TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – DI184836

RE-DESAIN INTERIOR RESTORAN GRAND JAVANILLA BERKONSEP *CASUAL TROPICAL* DENGAN SENTUHAN IKON TUBAN

REGITA PUTRI CAHYANI
08411640000016

Dosen Pembimbing
Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – DI184836

RE-DESAIN INTERIOR RESTORAN GRAND JAVANILLA BERKONSEP *CASUAL TROPICAL* DENGAN SENTUHAN IKON TUBAN

REGITA PUTRI CAHYANI
08411640000016

Dosen Pembimbing
Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

LEMBAR PENGESAHAN

RE-DESAIN INTERIOR RESTORAN GRAND JAVANILLA BERKONSEP *CASUAL TROPICAL* DENGAN SENTUHAN IKON TUBAN

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Program Studi S-1 Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

REGITA PUTRI CAHYANI

NRP : 08411640000016

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

NIP. 19651109 199002 2 001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN
DESAIN INTERIOR

SURABAYA, AGUSTUS 2020

RE-DESAIN INTERIOR RESTORAN GRAND JAVANILLA BERKONSEP *CASUAL TROPICAL* DENGAN SENTUHAN IKON TUBAN

Nama	: Regita Putri Cahyani
NRP	: 08411640000016
Departemen	: Desain Interior ITS
Dosen Pembimbing	: Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

ABSTRAK

Pada zaman modern seperti sekarang ini, jumlah restoran di Indonesia semakin menjamur dan hal ini menyebabkan persaingan antar restoran menjadi semakin ketat. Fungsi restoran saat ini semakin bertambah. Apabila dahulu restoran sekadar dikunjungi masyarakat sebagai tempat makan, sekarang restoran kerap dimanfaatkan sebagai tempat berkumpul, berwisata, dan lain-lain di samping dari fungsi utamanya. Di zaman modern seperti saat ini, sebagian besar orang jarang memiliki waktu untuk berkumpul bersama keluarganya karena faktor kesibukan dan teknologi. Maka, di waktu luang sebagian masyarakat memutuskan untuk menghabiskan waktu bersama keluarga dengan cara yang lebih spesial seperti makan bersama di restoran.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan desain restoran Grand Javanilla agar dapat bersaing dengan restoran lainnya. Metode analisa yang digunakan adalah metode analisa deskriptif, induktif, komparasi, statistik, dan semiotika. Proses desain dimulai dengan melakukan identifikasi awal objek yang berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan desain, dan ruang lingkup desain. Diawali dengan identifikasi awal objek perancangan, yaitu mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan desain, dan ruang lingkup desain. Setelah identifikasi dilakukan, dilanjutkan dengan pengumpulan data primer dan sekunder yang berasal dari wawancara, observasi, dan studi literatur. Untuk memperkuat pengumpulan data, juga dilakukan pemuatan kuesioner kepada masyarakat dan studi banding dengan objek lain.

Berdasarkan analisis dan metodologi yang telah dilakukan terhadap objek desain, diperoleh konsep desain terhadap interior restoran yaitu *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban. Penerapan konsep tersebut merupakan hasil dari tujuan restoran untuk memperkenalkan ikon Tuban dan untuk mewujudkan nuansa wisata keluarga yang nyaman dan menenangkan. Dengan diterapkannya konsep ini untuk interior restoran, diharapkan dapat lebih menunjang dan memenuhi kebutuhan pengunjung, menambah kenyamanan pengunjung, dan dapat menjadi media pengenalan ikon Tuban kepada masyarakat.

Kata kunci : Restoran, Grand Javanilla, Casual, Tropical, Tuban

THE INTERIOR RE-DESIGN OF GRAND JAVANILLA RESTAURANT IN CASUAL TROPICAL CONCEPT WITH THE TOUCH OF TUBANESE ICON

Name : Regita Putri Cahyani
NRP : 08411640000016
Department : Interior Design ITS
Advisor : Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T.

ABSTRACT

In modern era like today, the number of restaurants in Indonesia keep increasing and this has caused competition between restaurants to become even harder. The function of the restaurants nowadays are improved. If in the past the restaurant was just visited by the guests as a place to eat, now the restaurant is often used as a place to gather, travel, etc beside its main function. In modern era like today, most people rarely have time to gather with their families because of activity and technology. So, in spare time some people decide to spend time with their family in more special ways such as eating together in a restaurant.

Therefore, it is necessary to update the design of Grand Javanilla restaurant in order to compete with other restaurants. The analysis method that used is descriptive, inductive, comparative, statistical, and semiotic analysis methods. The design process begins with initial identification of objects in the form of background, problem formulation, design goal, and scope of the design. Beginning with the initial identification of the design object, namely regarding the background, problem formulation, design objectives, and the scope of the design. After identification is carried out, it is continued by collecting primary and secondary data from interview, observation, and literature study. To strengthen the data collection, a questionnaire was also made for the public and also a comparative study with other objects.

Based on the analysis and methodology that has been done on the design object, the result that has obtained of design concept of the restaurant interior is casual tropical with the touch of the Tubanese icon. The application of this concept is the result of the purpose of the restaurant to introduce the Tubanese icon and to create a comfortable and relaxing feel of family tourism. With the application of this concept to restaurant interior, it is expected to be able to support and provide better the needs of guests, increase guests' comfort, and be a medium for the introduction of the Tubanese icon to the public.

Keywords: Restaurant, Grand Javanilla, Casual, Tropical, Tubanese

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Interior ini dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Interior (DI 184836) Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Penulis sadar bahwa dalam membuat laporan ini, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik di masa mendatang. Laporan ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua yang selalu memberi dukungan dan doa setiap hari
2. Teman-teman yang senantiasa memberikan semangat
3. Manager dan pengelola restoran Grand Javanilla yang telah membantu serta memberikan izin dalam melakukan serangkaian survey guna mendapatkan data pendukung tugas ini .
4. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior ITS.
5. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T. selaku dosen pembimbing dan koordinator mata kuliah Tugas Akhir Interior yang telah memberikan ilmu serta kesabaran dalam membimbing penulis guna menyelesaikan serangkaian tugas mata kuliah ini.
6. Dan segenap dosen yang turut serta memberikan masukan dan membantu dalam menyelesaikan mata kuliah ini.

Semoga Laporan ini dapat menjadi rujukan bagi teman-teman mahasiswa Departemen Desain Interior, dan juga Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya untuk pengembangan studi yang lebih baik di masa mendatang.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Regita Putri Cahyani

NRP. 08411640000016

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

ABSTRAK ii

ABSTRACT iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR BAGAN xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah / Lingkup Desain 4

1.4 Tujuan Desain 4

1.5 Manfaat Desain 5

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING 7

2.1 Kajian Pustaka Restoran 7

2.1.1 Kajian Restoran Keluarga 7

2.1.2 Kajian Pustaka Dapur Restoran 11

2.1.3 Peralatan Dapur Restoran 15

2.1.4 Layout Meja dan Kursi pada Restoran 18

2.1.5 Cara Menentukan Layout Restoran 19

2.1.6 Keselamatan Dan Kesehatan Kerja pada Dapur Restoran 27

2.2 Kajian Pustaka Ikon Tuban 28

2.2.1 Batik Gedog 28
2.2.2 Ongkek 29
2.2.3 Siwalan 30
2.3 Kajian Pustaka Desain Interior *Casual* 31
2.3.1 Deskripsi dan Karakteristik Desain Interior *Casual* 31
2.3.2 Komponen Desain Interior *Casual* 31
2.4 Kajian Pustaka Desain Interior *Tropical* 33
2.4.1 Deskripsi dan Karakteristik Desain Interior *Tropical* 33
2.5 Kajian Pustaka Tata Cahaya Restoran 36
2.5.1 Unsur-Unsur Pencahayaan pada Restoran dan Café 36
2.5.2 Desain pencahayaan pada Café dan Restoran 37
2.5.3 Contoh Pencahayaan pada Restoran 39
2.6 Studi Anthopometri 41
2.7 Studi Eksisting Restoran Grand Javanilla 43
2.7.1 Lokasi 43
2.7.2 Struktur Organisasi 43
2.7.3 Company profile dan Segmentasi 45
2.7.4 Analisa Denah / Layout Ruang 45
2.7.5 Analisa Fungsi Ruang, Foto-Foto Ruang dan Analisa 46
2.8 Studi Pembanding 49
BAB 3 METODE DESAIN INTERIOR 51
3.1 Bagan Proses Desain 52
3.2 Teknik Pengumpulan Data 53
3.2.1 Observasi 53
3.2.2 Wawancara 54
3.2.3 Kuesioner 55
3.2.4 Studi / Kajian Literatur 55

3.3 Analisis Data 56
3.4 Tahapan Desain 57
BAB 4 PEMBAHASAN / ANALISA DAN KONSEP DESAIN 59
4.1 Studi Pengguna 59
4.2 Studi Aktivitas Fasilitas 60
4.3 Studi Aktivitas Pengunjung 61
4.4 Hubungan Ruang 62
4.4.1 Matriks 62
4.4.2 Bubble Diagram 63
4.5 Analisa Riset 63
4.5.1 Hasil Observasi 63
4.5.2 Hasil Wawancara 65
4.5.3 Hasil Kuesioner 67
4.6 Tema / Konsep Desain 69
4.7 Aplikasi Konsep Desain 70
4.7.1 Konsep Plafon 70
4.7.2 Konsep Dinding 71
4.7.3 Konsep Lantai 71
4.7.4 Konsep Furnitur 72
4.7.5 Konsep Elemen Estetis 72
4.7.6 Konsep Material 73
4.7.7 Konsep Warna 73
4.7.8 Transformasi Bentuk 73
BAB 5 PEMBAHASAN DAN PENGAPLIKASIAN DESAIN 77
5.1 Alternatif Layout 77
5.1.1 Alternatif Layout 1 78
5.1.2 Alternatif Layout 2 79

5.1.3 Alternatif Layout 3 80
5.2 Pemilihan Alternatif Layout (Weighted Method) 81
5.3 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih 82
5.4 Desain *Main Room* 83
5.4.1 Layout *Main Room* 84
5.4.2 Gambar 3D *Main Room* 85
5.4.3 Furnitur, Elemen Estetis, dan Elemen Arsitektur *Main Room* 89
5.5 Desain *Smoking Area* 91
5.5.1 Layout *Smoking Area* 91
5.5.2 Gambar 3D *Smoking Area* 92
5.5.3 Furnitur, Elemen Estetis, dan Elemen Arsitektur *Smoking Area* 94
5.6 Desain Area Lesehan 95
5.6.1 Layout Area Lesehan 95
5.6.2 Gambar 3D Area Lesehan 96
5.6.3 Furnitur, Elemen Estetis, dan Elemen Arsitektur Area Lesehan 98
BAB 6 PENUTUP 99
6.1 Kesimpulan 99
6.2 Saran 100
DAFTAR PUSTAKA 101
LAMPIRAN
BIOGRAFI PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Restoran Keluarga 7
Gambar 2 Kursi Kayu 8
Gambar 3 Booth Chair 9
Gambar 4 Kids Area di Restoran 10
Gambar 5 Smoking Area 11
Gambar 6 Island-Style Layout 13
Gambar 7 Zone-Style Layout 14
Gambar 8 Assembly Line Layout 14
Gambar 9 Galley Layout 15
Gambar 10 Peralatan Masak Kitchen 16
Gambar 11 Peralatan Penunjang Kitchen 17
Gambar 12 Restaurant Dining Layout 20
Gambar 13 Restoran Ruang Terbuka 21
Gambar 14 Restoran Ruang Bersekat 22
Gambar 15 Kursi Kafe (A), Kursi Restoran Fine Dining (B) 23
Gambar 16 Pengaruh Lokasi Makan dengan Pemilihan Menu Makanan 24
Gambar 17 Kafe Estuary, Yogyakarta 25
Gambar 18 Batik Gedog Tuban 28
Gambar 19 Ciri-ciri Batik Gedog 29
Gambar 20 Ongkek 29
Gambar 21 Pohon dan Buah Siwalan 30
Gambar 22 Tipe Furnitur Desain Interior Casual 32
Gambar 23 Pemilihan Tekstil pada Desain Interior Casual 32
Gambar 24 Penggunaan Bahan Alami pada Desain Interior Casual 32
Gambar 25 Penggunaan Barang-Barang Tua pada Desain Interior Casual 33
Gambar 26 Bentuk Atap Desain Interior Tropical 33
Gambar 27 Warna pada Desain Interior Tropical 34
Gambar 28 Penggunaan Partisi pada Interior Tropical 34
Gambar 29 Penggunaan Kayu Solid pada Interior Tropical 35
Gambar 30 Penggunaan Tanaman pada Interior Tropical 35
Gambar 31 Restoran KFC dan Pizza Hut dengan Tingkat Pencahayaan Merata 36

Gambar 32 Pencahayaan Restoran Cepat Saji KFC 40
Gambar 33 Anthopometri Meja Makan 41
Gambar 34 Ukuran Sirkulasi Meja 41
Gambar 35 Sirkulasi Meja Bundar 42
Gambar 36 Ukuran Tinggi Meja 42
Gambar 37 Jarak Lampu Gantung dengan Meja 42
Gambar 38 Denah Lokasi Eksisting 43
Gambar 39 Logo Grand Javanilla 45
Gambar 40 Denah Eksisting dan Ground Plan Grand Javanilla 45
Gambar 41 Bangunan Eksisting Grand Javanilla 46
Gambar 42 Ruang Makan dan Ballroom Grand Javanilla 47
Gambar 43 Pembagian Zona Denah Eksisting 47
Gambar 44 Zona 1 Restoran 48
Gambar 45 Zona 2 Restoran 48
Gambar 46 Zona 3 Restoran 48
Gambar 47 Zona 4 Restoran 49
Gambar 48 Langgam Interior Restoran Batik 49
Gambar 49 Ornamen Restoran Batik 50
Gambar 50 Display dan Elemen Estetis Restoran Batik 50
Gambar 51 Selfie Corner Restoran Batik 50
Gambar 52 Matriks Hubungan Ruang 62
Gambar 53 Bubble Diagram 63
Gambar 54 Ruang Makan Utama Grand Javanilla 64
Gambar 55 Mini Stage Area Grand Javanilla 64
Gambar 56 Analisa Material Interior Grand Javanilla 65
Gambar 57 Hasil Brainstorming Pemilihan Konsep Interior 69
Gambar 58 Konsep Plafon 70
Gambar 59 Konsep Dinding 71
Gambar 60 Konsep Lantai 71
Gambar 61 Konsep Furnitur 72
Gambar 62 Konsep Elemen Estetis 72
Gambar 63 Konsep Material 73
Gambar 64 Konsep Warna 73
Gambar 65 Transformasi Bentuk Ruang 1 74

Gambar 66 Transformasi Bentuk Ruang 2 74
Gambar 67 Transformasi Bentuk Ruang 3 75
Gambar 68 Alternatif Layout 1 78
Gambar 69 Alternatif Layout 2 79
Gambar 70 Alternatif Layout 3 80
Gambar 71 Pengembangan Layout Terpilih 82
Gambar 72 Denah Layout Main Room 84
Gambar 73 Suasana Area Makan 1 85
Gambar 74 Suasana Area Kasir dan Oleh Oleh Corner 86
Gambar 75 Suasana Area Makan 2 87
Gambar 76 Kids Area 87
Gambar 77 Beverage and Bakery Station 88
Gambar 78 Suasana Mini Stage 89
Gambar 79 Sofa (A), Ornamen Dinding (B), Meja Bar (C), Hanging Lamp (D), Jam Dinding (E), Drop Ceiling (F) 90
Gambar 80 Denah Layout Smoking Area 91
Gambar 81 Suasana Smoking Area 1 92
Gambar 82 Suasana Smoking Area 2 93
Gambar 83 Suasana Smoking Area 3 93
Gambar 84 Single Sofa (A), Ornamen Dinding (B), Kursi Ottoman (C), Frame Jendela (D) 94
Gambar 85 Layout Area Lesehan 95
Gambar 86 Suasana Area Lesehan 1 96
Gambar 87 Suasana Area Lesehan 2 96
Gambar 88 Suasana Area Lesehan 3 97
Gambar 89 Ornamen Tirai (A), Meja Display (B), Drop Ceiling (C) 98

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Betuk Meja Restoran 9
Tabel 2 Jenis Layout Meja dan Kursi 18
Tabel 3 Kondisi Restoran Grand Javanilla 46
Tabel 4 Studi Aktivitas Fasilitas 60
Tabel 5 Aktivitas Pengunjung.....61
Tabel 6 Kriteria Desain.....77
Tabel 7 Nilai Kriteria Desain.....77
Tabel 8 Weighted Method 81

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Struktur Organisasi Grand Javanilla 43
Bagan 2 Proses Desain 52
Bagan 3 Tahapan Desain 57
Bagan 4 Tree Method 70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 01 : HASIL WAWANCARA ONLINE

LAMPIRAN 02 : STANDAR USAHA RESTORAN

LAMPIRAN 03 : 3D PERSPEKTIF

LAMPIRAN 04 : GAMBAR KERJA

LAMPIRAN 05 : RENCANA ANGGARAN BIAYA DAN HSPK

LAMPIRAN 06 : SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

LAMPIRAN 07 : DOKUMEN ADMINISTRATIF

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya restoran yang mulai menjamur di Indonesia pada saat ini membuat masyarakat lebih menyukai untuk makan di luar rumah. Tidak sekadar untuk makan, kebanyakan orang akan mengajak teman atau keluarganya untuk bercengkrama bersama menghabiskan waktu sambil menikmati hidangan, karena zaman sekarang banyak orang yang tidak mempunyai banyak waktu untuk diluangkan bersama keluarga dan kerabatnya. Pada akhirnya, restoran menjadi salah satu alternatif untuk menghabiskan waktu luang bersama keluarga atau kerabat. [1]Semakin menjamurnya restoran di Indonesia ini dibuktikan dari tabel catatan jumlah rumah makan di Bandung pada tahun 2011-2014. Yang semula terdapat 451 rumah makan pada tahun 2011, melonjak menjadi 645 rumah makan pada tahun 2014. [2]Di Indonesia data Kementrian Perindustrian juga menunjukkan bahwa industri makanan dan minuman RI Tumbuh 8,16% pada triwulan I tahun 2015. [3]Sedangkan pada triwulan III tahun 2016 data dari pemberitaan Tempo.co, industri makanan dan minuman nasional tumbuh 9,82 persen atau sebesar Rp 192,69 triliun. Menurut survey yang dilakukan secara online, alasan masyarakat akhir-akhir ini lebih tertarik untuk menikmati makanan di restoran dibandingkan di rumah yaitu, sebanyak 51,3 % menjawab ingin berkumpul dengan keluarga atau teman, 33.3 % menjawab ingin merasakan suasana baru, dan yang lainnya menjawab dengan jawaban lain.

Pada era modern seperti sekarang ini, perkembangan restoran akan mengikuti perkembangan zaman. Semakin lama restoran yang biasa saja akan kurang diminati oleh masyarakat. Dari masalah tersebut diketahui bahwa perlu adanya pembaharuan desain pada restoran agar lebih diminati sekaligus memberikan fasilitas lebih kepada pengunjung. Semakin meningkatnya keinginan dan perilaku masyarakat juga turut mempengaruhi kebutuhan restoran. Seperti kebutuhan dari bayi sampai orang tua. Restoran yang baik akan menyediakan kebutuhan seluruh pengunjungnya. Seperti *kids*

[1] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung 2014
[2] Data Kementrian Perindustrian
[3] Tempo.co

area, kursi bayi, smoking area, *nursery room*, juga menyediakan sarana dan prasarana pendukung lainnya seperti *wifi*, asbak rokok, stop kontak, *mini stage*, dan lain lain.

Di era modern seperti sekarang ini, hampir semua orang dituntut untuk melakukan berbagai hal seperti bekerja dan menuntut ilmu setiap harinya. Tak jarang semua anggota keluarga memiliki kesibukan yang berbeda. Kesibukan tersebut membuat waktu luang yang didapatkan setiap anggota keluarga menjadi berbeda . Hal tersebut memberikan dampak kepada mereka. Banyak masyarakat yang jarang mempunyai waktu luang untuk dihabiskan bersama keluarganya, seperti berkumpul atau makan bersama karena aktivitas mereka yang selalu berbeda setiap harinya. [4]Manfaat berkumpul dengan keluarga adalah membangun ketahanan keluarga. Sebuah studi yang dimuat oleh jurnal *Family Relations* menyebutkan, keluarga yang sering melakukan kegiatan bersama akan memiliki ikatan emosional kuat dan dapat beradaptasi dengan baik yang akhirnya akan membangun ketahanan keluarga. Makan bersama dapat menjadi sarana dalam meningkatkan komunikasi antar-anggota keluarga. Percakapan di meja makan dapat membangun hubungan yang baik di dalam keluarga dan menciptakan adanya keterbukaan. Aktivitas yang berbeda-beda membuat setiap anggota keluarga jarang bertemu. Seperti contohnya, zaman sekarang anak-anak pergi ke sekolah pada pagi hari dan pulang pada sore hari, sehingga kesempatan untuk makan siang bersama terlewati. Beberapa anak pun diwajibkan untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler setelah jam pulang sekolah. Faktor lain yang mempengaruhi jarangnya berkomunikasi antar keluarga adalah karena *gadget* dan teknologi. Perkembangan gadget dan teknologi pada zaman millennial ini cukuplah pesat. Dengan adanya TV dan *handphone*, anak semakin jarang berkomunikasi dengan orang tuanya secara langsung. Hal ini tidak hanya untuk anggota keluarga yang tinggal satu atap. Perkembangan komunikasi ini juga membuat masyarakat jarang bertemu dengan anggota keluarga dan kerabat lainnya karena mereka dapat berkomunikasi melalui *handphone* masing-masing. [5]Menurut e-Marketer tahun 2015, pengguna *smartphone* di Indonesia meningkat dari tahun 2016 sampai 2019 dari 65,2 juta menjadi 92 juta. Hal kecil tersebut dapat mempengaruhi keharmonisan suatu keluarga dan kerabat, seperti merenggangnya hubungan antar keluarga. Pada akhirnya, banyak masyarakat memutuskan pergi ke restoran guna berkumpul dengan keluarga atau kerabat untuk

[4] Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga (KS-PK) Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN).
[5] www.emarketer.com

makan bersama sambil menikmati suasana atau sekadar berwisata saat sedang berada di dalam ataupun luar kota pada waktu luang mereka. Kebanyakan masyarakat menginginkan suasana yang berbeda saat berkunjung ke restoran untuk mengobati dan menghilangkan kepenatan mereka selama beraktivitas di rumah, sehingga dibutuhkan desain restoran yang dapat menunjang kegiatan pengunjung yaitu wisata keluarga.

Kota Tuban merupakan adalah salah satu kabupaten di Jawa Timur yang terletak di Pantai Utara Jawa Timur. [6]Kabupaten dengan jumlah penduduk sekitar 1,2 juta jiwa ini terdiri dari 20 kecamatan dan beribu kota di Kecamatan Tuban. Kabupaten Tuban mempunyai letak yang strategis, yakni di perbatasan Provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah dengan dilintasi oleh Jalan Nasional Daendels di Pantai Utara. Kabupaten Tuban berbatasan langsung dengan Rembang di sebelah barat, Lamongan di sebelah timur, dan Bojonegoro di sebelah selatan. Dikarenakan kota Tuban terletak di jalur pantai utara, kota Tuban banyak dilintasi kendaraan. Banyak masyarakat dari luar kota yang berkunjung ke restoran-restoran di Tuban dalam perjalanan mereka.

Grand Javanilla merupakan salah satu restoran besar yang cukup terkenal di Tuban. Grand Javanilla berlokasi di Desa Kebonsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Lokasi tempat strategis karena berada di jalur pantai utara sehingga banyak kendaraan yang lalu lalang di depannya. Grand Javanilla merupakan bangunan berlantai dua yang terdiri dari restoran, *bakery*, dan *ballroom*. Restoran dan *bakery* terletak di lantai satu, sedangkan *ballroom* terletak di lantai kedua.

Walaupun cukup terkenal di Tuban, sangat disayangkan desain interior restoran ini masih cenderung kaku dan fasilitas juga belum mendukung kebutuhan pengunjung. Desain restoran dirasa masih dapat dioptimalkan dan dieksplor lagi untuk menambah kenyamanan pengunjung. Penataan layout juga masih dapat diperbaiki dan lebih dioptimalkan, juga penambahan fasilitas penunjang yang belum ada. Selain itu, restoran Grand Javanilla ini juga dapat diperkaya dengan ikon kota Tuban untuk media pengenalan pada pengunjung. [7]Keberhasilan suatu bangunan komersial ditentukan oleh beberapa faktor seperti: ketepatan pemilihan lokasi, perancangan elemen- elemen

[6] http://dprd-tuban.go.id/
[7] Studi Langgam Desain sebagai Dasar Mendesain Hotel. Jurnal Desain Interior

eksterior dan suasana interiornya, serta tema yang dipilih untuk merepresentasikan fasilitas komersial tersebut.

Dari analisa permasalahan tersebut, dibutuhkan desain interior yang dapat menunjang aktivitas pengunjung yang ingin menikmati hidangan, melepas penat, dan berwisata dengan keluarga. Desain diharapkan dapat memperkenalkan ikon kota Tuban secara tidak langsung kepada pengunjung yang singgah di restoran ini karena budaya merupakan aset penting yang masih dijaga warga Tuban sampai sekarang. Penerapan konsep *casual* merupakan tujuan dari desain restoran yang ingin memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Sedangkan penerapan konsep *tropical* dikarenakan konsep ini dapat memberikan nuansa menenangkan bagi pengunjung.

Dalam perancangan ini, hasil yang diharapkan adalah restoran wisata keluarga yang memberikan nuansa nyaman dan menenangkan berkonsep *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban yang bertujuan sebagai sarana pengenalan dan pelestarian ciri khas kota Tuban kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain interior Grand Javanilla agar dapat menjadi restoran wisata keluarga sekaligus sarana melepas penat bagi pengunjung?
2. Bagaimana cara memperkenalkan ikon Tuban pada restoran Grand Javanilla kepada pengunjung?
3. Bagaimana mendesain restoran agar nyaman untuk semua umur?

1.3 Batasan Masalah / Lingkup Desain

1. Grand Javanilla merupakan jenis restoran keluarga dan sebagai restoran antar kota.
2. Area yang mencakup perancangan Grand Javanilla adalah seluruh lantai 1 yang merupakan ruang makan utama, dapur, musholla, toilet , *nursery room*, dan *staff room* dengan luasan total 852 m2.
3. Desain ruang restoran ditujukan untuk rombongan dan keluarga.
4. Perancangan interior difokuskan kepada jumlah dan perilaku pelanggan.

1.4 Tujuan Desain

1. Menciptakan desain interior restoran dengan konsep *casual tropical* yang dapat menambah kenyamanan dan mood pengunjung saat menikmati hidangannya sehingga dapat menciptakan perasaan relaks, hangat, dan rekreatif bagi keluarga.

2. Mengaplikasikan beberapa ikon Tuban pada interior restoran seperti ornamen, elemen estetis, atau furnitur dan diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan ikon kota Tuban kepada pengunjung.
3. Perancangan desain restoran diharapkan dapat dinikmati oleh semua umur dengan cara menyediakan sarana yang dapat memfasilitasi dan menunjang kegiatan dari pengunjung.

1.5 Manfaat Desain

1. Bagi mahasiswa, desain dapat menjadi salah satu referensi dalam mendesain objek berikutnya
2. Bagi masyarakat, memberikan pengetahuan tentang restoran keluarga sekaligus restoran antar kota, baik melalui standar penyediaan fasilitas, pelayanan, estetika dan kenyamanan.
3. Bagi pemilik, desain yang telah dibuat dapat menjadi referensi untuk diaplikasikan pada restoran di masa depan dengan tujuan memperbaiki sarana dan prasarana restoran dalam memuaskan kebutuhan pelanggan.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1 Kajian Pustaka Restoran

Menurut Sihite (2000 : 16) restoran adalah: "suatu tempat dimana seseorang yang datang menjadi tamu yang akan mendapatkan pelayanan untuk menikmati makanan, baik pagi, siang, ataupun malam sesuai dengan jam bukanya dan oleh tamu yang menikmati hidangan itu harus membayar sesuai dengan harga yang ditentukan sesuai daftar yang disediakan di restoran itu". Dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajiannya, restoran dapat diklasifikasikan menjadi 2, yaitu restoran formal dan restoran informal. Pengertian restoran formal adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Sedangkan pengertian restoran informal adalah restoran yang dikelola secara komersial dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan frekuensi (Soekresno, 2006).

2.1.1 Kajian Restoran Keluarga

Gambar 1 Restoran Keluarga
Sumber : Google.com

[8]Menurut Kamus Besar Bahasa Inggris, restoran keluarga adalah tempat makan yang menyajikan makanan yang relatif sederhana dengan harga yang wajar, dan nyaman untuk anak-anak seperti layaknya orang dewasa. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa restoran keluarga sebisa mungkin didesain untuk semua umur. Seperti dari pemilihan furniturnya dan kebutuhan-kebutuhan lainnya yang dapat mendukung kenyamanan pelanggan. *Family- style dining*, juga dikenal sebagai *casual-style dining* di Amerika Serikat, yaitu restoran yang menawarkan makanan pembuka dengan harga terjangkau dari menu yang menyajikan masakan klasik.

[8] Cambridge English Dictionary

Buku "*Running a Restaurant for Dummies*" mengklasifikasikan *casual-style dining* sebagai sesuatu perpaduan antara makanan cepat saji dan restoran *fine-dining*. Ciri-ciri dari restoran keluarga dapat meliputi:

- Menu dengan harga sedang
- Layanan meja, bukan layanan konter
- Bar lengkap, biasanya terpisah dari ruang makan

Dalam *family-style dining* tradisional, makanan disajikan pada piring-piring, dan pengunjung melayani diri sendiri (seperti di rumah). Akan tetapi pada saat ini, lebih banyak ditemukan restoran keluarga yang menggunakan sistem *table service*, yaitu pelayan secara langsung menuju ke meja tamu pelanggan untuk melayani. Jika restoran menawarkan layanan katering, *family-style dining* ini cocok untuk kelompok kecil hingga menengah.

A. Layout Restoran Keluarga

Restoran keluarga biasanya memiliki sirkulasi yang padat dan mirip dengan kafe atau restoran cepat saji. Waktu puncak cenderung pada malam hari atau saat makan siang pada akhir pekan ketika banyak keluarga yang makan bersama. Pelanggan di restoran ini biasanya akan tinggal untuk jangka waktu yang lebih lama daripada di restoran cepat saji dan kafe sehingga penting untuk membuat tata ruang restoran keluarga yang efisien dan memiliki tempat duduk yang nyaman dengan kuantitas lebih banyak.

B. Kursi Restoran

Gambar 2 Kursi Kayu
Sumber : Wiwoho. A (2008). Pengetahuan Tata Hidang. Jakarta: Erlangga

Restoran keluarga biasanya memiliki kursi kayu atau kursi kombinasi kayu dan logam. Kursi kayu bersifat kuat, nyaman dan memiliki efek menghangatkan. Kursi kayu dan logam juga disukai oleh restoran bergaya keluarga karena rangka yang kuat dan dapat menahan penggunaan yang berat tanpa merusak atau menjadi goyah. Kursi kayu memberi restoran tampilan yang lebih hangat dan alami yang akan membantu pelanggan merasa nyaman. Penggunaan kursi makan di

restoran disesuaikan dengan jenis restoran, jenis service, serta suasana penampilan restoran. Untuk memudahkan pelayanan, sandaran kursi sebaiknya tidak terlalu tinggi yaitu 1 meter dari lantai. Tinggi tempat duduk 46 cm dari lantai dan lebar kursi 46 cm dari sisi depan ke sisi belakang.

C. Booth Chair

Gambar 3 Booth Chair
Sumber : Google.com

Sebagian besar restoran keluarga memiliki kombinasi meja dan kursi yang beragam. Seperti contohnya dipadukan dengan *booth chair*. Kursi jenis ini dapat menampung lebih banyak pengunjung. Material pelapis vinil lebih direkomendasikan karena lebih tahan lama dan tahan noda daripada kain. *Booth chair* lebih cocok bagi pengunjung yang pergi ke restoran keluarga untuk mencari kenyamanan dan relaksasi.

D. Meja Restoran

Tabel 1 Betuk Meja Restoran

No	Nama	Keterangan	Gambar
1	Bentuk bulat (*round table*)	Meja bundar dengan diameter 1 meter digunakan untuk 4 orang, dan diameter 1,52 meter digunakan untuk 8 orang	
2	Bentuk persegi (*square table*)	Meja persegi dengan diameter 76 cm digunakan untuk 2 orang, dan diameter 1 meter digunakan untuk 4 orang	
3	Bentuk persegi panjang (*rectangular table*)	Meja persegi panjang dengan ukuran 137 x 76 cm digunakan untuk 4 orang	

Sumber : Wiwoho. A (2008). Pengetahuan Tata Hidang. Jakarta: Erlangga

Restoran keluarga sebagian besar menggunakan meja kayu solid. Tampilan alami dan nuansa kayu solid memberikan kesan berkualitas, hangat, dan nyaman. Akan tetapi kelemahan dari kayu solid yaitu harganya cukup mahal. Jika dibutuhkan meja kayu dengan produksi massal, meja veneer lebih disarankan karena harganya yang lebih terjangkau. Ada bermacam-macam bentuk meja makan. Macam meja makan dan ukurannya yang harus dipilih untuk ruang makan tergantung di

bagian mana meja itu akan ditempatkan, misalnya di pojok, di tengah, di pinggir dan sebagainya. Bentuk-bentuk meja yang paling umum menurut Wiwoho (2008:22) adalah: bentuk bulat (round table), bentuk persegi (square table)dan bentuk empat persegi panjang (rectangular table). Meja yang digunakan di restoran tergantung dari jenis operasinya, ruangan serta permintaan tamu. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan meja yaitu diantaranya meja tidak terlalu berat, meja terbuat dari bahan yang cukup baik kualitasnya karena sering dipindah-pindahkan serta mempunyai ukuran yang sama untuk setiap jenis.

E. Fasilitas Tambahan Restoran Keluarga

Restoran keluarga umumnya menyediakan fasilitas tambahan lebih dari restoran normal lainnya. Hal ini bertujuan untuk menunjang kenyamanan semua pengunjung yang berada di restoran tersebut. Contoh-contoh dari fasilitas tersebut meliputi : *Kids area*, *Smoking area*, *nursery room*, *mini stage* dan lain-lain.

Gambar 4 Kids Area di Restoran
Sumber : Pinterest

Kids area bermanfaat sebagai area bermain anak agar anak-anak tetap aman di dalam area tersebut sehingga memudahkan orang tuanya dalam melakukan pengawasan. *Kids area* ini juga memudahkan bagi orang tua untuk membujuk dan menenangkan anaknya apabila anak tersebut menangis dan rewel ketika berada di restoran, sehingga tetap betah berada di restoran.

Gambar 5 Smoking Area
Sumber : Pinterest

Selanjutnya adalah *smoking area* atau *smoking room.* Menurut survey secara online, *Smoking area* dianggap hal terpenting kedua setelah *kids area*. *Smoking room* sangat berguna bagi orang-orang yang perokok akan tetapi tidak ingin mengganggu pengunjung lainnya. Di *smoking area* ini perokok dengan santai bisa merokok dan pengunjung lain tidak akan terganggu dengan mereka.

2.1.2 Kajian Pustaka Dapur Restoran

A. Komponen dalam Dapur Restoran

Dapur yang baik adalah dapur yang menyediakan komponen-komponen untuk mengoptimalkan kinerja dan efisiensi. Selain itu, beberapa restoran dapat mengatur dapur mereka dengan cara tertentu agar sesuai dengan konsep atau desain perusahaan mereka. Terlepas dari gaya atau tata letak, semua dapur restoran akan memiliki komponen ini:[9]

1. Cleaning/washing
2. Storage
3. Food Preparation
4. Meal Cooking
5. Service

1. Cleaning and Washing

Bagian *cleaning and washing* dapur terdiri dari peralatan dan produk seperti bak cuci, mesin pencuci, dan rak pengeringan. Wastafel tiga kompartemen

[9] Vursell, Charles W.et.all. 1953. *Hearings Before a Subcommittee on Appropriations House of Representatives*. Washington : Government Printing Office. Hlm 723

diperlukan untuk mencuci peralatan makan, sementara mesin pencuci piring dapat dengan cepat membersihkan piring dan tempat sajian lainnya agar dapur tetap beroperasi dengan waktu singkat. Bagian dapur ini harus terletak di dekat pintu masuk dapur sehingga dapat dengan cepat menerima piring kotor, dan di dekat area *storage* sehingga koki dapat dengan cepat mengambil piring bersih.

2. Storage

Area penyimpanan dapat dibagi menjadi penyimpanan non-makanan, penyimpanan dingin, dan penyimpanan kering. Area penyimpanan non-makanan dapat dibagi lebih jauh menjadi bagian untuk produk sekali pakai, bagian untuk persediaan pembersih, dan bagian untuk piring bersih dari area pembersihan / cuci. Untuk menghindari kontaminasi, bahan kimia pembersih dan sanitasi tidak boleh disimpan di atas makanan, peralatan makanan, peralatan, piring, atau sekali pakai.

Penyimpanan dingin adalah tempat menyimpan apa pun yang perlu didinginkan atau dibekukan, sementara penyimpanan kering mencakup semua yang tidak mudah rusak dan bahan habis pakai lainnya. Area ini mungkin juga mengandung area storage untuk pengiriman bahan-bahan makanan.

3. Food Preparation

Area persiapan makanan menyediakan sink untuk mencuci bahan makanan, area pemotongan, dan area pencampuran. Biasanya, area persiapan makanan dibagi menjadi bagian untuk memproses makanan mentah (memotong daging sapi, misalnya) dan bagian untuk menyortir makanan menjadi beberapa kelompok (memotong sayuran, mencampur saus salad, dll.). Menempatkan bagian ini di dekat area *storage* memungkinkan koki untuk lebih efisien mengambil hidangan segar, menyiapkan piring, dan memindahkannya ke area memasak dengan cepat.

4. Meal Cooking

Di area inilah hidangan utama selesai, jadi di sini akan disediakan peralatan besar seperti kompor, oven, dan penggorengan. Seperti area *food preparation*, area *meal cooking* dapat dipecah menjadi beberapa bagian yang lebih kecil seperti *baking station, grilling station,* dan *frying station*. Karena makanan sudah selesai diolah di sini, area memasak makanan harus dekat bagian depan dapur di sebelah *service area*.

5. Service

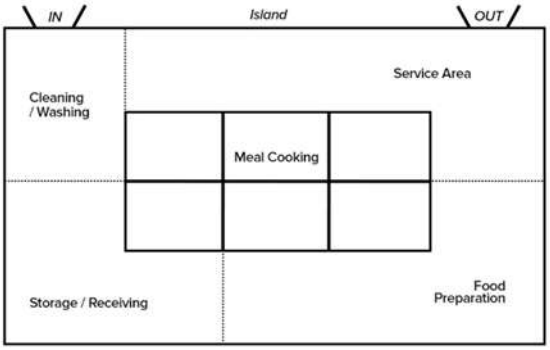
Area layanan adalah bagian terakhir dari dapur restoran. Jika memiliki staf yang melayani, di sinilah mereka akan mengambil hidangan siap saji untuk

dibawa ke pelanggan. Jika memiliki restoran swalayan atau gaya prasmanan, di sinilah makanan akan ditampilkan dalam penghangat bagi pelanggan untuk mengambil makanan mereka. Area ini harus terletak di bagian paling depan dapur, tepat setelah area *meal cooking*, untuk mempersingkat jarak antar makanan yang sudah selesai dengan pelanggan.

B. Desain Layout Dapur Restoran

Setiap jenis restoran yang berbeda akan memiliki desain *layout* dapur yang berbeda juga. Jadi harus diputuskan desain yang sesuai dengan tujuan dapur restoran tersebut. Ada beberapa tata letak desain dapur restoran untuk membuat kegiatan di dapur lebih efektif, yaitu :[10]

1. Island-Style Layout

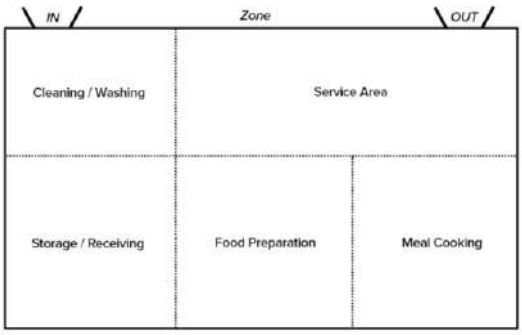


Gambar 6 Island-Style Layout
Sumber : webstaurantstore.com

Tata letak *Island-Style* menempatkan oven, penggorengan, pemanggang, dan peralatan memasak lainnya bersama-sama dalam satu modul di pusat dapur, sementara bagian lain dari dapur ditempatkan di sisi dinding dalam urutan yang tepat untuk membentuk aliran melingkar (bagian mana pun bisa menjadi "pulau" tergantung pada apa yang paling sesuai dengan kebutuhan). Tata letak ini sangat terbuka dan mementingkan komunikasi dan pengawasan, dengan menyisakan banyak ruang lantai terbuka untuk memudahkan pembersihan. Tata letak ini bekerja paling baik di dapur besar yang berbentuk persegi, tetapi juga dapat dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk dan ukuran ruang.

[10] https://www.webstaurantstore.com

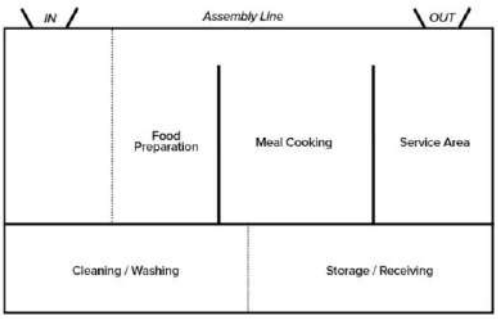
2. Zone-Style Layout



Gambar 7 Zone-Style Layout
Sumber : webstaurantstore.com

Tata ruang *zone-style* memiliki dapur yang diatur dalam blok dengan peralatan utama yang terletak di sepanjang dinding. Setiap bagian mengikuti urutan yang tepat untuk efisiensi alur, seperti area pencuci piring, area penyimpanan, area persiapan makanan, dll. Komunikasi dan pengawasan tidak sulit dalam tata letak ini karena pusat ruang benar-benar terbuka

3. Assembly Line Layout

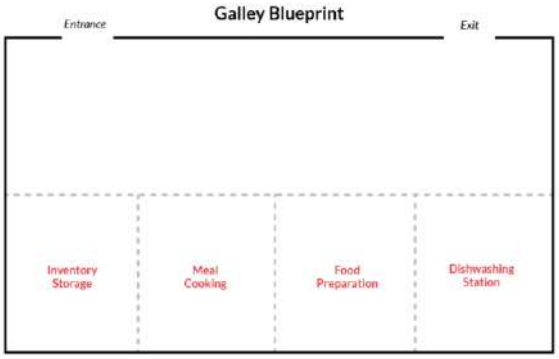


Gambar 8 Assembly Line Layout
Sumber : webstaurantstore.com

Assembly line layout sangat ideal untuk dapur yang perlu melayani banyak orang dengan cepat, seperti kafetaria atau fasilitas masyarakat. Tata letak ini dapat bekerja lebih baik untuk restoran dengan menu terbatas yang menyajikan sejumlah besar makanan yang sama, seperti toko sandwich atau pizza. Dalam tata letak ini, peralatan dapur diatur sejalan dengan area *food preparation* makanan di satu ujung dan area *service* di ujung lainnya, yang memungkinkan koki dengan cepat mengirim makanan. Area *cleaning/washing* dan *storage/receiving* dapat terletak di bagian belakang agar tidak menghalangi. *Style* ini menciptakan

efisiensi tertinggi, dan membuat dapur tetap terbuka untuk komunikasi dan aliran yang sangat baik.

4. Galley Layout



Gambar 9 Galley Layout
Sumber : webstaurantstore.com

Dalam tata letak dapur ini, semua *station* dan peralatan berada di sisi pinggir dapur. Dalam ruang yang sangat sempit, peralatan dapur hanya ditempatkan sejajar dua dinding. Dalam ruang yang sangat kecil, seperti truk makanan, *galley layout* adalah satu-satunya pilihan *layout* ruang yang memungkinkan.

Dalam restoran Grand Javanilla ini, layout yang akan digunakan untuk dapur adalah *island-style layout*. Alasan dari pemilihan *layout* ini adalah karena bentuk dapur Grand Javanilla yang persegi dan ukuran ruang cukup luas, sehingga cukup mudah dalam pengaplikasian *layout* dapur ini. Selain itu juga agar pengawasan dan komunikasi antar koki menjadi lebih mudah dan memudahkan dalam pembersihan ruangan.

2.1.3 Peralatan Dapur Restoran

Agar pekerjaan yang dilakukan oleh para koki di dapur restoran dapat berjalan dengan lancar dan efisien, maka perlu disediakannya peralatan-peralatan pada dapur restoran, diantaranya :[11]

[11] https://www.mrkitchen.co.id.

A. Peralatan Dapur Restoran untuk Masak

Gambar 10 Peralatan Masak Kitchen
Sumber : Google.com

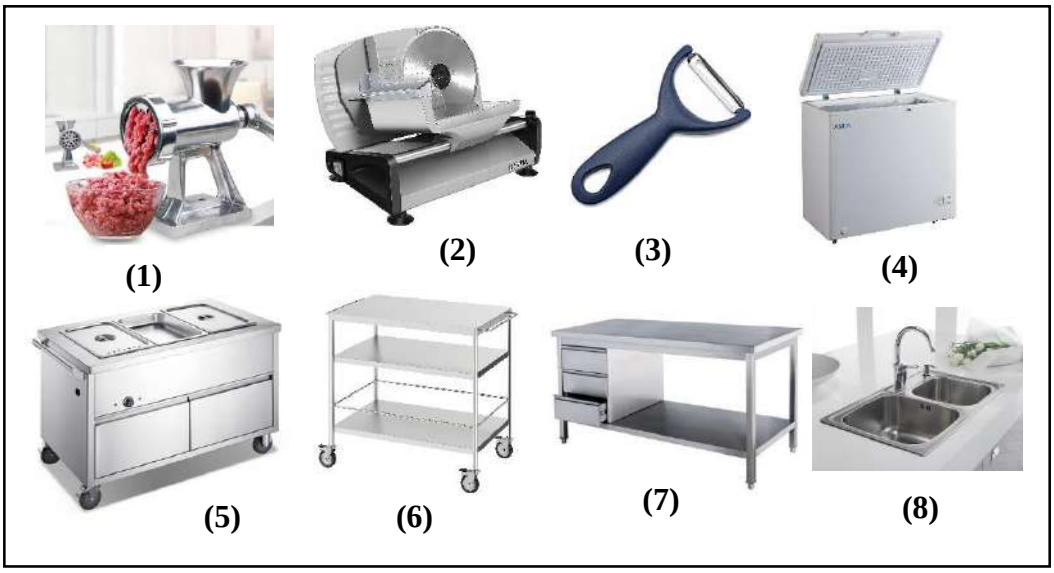
Peralatan dapur restoran memerlukan pengorganisasian yang baik dan penataan tempat yang tepat agar kegiatan di dapur restoran menjadi terorganisir dan tidak memakan banyak tempat. Peralatan-peralatan yang umum ada di dapur restoran adalah :

1. Stove
2. Wajan penggoreng
3. Wajan pemanggang
4. Panci
5. Panci slow cooker
6. Oven microwave.
7. Tilting pan
8. Tilting boiling pan
9. Spatula
10. Tempat pisau

Pengorganisasian dan peletakan peralatan dapur secara baik perlu dilakukan di dapur restoran karena terdapat banyak staff yang bekerja di dapur dan mereka bekerja secara berkelompok juga membutuhkan kekompakan dan kecepatan.

Peletakan peralatan dapur yang terorganisir dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Penempatan peralatan dapur yang tajam sebaiknya diletakkan secara terpisah untuk keamanan pekerja.

B. Peralatan Dapur Restoran Sebagai Alat Penunjang



Gambar 11 Peralatan Penunjang Kitchen
Sumber : Google.com

Adapun alat-alat penunjang yang dibutuhkan dapur restoran adalah :

1. Meat grinder
2. Meat slicer.
3. Potato peeler
4. Freezer
5. Bain marie
6. Kitchen trolly
7. Working table
8. Sink

Dapur restoran merupakan ruangan yang harus dijaga kebersihanya. Bukan hanya lantai atau dindingnya saja, namun kebersihan peralatan dapur juga harus diperhatikan. Begitu juga dengan peralatan dapur restoran yang sering digunakan seperti kompor, wastafel, dan sebagainya. Karena dengan dapur dan peralatanya yang

bersih, maka akan menghasilkan makanan yang bersih dan aman dari bakteri atau kuman.

Pemilihan peralatan dapur dengan ukuran besar harus disesuaikan dengan ukuran ruangan. Ukuran ruanganyang terlalu kecil tidak memungkinkan untuk menampung peralatan besar yang terlalu banyak dan akan mengganggu sirkulasi kerja para staff di dapur tersebut.

2.1.4 Layout Meja dan Kursi pada Restoran

Dalam pelayanan restoran, ada beberapa layout yang sering digunakan dalam menata meja dan kursi. Dengan mengetahui variasi layout kursi dan meja restoran, staff bisa dengan cepat menentukan jenis variasi layout yang tepat untuk suatu jenis *event* tertentu. Jenis-jenis layout kursi dan meja dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:[12]

Tabel 2 Jenis Layout Meja dan Kursi

No.	Jenis	Penjelasan
1.	**Restaurant Style**	*Style* layout jenis ini adalah layout meja dan kursi yang dikhususkan untuk kegiatan makan dan minum saja, seperti yang sering dijumpai di restoran-restoran pada umumnya.
2.	**Theater Style**	Layout ini digunakan untuk event yang menghadirkan presentasi. Tempat duduk yang disediakan untuk tamu atau peserta event dibuat hanya dengan menediakan kursi-kursi yang diatur rapi dan berderet tanpa meja. Layout ini sering digunakan saat acara ulang tahun dan acara lainnya.
3.	**U Shape Style**	*Style* ini adalah layout yang digunakan untuk *event meeting* atau rapat dengan menata meja yang disusun membentuk huruf U dengan meletakkan satu meja didepan untuk moderator atau pembicara meeting. Layout ini sangat baik untuk forum diskusi atau *meeting*. *Style* jenis ini biasanya digunakan pada ruang VIP restoran.

[12] https://www.restofocus.com

4.	**O Shape Style**	*Style layout* ini cukup sulit untuk dibuat dan memakan banyak tempat. Susunan meja dibuat menyerupai huruf O dengan bantuan *skirting* yang menutupi celah kosong antar meja. *Layout* ini biasa digunakan untuk acara rapat atau *meeting*. *Style* jenis ini biasanya digunakan pada ruang restoran yang sudah disewa sebagai ruang rapat atau resepsi.
5.	**I Style**	*Style* ini dibuat dengan cara menata meja-meja menyerupai huruf I yang berderet lurus. Kebanyakan layout jenis ini digunakan untuk acara *dinner* keluarga. *Style* ini biasa digunakan pada ruang VIP restoran untuk kegiatan seminar dan lain-lain.
6.	**Class Style**	Dalam *style* ini, kursi dan meja ditata berjejer seperti di ruang kelas. *Layout* ini sering digunakan dalam acara *meeting* dan presentasi. Semua peserta duduk menghadap ke depan seperti dalam ruangan kelas.

Sumber : www.restofocus.com

2.1.5 Cara Menentukan Layout Restoran

A. Layout/Tata Letak Berdasarkan Kapasitas dan Target Penjualan

Setiap restoran wajib mengetahui target penjualan per hari untuk memperhitungkan dan mengatur jumlah meja, kursi, dan ruang gerak di area makan. Menentukan berapa kebutuhan meja dan kursi dalam layout restoran merupakan hal yang penting dalam memanajemen restoran dan sangat bergantung pada target penjualan per hari yang ingin dicapai.

Sebagai contoh :

Suatu Restoran A mempunyai target penjualan sebesar 50 porsi per hari, dimana 1 orang tamu akan menghabiskan 1 porsi. Restoran A akan melayani makan siang hingga makan malam saja, sehingga dapat kita simpulkan akan terdapat 2 *serving cycle* (lunch dan *dinner*). Jika target penjualan adalah melayani minimal 50 tamu per hari, maka jumlah kursi yang kita butuhkan adalah:

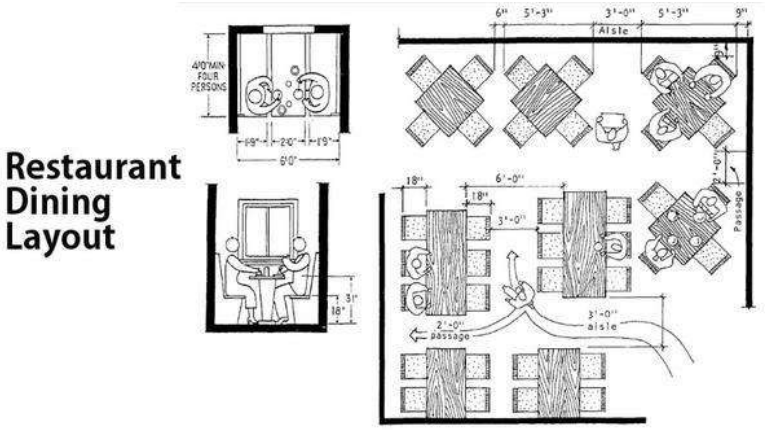
Jumlah Kursi = 100 tamu / 2 *serving cycle* = 50 tamu / *serving cycle*

Jumlah Meja = 50 tamu / 4 tamu per meja = 12 meja

Ini menunjukkan bahwa Restoran A wajib menyediakan kursi minimal sebanyak 50 kursi untuk bisa mengakomodasi 100 tamu dalam sehari. Perhitungan selanjutnya juga menunjukkan kebutuhan meja sebanyak kurang lebih 12 meja untuk mengakomodasi 50 tamu dalam 1 *serving cycle*.

Untuk ruang gerak, standar luas ruang yang dibutuhkan seseorang untuk makan sebesar 1,2m2. Jika target kapasitas restorannya adalah 100 orang, maka dibutuhkan setidaknya 120m2 luas ruangan. Luas ruang tidak hanya mengatur luas meja dan kursi makan, tetapi juga ruang untuk area lain seperti kasir, bar, sirkulasi, dan ruang fasilitas khusus seperti kamar mandi, wastafel dan juga tempat ibadah. Pemberian jarak ideal antar-kursi bertujuan agar konsumen tetap nyaman saat menikmati hidangannya.

B. Sirkulasi, Zonasi, dan Jarak Antar-Tempat Duduk



Gambar 12 Restaurant Dining Layout
Sumber : posist.com

Sirkulasi restoran adalah sesuatu yang mengatur arus datang, pergi, dan ruang bergeraknya pelanggan dan pelayan restoran agar tidak terjadi saling tabrak, menghalangi, atau saling mengganggu. Sirkulasi restoran mengatur pergerakan orang dalam operasional restoran agar seluruh kegiatan pelayanan berjalan dengan baik, teratur dan juga efisien.

[13]Dalam beberapa aturan desain teknik, ruang sirkulasi sebuah restoran tersedia setidaknya 20% dari luasan total ruangan yang terpakai untuk makan. Jika ruangan utama restoran yang terpakai untuk makan adalah 120m2, maka setidaknya 24m2 harus disediakan untuk pergerakan orang. Bagian ini tidak boleh dihalangi oleh perabotan atau dekorasi apapun.

1. Sirkulasi Sebelum Meja Pemesanan dan Kasir

Sirkulasi restoran diawali dari pintu masuk. Harus disediakan setidaknya 1,5m hingga 2m ruang bebas tanpa kursi dan meja atau perabotan lain dari arah pintu menuju meja pemesanan. Zona ini tidak boleh sering dilewati pelayan secara menyilang agar tidak mengganggu antrean, dan tidak berdekatan dengan garis antrean meja pemesanan. Jika keterbatasan ruang memaksa kasir berdekatan

[13] https://seratafoods.com

dengan meja pemesanan, maka perlu dipasang pita pembatas untuk memisahkan pengunjung yang sedang memesan dengan pengunjung yang keluar setelah membayar.

2. Sirkulasi Antar-Meja

Sirkulasi selanjutnya adalah luasan lorong antar-meja. Diperlukan setidaknya 1m hingga 2m jarak antar-meja untuk restoran keluarga. Untuk kafe bisa lebih kecil, namun tidak kurang dari 60cm. Juga dibutuhkan luasan yang cukup untuk pelayan agar proses pengantaran makanan ke meja berjalan lancar dan pelayan tidak harus memiringkan badannya melewati lorong. Beberapa restoran berstandar tinggi menetapkan jarak setidaknya 1,2m lorong antar-meja untuk mengakomodasi orang-orang berkursi roda.

3. Sirkulasi Antar Meja dan Toilet

Aturan sirkulasi lainnya bisa menyangkut arus menuju dan dari toilet agar tidak terjadi tabrakan dengan baris meja yang lain. Meja makan tidak terlalu dekat dengan pintu toilet, dan bahkan tidak menampakkan pintu toilet langsung menghadap ke ruang makan.

Ringkasan jarak aman yang banyak dipakai:[14]

1. Ruang sirkulasi = 20% dari total ruang makan (minimum)
2. Ruang Meja per orang = 1,2m2
3. Jarak meja terdekat dengan pintu masuk = 2m
4. Jarak antar-meja = 60cm sampai 1m (minimum)
5. Ruang *counter* pemesanan = 2 x 1,2m2 = 2,4m2
6. Ruang kasir = 1,2m2

C. Ruang Bersekat atau Tidak

Gambar 13 Restoran Ruang Terbuka
Sumber : Pinterest

Konsep ruang bersekat atau berzona banyak diadopsi oleh rumah makan atau kafe di kota besar pada zaman sekarang. Paling sederhana, biasanya dibagi menjadi

[14] https://seratafoods.com

ruangan ramai dan ruangan pribadi. Kedua ruangan mempunyai sarana dan prasarana yang berbeda. Misalnya ruangan dengan musik dan non-musik, kuantitas meja rombongan atau individual, jenis kursi yang keras atau yang empuk (*cozy*). Di samping menyesuaikan luasan ruangan, pemasangan ruangan bersekat mempunyai beberapa keunggulan, antara lain:

1. Mudah memasang desain interior yang permanen. Tema ruangan juga dapat ditentukan di awal dan semua perabotan serta dekorasi sudah dibuat mengikuti tema. Tidak perlu banyak mengganti dan menggeser perabotan dan tata letak sehingga biaya perawatan bisa lebih efisien.
2. Mudah memasang perabotan berpepetan dengan jendela. Ruang khusus yang *cozy* di restoran dan kafe biasanya diperuntukkan bagi individu yang mencari privasi atau rombongan yang menginginkan fokus.
3. Ruang pribadi atau bersekat sering kali dipasang dengan pelayanan tambahan, sehingga harga jualnya lebih tinggi dari bagian ruangan yang terbuka.

Gambar 14 Restoran Ruang Bersekat
Sumber : Pinterest

Akan tetapi, ruang bersekat juga memiliki beberapa kekurangan, seperti :

1. Memerlukan instalasi pintu atau pelapis khusus untuk meredam musik dan gangguan lain.
2. Pelayan makanan membutuhkan waktu lebih lama untuk mencapai ruangan bersekat. Keterbatasan jumlah kursi juga dapat menjadi alasan pembatalan bagi konsumen yang memerlukan ruang lebih besar.
3. Pembersihan perabotan akan lebih sulit
4. Tidak mudah untuk melakukan pembaharuan desain interior. Pembaharuan desain cukup diperlukan untuk meningkatkan penjualan restoran. Ruangan bersekat membatasi ketika harus melakukan renovasi dinding, lantai, atau bagian lain.

Jika target restoran dan kafe adalah kalangan muda yang lebih suka keramaian atau suasana ramai, maka ruang terbuka menjadi pilihan terbaik. Sedangkan ruang bersekat lebih diprioritaskan bagi pelanggan tertentu yang menuntut privasi atau kondisi tertentu.

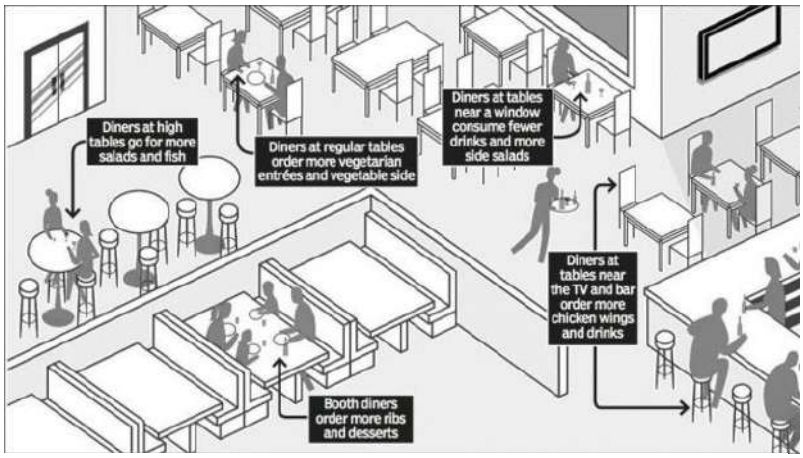
D. Pemilihan Perabotan yang Sesuai dan Lokasi Duduk

Gambar 15 Kursi Kafe (A), Kursi Restoran Fine Dining (B)
Sumber : Pinterest

Kursi kafe yang ringan dan mudah digeser lebih cocok untuk pelanggan dari kalangan anak muda yang datang secara berkelompok. Tetapi kursi restoran dari kayu berkualitas tinggi lebih cocok ditempatkan pada restoran *fine dining*. Pemilihan perabotan sangat bergantung pada tipe pelanggan yang dituju. Makin fleksibel pergerakan kursi dan meja, potensi biaya perawatan juga lebih besar karena perabotan, juga lantai, berisiko kotor dan lebih cepat mengalami kerusakan.

Restoran dan kafe cepat saji lebih tepat menggunakan perabotan dinamis dan modular, karena pergerakan konsumennya tinggi. Perabotan restoran yang mudah dipindah juga memberi fleksibilitas bagi konsumen yang sewaktu-waktu butuh menggabungkan beberapa meja demi menyatukan rombongan, atau memisahkannya untuk acara makan dua-orang. Kafe dan restoran yang ditargetkan untuk anak muda lebih banyak menggunakan kursi jenis *bar stool* untuk meja menghadap jendela atau bar, kursi kayu atau *bench* untuk 2 orang untuk ruangan utama, dan sofa ringan untuk 2 orang pada ruangan tertentu, semisal *private room* atau perpustakaan mini. Meja bundar berfungsi untuk mendukung makan sambil mengobrol, sementara meja persegi cocok untuk ruangan kecil dan mudah disatukan, sehingga lebih menghemat *space* ruang.

Khusus untuk restoran keluarga dan *fine dining*, pemilihan perabotan berkualitas tinggi akan meningkatkan kredibilitas merek dan manajemen. Perabotan premium dari bahan kuat jauh lebih mahal dari kursi *stool* biasa, akan tetapi hal ini merupakan investasi jangka panjang yang berfokus untuk membangun kredibilitas dan kenyamanan pelayanan. Kemampuan menyediakan perabotan dengan kualitas baik mencerminkan kemampuan dalam mengelola dan memberikan pelayanan yang maksimal, dan dengan demikian akan menjaga kepuasan pelanggan.



Gambar 16 Pengaruh Lokasi Makan dengan Pemilihan Menu Makanan
Sumber : Slim by Design

[15]Profesor Brian Wansink, Direktur Food and Brand Lab Cornell yang juga merupakan penulis buku baru *Slim By Design* (William Morrow) mengatakan lokasi duduk memiliki efek terhadap pemilihan menu makanan. Beliau dan rekan-rekannya mengunjungi 27 restoran di seluruh negara, kemudian memetakan tata letak restoran dan melacak kebiasaan makan pengunjung.

Hasilnya, pengunjung yang duduk di dekat jendela umumnya memesan makanan sehat, sementara orang yang duduk di meja dan kursi tinggi umumnya lebih banyak memesan salad dan sedikit makanan penutup.

Pengujung yang memilih duduk di dekat televisi atau dekat bar umumnya lebih banyak memesan makan-makanan yang digoreng seperti chicken wings atau kentang goreng, dan sementara pengunjung yang duduk di ruangan bersekat dengan cahaya yang gelap cenderung makan lebih banyak makanan berlemak.

[16]"Melihat sinar matahari, orang atau pohon di luar mungkin bisa membuat pelanggan berpikir untuk berjalan atau mungkin meminta salad lagi," tulis Wansink. Sebaliknya semakin gelap ruangan atau tidak terlihat, seseorang kurang bisa melihat seberapa banyak makanan dan apa yang dipesan. Sehingga seolah tidak ada keinginan untuk memesan lagi dan lagi.

[15] Wansink, Brian. 2013. *Slim by Design*.
[16] Wansink, Brian. 2013. *Slim by Design*.

E. Tema Interior yang Unik Menyesuaikan Produk dan Pelayanan

Gambar 17 Kafe Estuary, Yogyakarta
Sumber : https://seratafoods.com

Interior yang berbeda-beda menyesuaikan karakter produk dan pelayanan. Sebagai contoh, di Bandung dan Yogyakarta banyak terdapat kafe kopi kecil berkapasitas 20 orang akan tetapi sudah mempunyai konsep desain interior yang unik, dengan teks-teks keren, dan menjadi sasaran bagi pengguna Instagram. Konsep interiornya diantaranya : kafe bertema kapal pembajak, kafe yang menyatu dengan pepohonan besar, ruang belajar kimia, ruang baca bertema Star Wars, bahkan ruang bekerja bertema London. Tema-tema interior unik ini sangat populer karena sesuai dan mengikuti zaman yang menarik banyak kalangan muda.

Jika tipe pelayanan dan produk yang dijual cepat saji, maka perlu dihindari desain interior yang membatasi pergerakan, dan berbahan mudah kotor. Bagian interior seperti lampu dan rak dekorasi juga dapat diletakan pada posisi yang tidak menghalangi pergerakan pelayan dan pelanggan. Desain interior juga merupakan bagian dari nilai yang disampaikan kepada pelanggan, khususnya pengalaman menikmati hidangan.

F. Menentukan Perlu/Tidaknya Ruang Terbuka

Konsep *outdoor* atau *indoor* bisa dipilih mengikuti konsep restoran yang akan didesain. Jika restoran dan kafe menjual *seafood* atau makanan yang khas, konsep *outdoor* dapat dicoba untuk diaplikasikan. Karena penikmat makanan laut kebanyakan menyukai kesan ruang yang luas, terbuka, cahaya matahari alami, serta hembusan angin, sebaiknya unsur-unsur ini diterapkan untuk kepuasan pelanggan.

Beberapa produk lain yang juga sesuai untuk tambahan meja *outdoor* di antaranya yang berbasis buah, es atau *dessert* dingin, makanan khas Timur Tengah dan Mandarin, *streetfood*, atau beragam minuman tradisional.

G. Udara dan Pencahayaan

Kafe dan restoran yang disukai masyarakat perkotaan mayoritas adalah kafe atau restoran dengan jendela berukuran besar dan bersih atau transparan. Meski

beberapa restoran *fine dining* kebanyakan lebih mengutamakan privasi pelanggannya dengan menyediakan ruangan tertutup, umumnya restoran dan kafe memilih untuk menggunakan jendela besar untuk memberikan kesan lapang dan terbuka. Selain agar cahaya alami dapat masuk lebih banyak, jendela besar juga mempermudah pelanggan yang ingin menikmati pemandangan jalan. Jendela besar dengan kaca bening juga memberikan kesan *welcome* bagi orang-orang yang lewat di depan kafe atau restoran sehingga mereka tidak segan untuk masuk dan mencoba.

Sinar matahari yang masuk ke ruangan juga memberi kesan sehat bagi restoran, juga memastikan bahwa setiap sudut ruangan yang terlihat tetap bersih dan terawat. Akan tetapi arah hadap jendela patut diperhatikan. Sinar matahari yang disukai adalah pada pagi hari karena tidak terlalu panas, sehingga jendela utama perlu dihadapkan ke arah matahari, atau miring dengan tetap memungkinkan cahaya masuk ke tengah ruangan. Perlu dihindari *layout* jendela yang menghadap ke arah terbenamnya matahari, karena panas matahari sore berlangsung lebih lama dan kurang menyenangkan bagi sebagian orang.

Jika ruangan restoran menggunakan penerangan tambahan, khususnya di malam hari, maka warna cahaya dan tingkat kecerahan lampu mengikuti tema ruangan. Restoran atau kafe berkonsep *cozy* kebanyakan menggunakan warna cahaya hangat, sementara yang dinamis dan berkonsep *all-night* atau 24 jam biasanya menggunakan cahaya yang lebih terang.

Sementara masalah udara, kuncinya ada pada sirkulasi. Udara dan aroma dari dapur tidak boleh mengganggu ruang makan sehingga rasa di udara bercampur-baur. Perlu ditentukan juga apakah restoran/kafe menggunakan udara alami, atau pendingin ruangan. Hal ini menentukan apakah pintu utama dan jendela dijaga selalu terbuka, atau tertutup. Udara yang kotor dan mengandung aroma tajam tidaklah menyenangkan bagi penikmat makanan.

H. Peraturan Khusus dan Norma Sosial

Poin terakhir, tata letak furniture restoran sebaiknya memperhatikan peraturan-peraturan dan norma-norma yang berlaku setempat. Misalnya, posisi meja dan kursi yang tidak terlalu berdekatan, agar orang-orang dapat dengan leluasa mengobrol tanpa merasa terganggu dengan suara pelanggan lain atau merasa terdengar oleh pelanggan meja lain. Lebih baik lagi jika jarak antar-meja memungkinkan kursi roda dan fasilitas difabel lain untuk dapat melewati, juga terkait fasilitas kamar mandi dan ibadah agar dapat mengakomodasi semua kalangan.

Dalam hal kebersihan, wajib diatur sirkulasi arah pelayanan antar makanan tidak bersinggungan dengan jalur pengumpulan sampah sisa makan. Dan juga, restoran perlu menyediakan ruangan khusus untuk ibu menyusui dan *playground* anak agar tidak mengganggu pelanggan yang lain. Karena tata letak bertujuan untuk meningkatkan nilai pengalaman pelanggan yang sedang makan dan minum, maka semua hal yang dapat mengganggu kenyamanan pelanggan, baik secara visual maupun rasa harus dihilangkan.

2.1.6 Keselamatan Dan Kesehatan Kerja pada Dapur Restoran

[17]Untuk menciptakan keselamatan dan kesehatan kerja yang optimal bagi karyawan, maka suatu ruang kerja yaitu dapur haruslah memiliki standar desain serta kondisi dapur yang ideal bagi operasional seperti yang dicantumkan dalam Keputusan Menkes NO. 175/MEN/SK/V/2003

Adapun beberapa fasilitas serta alat pencegah kecelakaan kerja, yakni :[18]

A. Tanda Peringatan di Dapur.

[19]Seperti yang diungkapkan oleh Hunter (2007:10) " *Safety sign are used in the kitchen and surroundings area to help identify hazards, obligatory actions and prohibited actions for all staff*" Yang dapat disimpulkan bahwa " tanda tanda peringatan yang diletakkan di dapur dan area di sekitarnya berfungsi untuk membantu mengetahui serta menetapkan suatu bahaya,tindakan yang harus dilakukan, serta tindakan yang harus dihindari oleh para karyawan"

B. Alat Pemadam Api

Tersedianya alat pemadam api di tempat kerja sangatlah penting terutama di dapur yang mana terjadinya resiko kebakaran lebih sering terjadi di bandingkan di tempat lain. Shiells dan Jones (2014:314) menyatakan bahwa " *every kitchen should have a variety of extinguisher options available along with fire alert systems and personal protective equipment*" yang mana maksud dari pernyataan tersebut adalah setiap dapur harus menyediakan berbagai macam pilihan jenis alat pemadam api yang dilengkapi dengan sistem alarm pendeteksi api serta perlengkapan pelindung. [20]Adapun menurut (*The Culinary Institute of America*/CIA :2011:12) "*Fires are divided into 3 classifications, this will able to use the right material to extinguish a fire*.

1. *Class A : Rubbish, wood, paper, etc. use water to extinguish.*

2. *Class B : Oil. Use foam to extinguish or a box of baking soda kept handy may be used.*

3. *Class C : Electrical. Use Co2 to extinguish.*

Dapat dipahami bahwa pemadaman api dibagi menjadi 3 klasifikasi dasar yang mana terdapat beberapa cara dalam penanganan apabila terjadi kebakaran:

1. Kelas A : apabila kebakaran atau nyala api disebabkan oleh sampah kertas, plastik, dan kayu gunakan air sebagai alat pemadam

2. Kelas B : api yang membesar disebabkan oleh minyak, gunakan busa

atau buih pemadam atau dapat juga menggunakan bubuk baking soda

[17] Kepmenkes Nomor 715/ menkes/ SK / V/ 2003/ tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Jasa Boga.
[18] Jurnal Keselamatan Kerja Karyawan di Dapur Suis Butcher Restaurant Setiabudhi Bandung
[19] Hunter, Gary, et al. Professional Chef 2.United Kingdom : 2007.
[20] The Culinary Institute of America/CIA

untuk pemadaman

3. Kelas C : api yang disebabkan oleh arus listrik yang konslet , gunakan co2 sebagai alat pemadam.

C. Kotak P3K

Tersedianya kotak P3K *safety kit* sebagai peralatan keselamatan kerja juga merupakan salah satu hal utama yang berfungsi untuk mengobati serta sebagai pertolongan pertama apabila terjadi kecelakaan kerja.Seperti yang diungkapkan oleh (Gorham:2010:31) "*every food service operation should be equipped with a complete first-aid kit ,municipal regulations may specify the exact contents of the kit. Be sure that the kit is conveniently located and well stocked all the times*", yang artinya adalah setiap operasional pelayanan makanan haruslah dilengkapi dengan tersedianya kotak pertolongan pertama sesuai dengan peraturan pemerintah. Pastikan bahwa peralatan ditempatkan di tempat yang tepat serta tidak memiliki kekurangan persediaan.

2.2 Kajian Pustaka Ikon Tuban

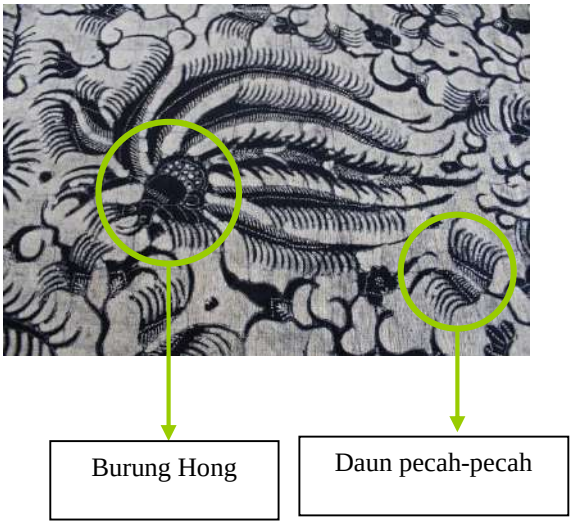
2.2.1 Batik Gedog

Gambar 18 Batik Gedog Tuban
Sumber : https://indonesiatatler.com/

Batik gedog merupakan batik kuno yang hanya dibuat di daerah pedalaman kota Tuban, Jawa Timur. Prosesnya dibuat dari bunga kapas yang dipintal menjadi benang, dan dianyam menjadi kain menggunakan alat manual yang mengeluarkan bunyi "dog…dog.." sehingga disebut kain Gedog. Kain Gedog yang bertekstur kasar dibatik dengan tangan sehingga tercipta suatu karya yang sangat cantik yaitu Batik Tulis Gedog.

Motif – motif pada batik Tuban sangat dipengaruhi oleh nilai – nilai budaya jawa, islam, dan tiongkok. Sedangkan pengaruh islam pada motif batik tulis Tuban terlihat pada motif dengan nama yang religious seperti kijing miring. Dahulu batik tulis ini hanya digunakan untuk upacara-upacara tradisional masyarakat Tuban seperti sedekah bumi, pernikahan, dan pemakaman. Pada perkembangan zaman, sekarang ini penggunaan batik tulis Tuban tidak hanya untuk upacara-upacara adat, namun telah

meluas pada penggunaannya seperti ; taplak meja, sarung bantal, dekorasi, hiasan dinding, model baju modist baik untuk pria dan wanita.



Gambar 19 Ciri-ciri Batik Gedog
Sumber : https://indonesiatatler.com/

Dari hal-hal tersebut, jelaslah bahwa batik tulis tradisional Tuban yang memiliki ciri khas yang unik sangat perlu untuk dilestarikan keberadaannya, apalagi potensi pengembangannya sangat prospektif.

Ciri-ciri :

- Dilihat dari motifnya, batik gedhog dipengaruhi oleh nilai-nilai kebudayaan Islam, Jawa, dan Tiongkok.
- Benangnya yang kasar
- Warnanya kebanyakan nila, agak kegelapan
- Terdapat banyak motif daun pecah-pecah karena geografis kota Tuban yang berada di pesisir pantai

2.2.2 Ongkek

Gambar 20 Ongkek
Sumber : textmartrestarea.blogspot.com

Ongkek merupakan perlengkapan tradisional untuk menjual minuman legen yang terbuat dari air nira pohon siwalan. Bentuk Ongkek sangat khas dan unik setinggi sekitar 1,5 meter. Ongkek terbuat dari potongan bambu yang dirakit sedemikian rupa menjadi pikulan. Pada

pikulan tersebut ditempatkan wadah bambu yang dilapisi dengan daun siwalan sebagai tempat menyimpan minuman Legen dan gelas-gelas yang juga terbuat dari bambu. Terdapat juga caping (topi) yang berbentuk khas, sandal, sabuk otog, tas kepis, dan sebagainya. Selain itu juga terdapat perlengkapan untuk memanen legen dari pohon siwalan seperti angkul-angkul, pisau untuk menyadap bunga lontar, dan sebagainya.

2.2.3 Siwalan

Gambar 21 Pohon dan Buah Siwalan

Sumber : Cakmus.2008. Dunia Tumbuhan . (http:// www.plantamor.com).

Pohon Siwalan atau disebut juga pohon lontar (Borassus flabellifer) adalah sejenis palma (pinang-pinangan) yang tumbuh di Asia Tenggara dan Asia Selatan. Pohon ini banyak dimanfaatkan daunnya, batangnya, buah hingga bunganya yang dapat disadap untuk diminum langsung sebagai legen (nira), difermentasi menjadi tuak ataupun diolah menjadi gula siwalan (sejenis gula merah).

Ciri-ciri pohon :[21]

- Pohonnya ramping dan tinggi, mirip pohon kelapa
- Daun-daun besar, terkumpul di ujung batang membentuk tajuk yang membulat

[21] Cakmus.2008. Dunia Tumbuhan . (http:// www.plantamor.com).

- Helaian daun serupa kipas bundar, berdiameter hingga 1,5 m, bercangap sampai berbagi menjari; dengan taju anak daun selebar 5–7 cm, sisi bawahnya keputihan oleh karena lapisan lilin

Ciri-ciri buah :

- Buah Lontar (Siwalan) bergerombol dalam tandan dengan jumlah sekitar 20-an butir
- Buahnya bulat dengan diameter antara 7-20 cm dengan kulit berwarna hitam kecoklatan
- Tiap butirnya mempunyai 3-7 butir daging buah yang berwarna kecoklatan dan tertutupi tempurung yang tebal dan keras.

2.3 Kajian Pustaka Desain Interior *Casual*

2.3.1 Deskripsi dan Karakteristik Desain Interior *Casual*

Arti *casual* dalam KBBI adalah sederhana. Jadi, tema *casual* dalam interior dapat diartikan sebagai desain yang sederhana, baik dalam bentuk dan juga warna, tidak terdapat banyak detail akan tetapi mengutamakan kenyamanan penggunanya.

Karakteristik :[22]

- Furnitur besar, nyaman, fungsional, dan lembut
- Material furniture adalah dari kain lembut dan cenderung tidak mengkilap seperti kapas, linen, wol
- Furnitur menggunakan warna soft seperti warna pastel, krim, coklat, abu-abu, putih, dll
- Furnitur biasanya terbuat dari kayu
- Sering menggunakan cushion, buku, bunga sebagai elemen estetis
- Cat dinding menggunakan warna soft
- Lantai menggunakan tile,vinyl, hardwood, atau stone

2.3.2 Komponen Desain Interior *Casual*

Komponen pada desain interior casual meliputi beberapa hal seperti :[23]

[22] https://www.smalldesignideas.com
[23] https://www.smalldesignideas.com

A. Furnitur dalam gaya *casual* : sofa yang nyaman, tempat tidur besar, meja rendah dan kursi sofa atau kursi rotan. Kelembutan, tekstur yang menyenangkan dan warna cerah dikombinasikan dengan aksen cerah (bantal kotak-kotak atau dekoratif). Bahan yang paling umum adalah kayu.

Gambar 22 Tipe Furnitur Desain Interior Casual
Sumber : smalldesignideas.com

B. Tekstil alami dan nyaman: menyenangkan saat disentuh, lembut, terasa mahal. Tirai panjang, ringan, furnitur berlapis kain, karpet rapi, elemen kain di atas kursi sebagai penambah estetika dan kenyamanan.

Gambar 23 Pemilihan Tekstil pada Desain Interior Casual
Sumber : smalldesignideas.com

C. Gaya ini lebih banyak menggunakan bahan alami seperti kayu. Elemen estetis, ukiran, tenun dari jerami, bambu, rotan juga biasa digunakan.

Gambar 24 Penggunaan Bahan Alami pada Desain Interior Casual
Sumber : smalldesignideas.com

D. Desain interior *casual* juga sering menggunakan barang-barang yang terkesan *vintage* atau tua yang ditunjukkan melalui elemen dekoratif dengan efek tua (kotak, jam tangan, dll), peralatan makan keramik, lukisan asli dan pigura untuk hiasan gambar, vas atau tempat lilin , dan pencahayaan yang menarik.

Gambar 25 Penggunaan Barang-Barang Tua pada Desain Interior Casual
Sumber : smalldesignideas.com

2.4 Kajian Pustaka Desain Interior *Tropical*

2.4.1 Deskripsi dan Karakteristik Desain Interior *Tropical*

Interior bergaya *tropical* adalah desain interior yang memberikan rasa hangat dan menenangkan, warna-warna yang digunakan cenderung terinspirasi dari alam, teras yang lebar, memiliki banyak ventilasi udara untuk sirkulasi udara yang baik agar suhu ruangan terasa sejuk, penataan ruang yang terbuka, dan menggunakan banyak tanaman.

Ciri-ciri desain interior *tropical* di antaranya :[24]

A. Atap yang Memiliki Ukuran Lebar

Gambar 26 Bentuk Atap Desain Interior Tropical
Sumber : voireproject.com

[24] https://voireproject.com/

Desain atap ini harus memperhatikan potensi cuaca yang ada pada iklim tropis. Memiliki ukuran yang lebar dan terbuka adalah ciri karakteristik gaya desain *tropical*. Material yang digunakan terbuat dari bahan kayu yang terlihat alami dan dapat memberikan kesan relaksasi.

B. Mengunakan Warna Netral Dipadukan dengan Warna Alam

Gambar 27 Warna pada Desain Interior Tropical
Sumber : voireproject.com

Untuk menambah suasana alam agar lebih terasa pada konsep ini, maka warna yang digunakan pada ruangan ini baik untuk dindingnya ataupun furnitur menggunakan warna-warna yang netral serta dipadukan dengan warna yang diadopsi dari alam, seperti warna hijau, cokelat, dan lain sebagainya.

C. Mengunakan Partisi Sebagai Alternatif Tembok

Gambar 28 Penggunaan Partisi pada Interior Tropical
Sumber : voireproject.com

Untuk membagi antar ruangan selain dinding tembok dapat digunakan alternatif lainnya, seperti menggunakan partisi. Karena tipe gaya desain *tropical* adalah terbuka, maka apabila digunakan partisi untuk membagi ruang, disarankan

untuk menggunakan partisi yang memiliki lubang-lubang agar sirkulasi udara di ruangan tetap baik.

D. Mengunakan Furnitur Berbahan Kayu Solid

Gambar 29 Penggunaan Kayu Solid pada Interior Tropical
Sumber : voireproject.com

Furnitur yang digunakan pada gaya desain ini yaitu menggunakan bahan solid, seperti kayu, rotan, bambu,pinus dan lain sebagainya. Untuk mewujudkan nuansa alam maka harus digunakan peralatan furnitur ataupun dekorasi yang berbahan dari alam.

E. Banyak Menggunakan Dekorasi Tanaman

Gambar 30 Penggunaan Tanaman pada Interior Tropical
Sumber : voireproject.com

Dekorasi yang digunakan untuk mempercantik gaya desain ini yaitu, dengan menggunakan banyak tanaman di hampir seluruh ruangan untuk memberikan kesan sejuk, selain itu dekorasi lainnya bisa berupa lukisan bernuansa alam seperti pepohonan, pegunungan atau yang bernuansa etnik seperti gambar wayang, maupun tradisi-tradisi lainnya. Selain itu dekorasi berupa ukiran-ukiran etnik ataupun patung etnik cocok juga untuk menghiasi ruangan tipe desain ini.

2.5 Kajian Pustaka Tata Cahaya Restoran

2.5.1 Unsur-Unsur Pencahayaan pada Restoran dan Café

Unsur pencahayaan pada restoran dapat mempengaruhi beberapa faktor, diantaranya:[25]

A. Makanan dan Minuman

Gambar 31 Restoran KFC dan Pizza Hut dengan Tingkat Pencahayaan Merata
Sumber : Google.com

Tugas khusus pencahayaan pada restoran ataupun cafe adalah sebagai alat penggugah selera (appetizing). Dengan kualitas warna pencahayaan yang tinggi, makanan akan terlihat lebih lezat.

Jenis pencahayaan dan terang gelapnya suatu restoran menyesuaikan tema dan jenis makanan atau minuman yang disediakan. Semakin banyak jenis makanan dan minumannya, membutuhkan kuat pencahayaan umum (*general lighting*) yang tinggi serta penyebaran cahaya (*light distribution*) yang merata dibandingkan dengan resto yang menyediakan makanan dan minuman tertentu. Hal ini menjadi penting karena umumnya tempat seperti ini mempunyai karakter pelanggan yang melayani diri sendiri (*self service*) dan tempat ini juga menampung kapasitas pengunjung dalam jumlah besar. Sebagai contoh, restoran siap saji (*fast food*) yang banyak terdapat di area makanan (*food court*) pada pusat perbelanjaan seperti KFC dan *Pizza Hut*.

Sebaliknya, restoran dengan tingkat kemerataan cahaya yang rendah (*lower uniformity)* akan meminimalisir suasana membosankan, atmosfir terlihat lebih ramah yang akan membuat pengunjung berlama-lama di restoran. Ini artinya, pengunjung akan mengeluarkan lebih banyak uang untuk memesan makanan dan minuman lagi.

[25] Jurnal Pengaruh Pencahayaan L.E.D Terhadap Suasana Ruang Cafe Dan Restoran

Pencahayaan yang khusus banyak difokuskan untuk visualisasi, baik dalam bentuk gambar makanan dan minuman yang dapat menggugah selera serta minat pelanggan.

B. Penyajian

Pada restoran yang memberikan pelayanan khusus kepada pengujung, umumnya membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mempersiapkan hidangan. Untuk penerapan pencahayaan pada restoran jenis ini, biasanya digunakan kuat pencahayaan (*lighting level*) yang relatif rendah dipadukan dengan pencahayaan berupa aksen-aksen pada ornamen tertentu (*accent lighting*). Pencahayaan ini akan mengurangi rasa jenuh dalam menunggu, bahkan akan terbentuk nuansa (*ambience*) yang secara psikologis membangkitkan selera.

Untuk menyajikan makanan yang menggugah selera, diperlukan cahaya yang memiliki *color rendering* tinggi serta pemilihan dan penggunaan kap lampu yang tepat untuk mengurangi kesilauan cahaya lampu.

C. Penataan Ruang

Selain melalui penataan interior restoran, karakter serta identitas dari suatu restoran ataupun cafe dapat diperkuat dengan permainan pencahayaan ruangnya. Pemilihan warna cahaya akan mempengaruhi suasana dan psikologis kepada pengunjung.

Salah satu cara yang efektif membangun *image* restoran adalah dengan pencahayaan yang unik (eye-cather) pada logo ataupun pada karakter yang menjadi *trademark*-nya. Penerapan *signage* dan *dynamic ligting* pada ruang yang mempengaruhi sangat memperkuat *image* restoran.

2.5.2 Desain pencahayaan pada Café dan Restoran

Hal penting yang harus diperhatikan dalam pencahayaan suatu restoran adalah bagaimana menciptakan ruang yang ramah dalam menyediakan makanan atau minuman kepada tamu baik siang atau malam hari. Berikut adalah contoh-contoh pencahayaan pada tipe-tipe restoran yang berbeda :

A. Cafetaria, Snack-bars, Cafe/Coffee Shops

Di area ini kegiatan *service* makanan dan minuman dilakukan dengan cepat sehingga pergantian pengunjung pun juga cepat. Setelah makan, biasanya pengunjung langsung meninggalkan tempat ini. Pencahayaan yang tepat untuk tempat ini adalah pencahayaan umum yang seragam sesuai yang dibutuhkan untuk memberi kesan ekonomis dan efisiensi.

B. Restoran (*Dining area*)

Atmosfir ruang sangat penting di tempat ini.

1. *Dining Room* (Ruang Makan)

Ruang makan (*dining room*) merupakan ruang utama yang biasanya diperhatikan dari suatu restoran, karena ruang ini merupakan ruang utama dalam restoran dan juga merupakan tempat para tamu menikmati hidangan serta atmosfir ruang suatu restoran. Hal yang penting pada pencahayaan ruang makan adalah:

- Bagaimana makanan terlihat secara jelas dan atraktif serta kondisi visual yang nyaman untuk berbincang-bincang di area makan. *Color Rendering Index* (CRI) yang baik penting untuk mendukung penampilan makanan, minimum adalah 80 dan yang baik adalah 90.68.
- Pencahayaan umum sebaiknya rendah dengan minimum 50 lux dan pencahayaan pada permukaan meja makan harus lebih terang daripada sekitarnya untuk menciptakan rasa intim dan akrab.
- Teknik-teknik pencahayaan khusus biasa digunakan pada suatu restoran untuk menciptakan efek dan suasana yang diinginkan, seperti cahaya hangat sekitar 2700 K, pencahayaan aksen yang digunakan untuk menciptakan efek tertentu atau meng-highlight benda spesial seperti lukisan, dll.

2. Dapur, Kantor dan Restroom

Ruang-ruang ini membutuhkan cukup cahaya untuk menunjang kegiatan-kegiatannya.

Hal penting yang harus diperhatikan:

- Pencahayaan umum biasa digunakan untuk menciptakan terang yang merata pada ruang persiapan makanan, counter yang menyediakan makanan, kantor dan restroom.
- Berbeda dengan ruang makan dimana atmosfir ruang dan style sangat penting, pada dapur, pencahayaan harus mencapai semua permukaan kerja untuk mendukung kegiatanya. Pencahayaan umum dibutuhkan sekitar 500 lux dengan tambahan pencahayaan lokal pada area tertentu yang membutuhkan pencahayaan lebih.

3. Entryway

Pencahayaan pada ruang masuk penting untuk mengundang pengunjung datang dan memberikan *image* restoran dari sisi luar. Pencahayaan untuk sirkulasi sebaiknya dengan iluminasi rendah, namun tetap mendukung kegiatan sirkulasinya.

C. Bar

Pencahayaan pada bar harus disesuaikan dengan kelompok pengunjungnya. Dimana kebanyakan sasarannya adalah anak muda, hal ini memungkinkan variasi yang luas untuk menciptakan efek visual yang akan menarik perhatian pengunjung. Untuk tamu kalangan lebih tua, pencahayaan bar bisa disajikan dengan efek dan atmosfir yang rileks yaitu pencahayaan yang menghindari silau.

D. Lounge

Pencahayaan pada lounge harus diatur dengan penyetelan yang mengatur cahaya di waktu siang dan malam. Pencahayaan yang fleksibel sangat penting pada lounge, dimana memungkinkan untuk menyediakan pencahayaan pada fungsi yang berbeda, seperti meeting, pertunjukan film dan *dance*.

2.5.3 Contoh Pencahayaan pada Restoran

Interior restoran sangat berperan dalam meningkatkan selera makan pengunjung. Persepsi visual pengunjung terhadap cahaya dapat mempengaruhi emosi pengunjung untuk berselera makan atau justru menjadi tidak “mood” makan. Teori yang dijelaskan oleh (Gibson, 1986) mengenai persepsi visual, “*affordances*” yang diberikan oleh lingkungan dapat berbeda-beda tergantung pada informasi yang tersedia atau diterima oleh pengamat. Pemilihan warna pada interior memang dapat

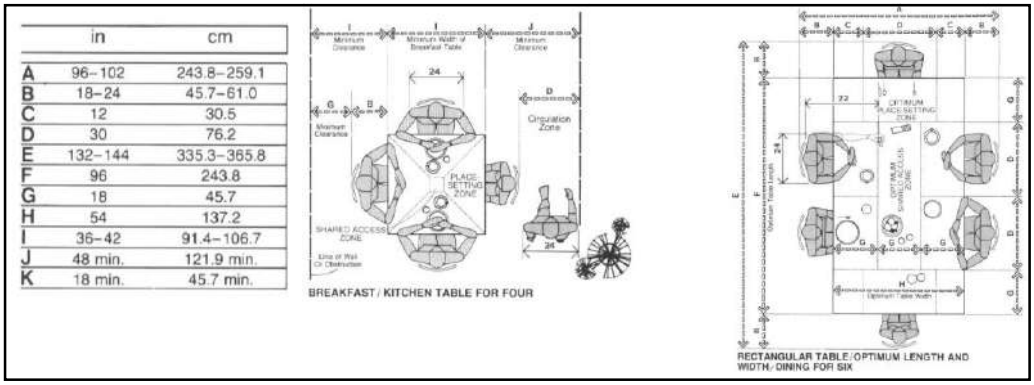
mempengaruhi pengalaman pengunjung untuk meningkatkan nafsu makan. Faktor lain yang mempengaruhi nafsu makan adalah cahaya, baik pencahayaan buatan maupun alami yang menyinari ruang tersebut.

Gambar 32 Pencahayaan Restoran Cepat Saji KFC
Sumber : Google.com

Salah satu contoh restoran cepat saji yang ada di Indonesia adalah KFC (Kentucky Fried Chicken). Warna merah menjadi warna dan tanda pengenal pada restoran cepat saji ini. Di seluruh outlet-nya menggunakan warna merah sebagai warna dominan. Selain sebagai warna pada logo KFC, warna ini juga digunakan pada interior ruangan. Secara visual, warna merah ini memberikan kesan terang pada ruang, namun jika berlebihan dapat menciptakan ruang yang panas. Pada penggunaan yang sesuai, warna merah merupakan warna yang membuat seseorang bergairah dan semangat, sehingga dapat digunakan pada restoran cepat saji untuk meningkatkan selera makan pengunjungnya.

Interior tersebut menggunakan warm light sebagai pencahayaan buatan, terutama pada bagian counter pembelian. Bantuan cahaya inilah yang juga memegang peranan penting dalam membangkitkan selera makan. Cool light memberikan sinar yang lebih biru, sehingga perpaduan antara *cool light* dengan interior warna merah dapat membuat ruang menjadi semakin terang dan tajam. Makanan akan tampak tidak menarik. Selain itu, seluruh ruangan akan menarik perhatian pengunjung daripada makanannya sendiri. Warm light menghasilkan sinar berwarna merah, oranye, dan kuning. Lampu ini jika dipadukan dengan warna merah akan mengurangi intensitas kecerahan warna yang mencolok tersebut. Ruangan terlihat lebih tidak silau (atau terlalu terang) dan terlihat luas. Hubungan antara pengunjung dengan makanan meningkat dan lebih intim, sehingga dapat meningkatkan selera makan pengunjung.

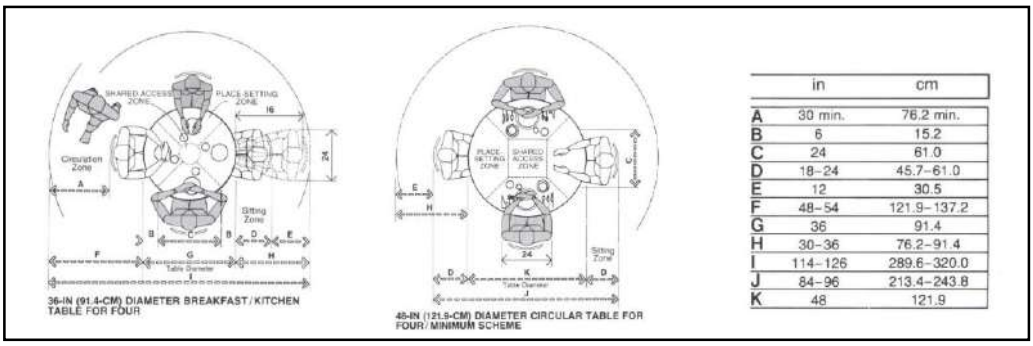
2.6 Studi Anthopometri



	in	cm
A	96–102	243.8–259.1
B	18–24	45.7–61.0
C	12	30.5
D	30	76.2
E	132–144	335.3–365.8
F	96	243.8
G	18	45.7
H	54	137.2
I	36–42	91.4–106.7
J	48 min.	121.9 min.
K	18 min.	45.7 min.

Gambar 33 Anthopometri Meja Makan
Sumber : Human Dimension and Interior Space

- [26]Anthopometri pada panjang meja optimum untuk satu orang adalah 137.2 cm, dan lebar optimum 121.9 cm.
- Panjang minimum untuk meja makan adalah 106.7 cm , dan lebarnya 101.6 cm.

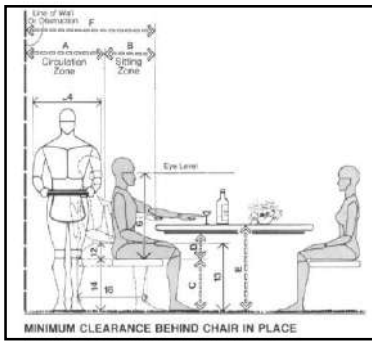


	in	cm
A	30 min.	76.2 min.
B	6	15.2
C	24	61.0
D	18–24	45.7–61.0
E	12	30.5
F	48–54	121.9–137.2
G	36	91.4
H	30–36	76.2–91.4
I	114–126	289.6–320.0
J	84–96	213.4–243.8
K	48	121.9

Gambar 34 Ukuran Sirkulasi Meja
Sumber : Human Dimension and Interior Space

- Untuk ukuran sirkulasi antar meja adalah kurang lebih 76.2 cm, dan jarak antara dinding dan meja kurang lebih 45.7 cm.
- Panjang optimum untuk meja 6 orang adalah 335.3-365.8 cm dan lebar optimum 243.8-259.2 cm.

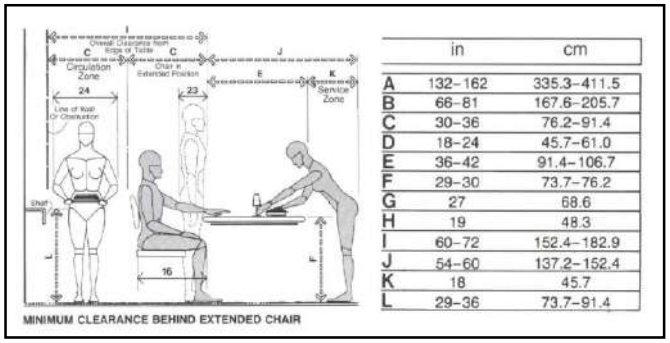
[26] Human Dimension and Interior Space



	in	cm
A	30–36	76.2–91.4
B	18–24	45.7–61.0
C	16–17	40.6–43.2
D	7.5 min.	19.1 min.
E	29–30	73.7–76.2
F	48–60	121.9–152.4

Gambar 35 Sirkulasi Meja Bundar
Sumber : Human Dimension and Interior Space

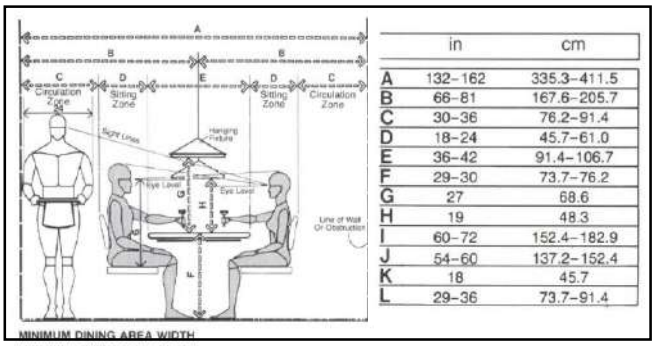
- Untuk ukuran sirkulasi meja bundar minimal adalah 76.2 cm, dengan panjang 289.6-320 cm.
- Untuk ukuran minimum panjang meja adalah 213.4-243.8 cm dengan sirkulasi 30.5 cm.



	in	cm
A	132–162	335.3–411.5
B	66–81	167.6–205.7
C	30–36	76.2–91.4
D	18–24	45.7–61.0
E	36–42	91.4–106.7
F	29–30	73.7–76.2
G	27	68.6
H	19	48.3
I	60–72	152.4–182.9
J	54–60	137.2–152.4
K	18	45.7
L	29–36	73.7–91.4

Gambar 36 Ukuran Tinggi Meja
Sumber : Human Dimension and Interior Space

- Ukuran tinggi meja makan kira-kira 73.7-76.2 cm dengan sirkulasi 76.2-91.4 cm untuk pelayan agar dapat menyajikan hidangan dengan leluasa.
- Zona duduk pelanggan adalah 45.7-61 cm.



	in	cm
A	132–162	335.3–411.5
B	66–81	167.6–205.7
C	30–36	76.2–91.4
D	18–24	45.7–61.0
E	36–42	91.4–106.7
F	29–30	73.7–76.2
G	27	68.6
H	19	48.3
I	60–72	152.4–182.9
J	54–60	137.2–152.4
K	18	45.7
L	29–36	73.7–91.4

Gambar 37 Jarak Lampu Gantung dengan Meja
Sumber : Human Dimension and Interior Space

- Jarak lampu gantung dengan meja paling tidak 68.6 cm.
- Tinggi rak adalah 73.7-91.4 cm.

2.7 Studi Eksisting Restoran Grand Javanilla

2.7.1 Lokasi

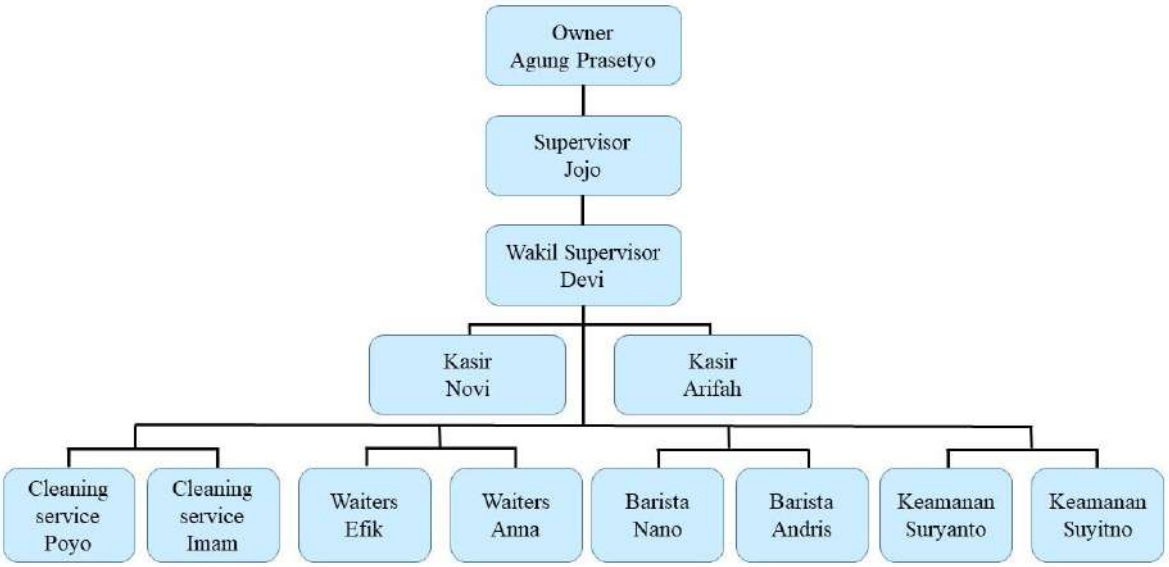
Grand Javanilla berlokasi di Kebonsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Lokasi tempat strategis karena menjadi jalur kendaraan sehingga banyak orang lalu lalang di depannya.

Gambar 38 Denah Lokasi Eksisting
Sumber : Google map

2.7.2 Struktur Organisasi

Di bawah ini merupakan struktur organisasi restoran Grand Javanilla.

Pembagian job description :



Bagan 1 Struktur Organisasi Grand Javanilla
Sumber : Dokumen perusahaan

A. Owner

Membuat sistem pelaporan yang rutin, menentukan jadwal pertemuan rutin untuk berinteraksi, brainstorming, atau membahas masalah yang dihadapi karyawan di setiap divisi, melakukan inspeksi mendadak untuk melihat secara langsung performa karyawan, membangun sikap percaya

kepada karyawan Anda dan menerima ide atau masukan yang disampaikan untuk kemajuan usaha, dan memberikan reward kepada karyawan yang berprestasi.

B. Supervisor dan Wakil Supervisor

Mengatur staf bawahan, mampu menerangkan *job description* dengan baik, melakukan *briefing* atau pengarahan ke staf bawahan, mengontrol dan memberikan evaluasi, dan memberikan motivasi.

C. Kasir

Menjalankan proses transaksi pembayaran, melakukan pencatatan atas semua transaksi, membantu, melakukan pencatatan kas fisik serta melakukan pelaporan kepada atasan.

D. Cleaning Service

Menjaga restoran dan asilitas umum agar tetap bersih.

E. Waiters

Mempersiapkan service equipment, mengambil pesanan tamu dan menyajikannya.

F. Barista

Meracik minuman untuk pelanggan dan melayani pembelian kue.

G. Keamanan

Melakukan pengamanan asset ditempat dia bekerja, melakukan tindakan pencegahan dari hal-hal yang tidak diinginkan di lingkungan tugasnya, membuat laporan dan pencatatan setiap aktifitas dan kejadian setiap hari di buku laporan atau buku mutase, melindungi setiap orang yang berada di lingkungan tugasnya dengan melakukan pengawasan segala aktifitas orang yang berada di lingkungan pengamanannya, membuat lalu lintas kendaraan di lokasi tugas berjalan dengan baik dan mengarahkan kendaraan yang parkir dengan benar sesuai dengan aturan, membantu menjaga aturan perusahaan/organisasi yang berhubungan dengan keamanan dan kenyamanan agar dapat berjalan dengan baik, menginterogasi dan melakukan penyelidikan terhadap hal-hal yang mengganggu keamanan yang terjadi di lingkungan tempat bertugas.

2.7.3 Company profile dan Segmentasi

A. Company Profile

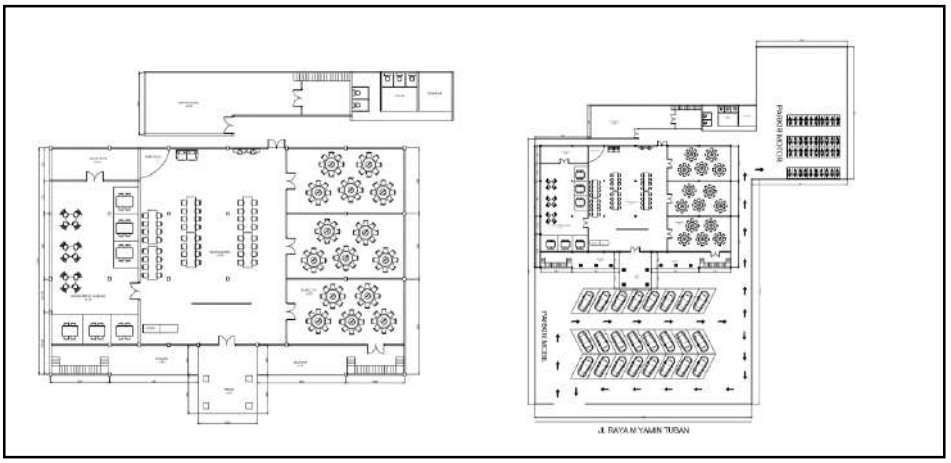
Grand Javanilla dimiliki oleh perorangan atas nama Bapak Agung Prasetyo dan Bapak Jarwanto sebagai managernya. Bapak Agung Prasetyo juga merupakan pemilik Bravo Supermarket yang cabangnya ada di Tuban, Bojonegoro, Jombang, dan Cepu. Ini merupakan logo dari Grand Javanilla. Logo terlihat sederhana tapi terkesan elegan. Dengan warna yang tidak begitu mencolok yaitu coklat dan hitam.

Gambar 39 Logo Grand Javanilla
Sumber : google.com

B. Segmentasi Restoran

Restoran Grand Javanilla ini merupakan restoran keluarga yang menargetkan usahanya kepada anggota keluarga dan juga rombongan yang datang dalam jumah banyak. Segmentasinya adalah kalangan menengah ke atas dari masyarakat lokal maupun non lokal.

2.7.4 Analisa Denah / Layout Ruang



Gambar 40 Denah Eksisting dan Ground Plan Grand Javanilla
Sumber : dokumen restoran

Ini adalah denah eksisting lantai satu dan site plan Grand Javanilla. Grand Javanilla merupakan bangunan berlantai dua yang terdiri dari restoran, bakery, dan ballroom. Restoran dan bakery terletak di lantai satu, sedangkan ballroom terletak di lantai kedua.

Bangunan berbentuk persegi dan simetris sehingga tidak terlalu sulit untuk mengatur dan meletakkan furnitur. Sirkulasi juga mudah diatur. Akan tetapi ruangan terlalu lapang dan kurang adanya pembagian antar ruang. Berikut ini adalah kondisi dari restoran Grand Javanilla.

Tabel 3 Kondisi Restoran Grand Javanilla

No.	Kondisi	Solusi
1.	Ruangan terlalu lapang dan kurang adanya pembagian antar ruang.	Perlu ditambahkan sekat untuk membagi ruagan menjadi beberapa zona.
2.	Pembagian ruang terlalu sederhana dan tidak terdapat banyak furnitur.	Perlu ditambahkan beberapa jenis furnitur sesuai dengan kegunaan dan fungsi masing-masing area.
3.	Hanya disediakan beberapa kursi bayi di area lesehan dan tidak terdapat *kids area.*	Perlu disediakan *kids area* dengan lokasi strategis sehingga memudahkan pengawasan orang tua.
4.	Posisi dapur roti kurang tepat, sehingga sirkulasi antar karyawan dan pengunjung terganggu.	Perlu dipindahkannya posisi dapur roti agar tidak mengganggu pengunjung.
5.	Tidak terdapat staff room.	Perlu ditambahkan staff room dan *back office* jika perlu.
6.	Fasilitas umum kurang memadai, seperti kurangnya jumlah toilet dan kurangnya fasilitas umum *yang* tersedia.	Perlu dilakukan penambahan jumlah toilet dan penambahan fasilitas umum seperti *nursery room, smoking area, VIP room, mini bar,* dll.

Sumber : Regita Putri, 2019

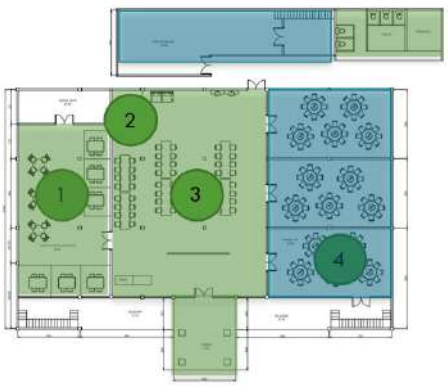
2.7.5 Analisa Fungsi Ruang, Foto-Foto Ruang dan Analisa

Gambar 41 Bangunan Eksisting Grand Javanilla
Sumber : Google.com

Gambar di atas merupakan tampak luar bangunan Grand Javanilla. Bangunan berukuran cukup besar dan terdiri dari 2 lantai. Kondisi bangunan masih bagus karena baru saja dibangun pada tahun 2018. Gaya bangunan lebih mengarah ke gaya kolonial tradisional.

Gambar 42 Ruang Makan dan Ballroom Grand Javanilla
Sumber : Regita Putri, 2019

Gambar di atas merupakan gambar ruang makan dan ballroom Grand Javanilla. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa ruang makan terlihat luas dan terdapat banyak meja dan kursi, sedangkan ball room dibiarkan kosong dan akan ditata apabila disewa untuk acara. Ruang makan dapat dieksplor lagi agar mencerminkan unsur ikon tuban, dan dapat ditambah beberapa ruangan seperti ruang VIP, ruang merokok, oleh oleh corner, dan lain lain karena pengunjung memerlukan fasilitas tunjangan lainnya berdasarkan kelakuan pengunjung yang beraneka ragam.



Gambar 43 Pembagian Zona Denah Eksisting
Sumber : Regita Putri, 2019

Layout eksisting restoran Grand Javanilla dibagi menjadi 4 zona. Yaitu : Area lesehan (zona 1), area *mini stage* (zona 2), area makan utama (zona 3), dan ruang VIP (zona 4).

Gambar 44 Zona 1 Restoran
Sumber : Regita Putri, 2019

Zona 1 merupakan area lesehan. Di area ini juga diizinkan untuk para perokok karena pada ruangan ini tidak digunakan AC. Di area lesehan ini juga dilengkapi dengan kursi bayi yang disediakan bagi pelanggan yang membawa balita.

Gambar 45 Zona 2 Restoran
Sumber : Regita Putri, 2019

Zona 2 merupakan area mini stage, yaitu area untuk melakukan pertunjukan musik. Area ini terletak di pojok kanan ruangan dan ukurannya tidak terlalu luas.

Gambar 46 Zona 3 Restoran
Sumber : Regita Putri, 2019

Zona 3 merupakan area ruang makan utama. Ini merupakan zona area yang paling luas. Pada zona ini, *layout* kurang dimanfaatkan sehingga masih tersisa banyak

space. Terdapat banyak kursi dan meja yang ditata secara horizontal pada ruang ini sehingga terkesan agak monoton.

Gambar 47 Zona 4 Restoran
Sumber : Regita Putri, 2019

Zona 4 diperuntukkan sebagai ruang VIP. PAda ruang ini tidak menggunakan banyak ornamen. Area ini diperuntukkan sebagai ruang rapat ataupun acara lainnya dan harus dilakukan pemesanan terlebih dahulu jika ingin menempati ruang ini. Ruang ini dibagi menjadi 3 ruang yang dipisahkan dengan sekat yang dapat dibuka saat diperlukan dan dapat ditutup jika tidak digunakan.

2.8 Studi Pembanding

Kajian studi pembanding ini berkaitan dengan objek yang akan di redesain yaitu sebuah restoran. Objek yang terpilih sebagai objek pembanding adalah *Batik restaurant*. Restoran ini berlokasi di Jalan Kayu Aya, Seminyak, Bali. Restoran ini mengusung tema batik nusantara sebagai desain interiornya.

Gambar 48 Langgam Interior Restoran Batik
Sumber : detikfood.com

A. Langgam interior yang diterapkan pada interior restoran Batik ini secara keseluruhan adalah *tropical modern* dengan mengusung konsep serba batik. Pemakaian langgam dapat dilihat dari pemilihan warna, pemilihan material furnitur, dan penggunaan tumbuhan. Sedangkan pemakaian konsep dapat dilihat dari motif dan ornamen batikyang banyak digunakan. Pemilihan langgam dipercaya cocok untuk menimbulkan perasaan *chill and cozy* bagi pengunjung restoran. Pemilihan warna-warna yang netral juga dapat membuat warna warni motif batik menjadi lebih seimbang dan tidak menjadikan ruangan terlalu ramai dengan warna.

Gambar 49 Ornamen Restoran Batik
Sumber : detikfood.com

B. Ornamen-ornamen batik banyak ditampilkan sebagai motif ornamen interior seperti kap lampu, cushion, hiasan dinding, lukisan, dan lain-lain. Perpaduan antara furnitur modern dan anyaman tradisional juga dapat menjadikan interior lebih menarik, ditambah penambahan *vertical garden* pada dinding-dinding restoran dapat menambah perasaan tenang bagi pengunjung.

Gambar 50 Display dan Elemen Estetis Restoran Batik
Sumber : detikfood.com

C. Selain diterapkan sebagai ornamen furnitur, batik juga diaplikasikan pada tangga sekaligus menjadi media pembelajaran bagi pengunjung restoran. *Display* pernak pernik dari bahan dan alat pembuatan batik juga dijadikan sebagai media interaktif yang dapat dimainkan oleh pengunjung.

Gambar 51 Selfie Corner Restoran Batik
Sumber : detikfood.com

D. Selain itu, restoran Batik ini memiliki beberapa spot untuk berfoto yang menarik bagi pengunjung khususnya bagi para remaja millennial jaman sekarang. Selain sebagai tempat makan, restoran Batik ini juga dapat menjadi tempat rekreasi sekaligus edukasi bagi para pengunjung.

BAB 3

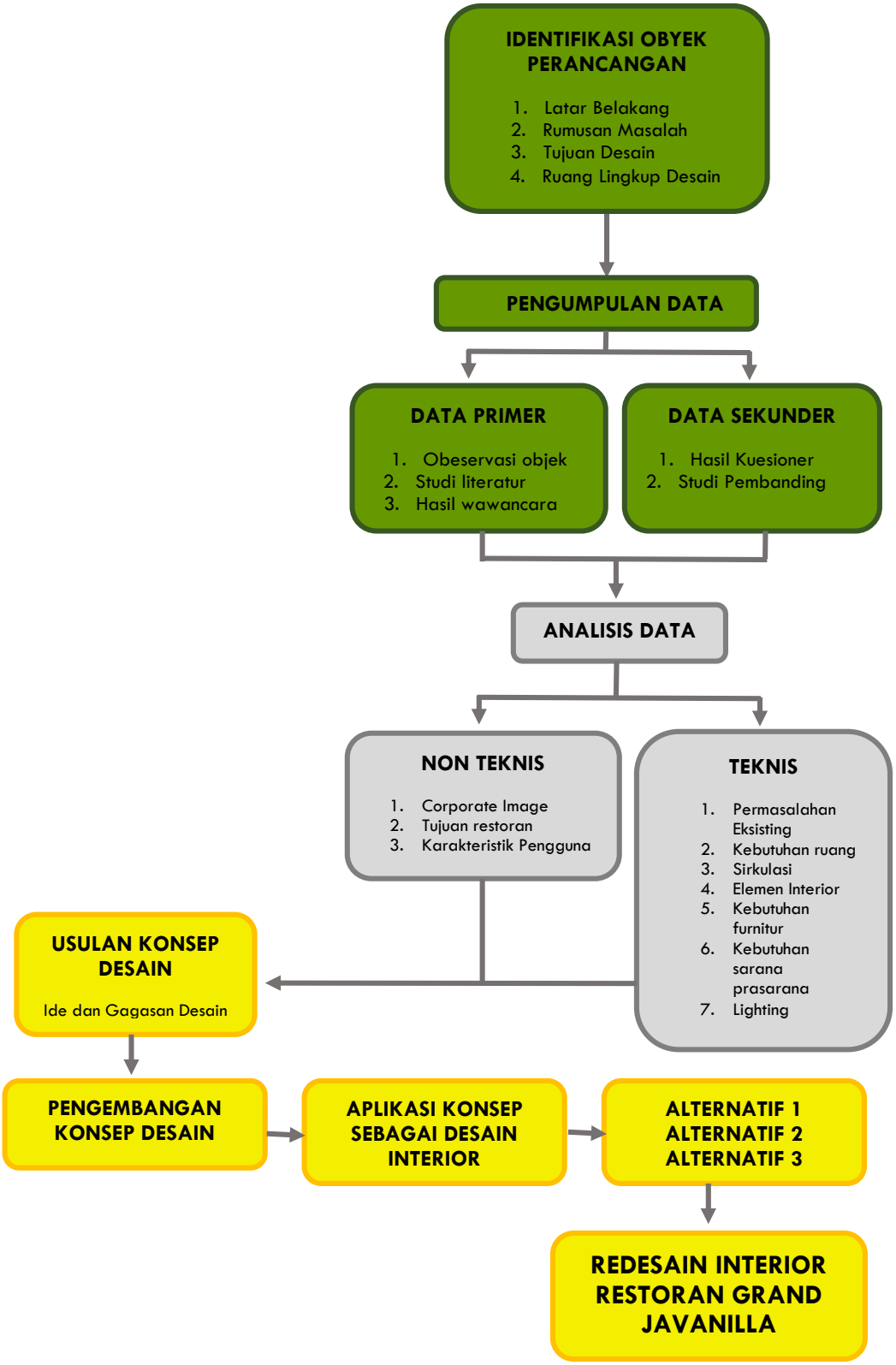
METODE DESAIN INTERIOR

Pada setiap penelitian, pasti diperlukan data-data pendukung yang akurat. Data-data tersebut kelak akan digunakan sebagai referensi dan bahan untuk mencari solusi perancangan desain dan pemecahan masalah-masalah desain pada objek desain.

Pada riset re-desain interior restoran Grand Javanilla ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat analitif, dimana sifat metode ini adalah menganalisa kembali hal-hal yang didapat. Adapun jenis-jenis teori analisa yang digunakan oleh penulis antara lain :

a. Metode analisa deskriptif: metode yang digunakan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena objek perancangan.
b. Metode analisa induktif : Pendekatan induktif menekanan pada pengamatan dahulu, lalu menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan tersebut. Metode ini sering disebut sebagai sebuah pendekatan pengambilan kesimpulan dari khusus menjadi umum (*going from specific to the general*). Tujuan dari metode ini adalah untuk mencari standarisasi konsep yang sesaui dalam perancangan desain yang berawal dari pengamatan dan analisa.
c. Metode analisa komparasi : metode yang digunakan untuk membandingkan data objek dengan data lain dengan cara menganalisa antara data objek dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.
d. Metode analisa statistik : metode yang digunakan untuk membaca dan menganalisa data statistic yang telah didapat dari kuesioner yang telah diberikan kepada masyarakat.
e. Metode analisa semiotika : metode yang digunakan untuk menafsirkan dan menciptakan tanda desain dalam objek perancangan agar dapat dengan mudah menyampaikan makna kepada pengunjung.

3.1 Bagan Proses Desain



Bagan 2 Proses Desain
Sumber : Regita Putri, 2019

Bagan diatas menjelaskan alur proses perancangan redesain interior restoran Grand Javanilla. Proses dimulai dengan melakukan identifikasi awal objek yang berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan desain, dan ruang lingkup desain. Diawali dengan identifikasi awal objek perancangan, yaitu mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan desain, dan ruang lingkup desain. Setelah identifikasi dilakukan, dilanjutkan dengan pengumpulan data primer dan sekunder yang berasal dari wawancara, observasi, dan studi literatur. Untuk memperkuat pengumpulan data, juga dilakukan pemuatan kuesioner kepada masyarakat dan studi banding dengan objek lain. Setelah didapatkannya data termasuk permasalahan, akan dilakukan analisis data yang mencakup tentang corporate image, tujuan restoran, dan karakteristik pengguna dan juga hal-hal teknis seperti permasalahan eksisting, kebutuhan ruang, sirkulasi, elemen interior, kebutuhan furniture, kebutuhan sarana prasarana, dan lighting.

Analisis data yang telah didapat akan membantu untuk mendapatkan usulan konsep desain yang sesuai dengan masalah-masalah objek dan konsep yang didapat akan diolah dan dikembangkan sehingga dapat diaplikasikan ke dalam konsep desain interior restoran Grand Javanilla. Dari konsep tersebut, akan dilakukan *brain storming* terhadap layout dan menghasilkan 3 alternatif desain. 3 alternatif tersebut akan diseleksi kembali dengan weighted method sehingga menghasilkan sebuah layout terpilih untuk redesain interior restoran Grand Javanilla.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dari pengelola restoran Grand Javanilla , maka metode yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

3.2.1 Observasi

Proses pengumpulan data utama yang pertama diakukan adalah dengan cara pengamatan secara langsung objek yang akan di desain kembali. Studi kasus juga dilakukan dalam pengamatan tersebut. Dalam metode ini, penulis melakukan pengamatan terhadap eksisting dan desain interior restoran Grand Javanilla dan juga restoran lain untuk dijadikan pembanding. Berikut metode observasi yang telah dilakukan:

A. Studi Eksisting

Observasi dilakukan terhadap objek restoran Grand Javanilla yang berada di Kebonsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Data-data eksisting yang didapat merupakan data mengenai lokasi objek, lingkungan sekitar, kondisi fisik bangunan, interior dan pengguna ruang. Kegiatan observasi yang dilakukan pada restoran Grand Javanilla bertujuan untuk mendapat data sebagai berikut:

1. Aktivitas pengguna utama yaitu pengunjung restoran Grand Javanilla yang terdiri dari rombongan perjalanan, keluarga yang meliputi anak-anak dan orang dewasa maupun lansia.
2. Karakteristik dan perilaku pengguna sarana serta prasarana yang ada di restoran Grand Javanilla.
3. Bentuk dan kondisi fisik bangunan dan interior dari restoran Grand Javanilla.
4. Studi sirkulasi pengguna dan pembagian zonasi di dalam restoran Grand Javanilla.
5. Foto-foto interior termasuk sarana dan prasarana yang dihadirkan di restoran Grand Javanilla.

B. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dilakukan pada objek perancangan adalah berupa pengabadian gambar objek melalui kumpulan foto-foto eksisting sarana maupun prasarana yang ada di restoran Grand Javanilla. Selain itu, foto-foto pendukung lainnya yang didapatkan dari media lainnya seperti media sosial tentang restoran Grand Javanilla juga menjadi tambahan dalam pengumpulan dokumentasi.

3.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan terbuka dan tidak dalam suasana formal dengan pihak terkait yang berhubungan langsung dengan objek riset yakni pengelola maupun staff karyawan dan pengunjung di restoran Grand Javanilla. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat kenyamanan pengunjung, kelengkapan fasilitas, sarana dan prasarana, pengaruh desain terhadap proses kenyamanan saat makanpada restoran Grand Javanilla. Data ini nantinya akan menjadi data primer dan sumber analisis permasalahan yang akan

diselesaikan melalui desain interior restoran Grand Javanilla.

3.2.3 Kuesioner

Metode kuesioner akan dijadikan sebagai bahan data sekunder, yaitu penguat data primer yang telah didapat. Metode kuesioner ini akan dilakukan terhadap yang pernah berkunjung ke restoran keluarga atau antar kota.

Melalui metode ini akan didapatkan data berupa pendapat masyarakat mengenai pengaruh desain interior restoran keluarga dan antar kota terhadap minat, daya tarik, dan kenyamanan masyarakat. Melalui kuesioner ini, juga akan didapat data terbuka mengenai keinginan masyarakat terhadap konsep desain yang akan diaplikasikan ke dalam desain interior restoran keluarga sekaligus antar kota ini.

3.2.4 Studi / Kajian Literatur

Untuk menunjang terciptanya redesain interior restoran Grand Javanilla, maka diperlukan data dari literatur yang berkaitan dengan restoran sebagai penunjang konsep yang digunakan. Kajian tersebut berupa:

A. Kajian mengenai restoran, khususnya restoran wisata keluarga termasuk pengertian, tujuan, standar perancangan desain, dan aktivitas umum.
B. Kajian tentang ciri khas dari kota Tuban, mengenai ikon, bentuk geografis, makanan khas, kerajinan khas, dll.
C. Kajian tentang fasilitas, sarana dan prasarana tambahan untuk menunjang desain yang digunakan restoran Grand Javanilla.
D. Studi mengenai *company profile* dari restoran Grand Javanilla.
E. Studi mengenai tambahan ruang yang dibutuhkan di restoran Grand Javanilla.
F. Studi mengenai elemen interior yang akan diterapkan di restoran Grand Javanilla.
G. Studi mengenai tema desain yang akan digunakan sebagai redesain restoran Grand Javanilla.

3.3 Analisis Data

Pada analisa data, data yang telah didapatkan melalui beberapa metode pengumpulan data di atas akan diolah kembai dan dianalisis untuk mendapatkan solusi pemecahan masalah dengan tepat yang terdapat dalam objek perancangan. Hasil analisis yang didapat akan dijadikan sebagai acuan untuk konsep desain yang sesuai dengan tujuan dari resedain restoran Grand Javanilla. Konsep tersebut diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Analisi tersebut dilakukan dengan beberapa aspek, seperti :

1. Analisis Eksisting

   Melalui data yang didapatkan dari observasi yang telah dilakukan terhadap obyek restoran Grand Javanilla, akan dilakukan analisis mengenai keadaan interior pada eksisting bangunan, seperti layout, bentuk, warna, material interior, pencahayaan, penghawaan, sarana dan prasarana, dll. Hal ini berguna untuk mengetahui permasalahn yang ada pada eksisting.

2. Analisis Pengguna

   Melalui metode observasi, telah didapatkan data berupa karakteristik pengguna yang terlihat secara langsung. Data tersebut akan diolah sehingga menghasilkan karakteristik pengguna sarana restoran .

3. Analisis Kebutuhan Ruang

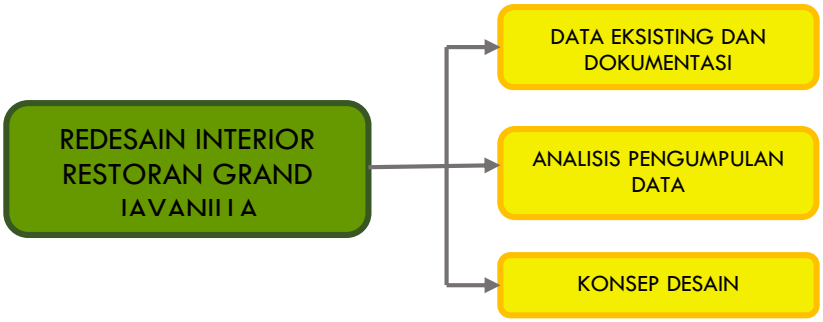
   Kebutuhan ruang di restoran Grand Javanilla dapat dilihat dari denah eksisting yang ada dan pengamatan secara langsung terhadap objek desain. Namun, data tersebut akan dikomparasi dengan data fasilitas restoran lain yang didapat melalui kajian literatur. Hal ini dilakukan guna mendapatkan fasilitas maksimal di dalam restoran Grand Javanilla.

4. Analisis Konsep Desain

   Analisis ini dilakukan untuk menentukan konsep yang sesuai untuk diterapkan ke dalam restoran Grand Javanilla dengan cara pengamatan dan analisa permasalahan pada restoran Grand Javanilla . Hasil konsep ini akan digunakan sebagai perumusan judul dari perancangan desain. Selanjutnya, konsep ini akan digunakan sebagai bahan dasar perancangan elemen interior seperti warna, bentukan *display*, furnitur, fasilitas, dll.

3.4 Tahapan Desain

Dalam tahapan ini, metode penelitian yang berbeda dilakukan guna mengetahui kata kunci utama yang akan menjadi dasar perencanaan interior restoran Grand Javanilla, yaitu:



Bagan 3 Tahapan Desain
Sumber : Regita Putri, 2019

A. Tahap Data Eksisting dan Dokumentasi

Tahapan ini adalah tahap dimana dilakukannya proses pengamatan ke lokasi objek dan juga pengumpulan dokumen-dokumen dari objek redesain berupa foto-foto objek eksisting yaitu interior restoran Grand Javanilla dan juga data-data restoran yang dapat membantu proses desain.

B. Tahap Analisis Pengumpulan Data

Tahapan ini merupakan tahapan riset terhadap dokumen-dokumen objek desain dan pengidentifikasian terhadap masalah yang ada pada objek redesain, yaitu restoran Grand Javanilla, seperti analisis eksisting, pengguna, dan kebutuhan ruang.

C. Tahap Konsep Desain

Tahapan ini adalah tahap dimana dilakukannya penentuan konsep desain setelah dilakukannya analisis terhadap data-data yang telah didapatkan. Di dalam tahap ini, analisis data sangat menentukan konsep apa yang akan diterapkan pada restoran.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

PEMBAHASAN / ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

A. Pengunjung

1. Pengguna : Anak-anak, remaja, dewasa
2. Usia : 6-13 tahun, 13-19 tahun, diatas 19 tahun
3. Karakteristik :
   - Anak-anak yang didampingi orang tua
   - Remaja yang memiliki acara dengan teman atau keluarganya
   - Orang tua yang mengajak anak-anaknya
   - Kalangan menengah ke atas

B. Pelayan

1. Gender : Perempuan dan laki-laki
2. Usia : 20-30 tahun
3. Tugas : Melayani pengunjung, membawakan menu, menulis menu, menyajikan makanan
4. Karakteristik : Cekatan, tangkas, ramah, teliti.

C. Koki

1. Gender : Perempuan dan laki-laki
2. Usia : 20-45 tahun
3. Tugas : Memasak, menyiapka makanan
4. Karakteristik : Cekatan, tangkas, pintar memasak, bersih.

D. Penjaga kasir

1. Gender : Perempuan
2. Usia : 20-30 tahun
3. Tugas : Melayani pembayaran
4. Karakteristik : Ulet, teliti, bertanggung jawab

E. Janitor

1. Gender : Laki-laki
2. Usia : 20-45 tahun
3. Tugas : Membersihkan meja, menata meja, menyapu, dll.
4. Karakteristik : Cekatan, sabar

4.2 Studi Aktivitas Fasilitas

Tabel 4 Studi Aktivitas Fasilitas

NO.	AKTIVITAS	NAMA RUANG	KEBUTUHAN FURNITUR	DIMENSI (CM)	DIMENSI RUANG
1.	-Menikmati makanan -Mencuci tangan -Mendengarkan musik -Melakukan transaksi pembayaran -Tempat display roti dan snack -Membuat minuman	Ruang makan utama (area makan dan mini stage) (area kasir)	-Meja makan -Kursi makan -Wastafel -Mini stage -Rak snack -Show case roti -Meja kasir -Meja racik -Storage -Cooler	-350 x 108 x 75,5cm -46 x 54 x 106,5 cm -102 x 46 x 101 cm -487 x 217 x 20 cm -45x43x139 cm -90 x 54 x 79 cm -270 x 45 x 99 cm -200 x 90 x 80 cm -93 x 35.5 x 202 cm -66 x 68 x 197 cm	300 m2
2.	-Melakukan resepsi -Rapat -Makan makan	Ruang VIP	-Meja makan -Kursi makan -Meja buffet	-Ø144 x 77 cm -60 x 60 x 80 cm -190 x 90 x 75,5 cm	276 m2
3.	-Menikmati makanan	Ruang lesehan	-Meja makan lesehan -Kursi makan -Meja makan	-251 x 100 x 49,5 cm -Ø55 x 104,5 cm -Ø70 x 75 cm	153 m2

NO.	AKTIVITAS	NAMA RUANG	KEBUTUHAN FURNITUR	DIMENSI (CM)	DIMENSI RUANG
4.	-Memasak -Mengambil bahan -Memotong bahan -Mengambil peralatan masak -Mengambil piring dan gelas -Mencuci piring	Dapur masak	-Stove -Kulkas -Meja racik -Storage -Rak piring -Sink	-70 x 80 x 95 cm -76 x 77 x 179,5 cm -300 x 90 x 80 cm -165 x 66 x 80 cm -48 x 30 x 85 cm -78 x 46,5 x 85 cm	96 m2
5.	-Menguleni adonan roti -Memanggang roti -Meletakkan roti yang sudah jadi	Dapur roti	-Meja -Oven -Meja display	-165 x 66 x 80 cm -150 x 50 x 145 cm -48 x 30 x 85 cm	22 m2
6.	-Meletakkan sandal/sepatu -Wudlu -Mengambil rukuh -Sholat	Mushola	-Rak sandal/sepatu -Lemari rukuh	-60 x 22 x 86 cm -120 x 35 x160 cm	13,65 m2
7.	-Buang air -Cuci tangan -Bercermin	Toilet	-Closet -Wastafel	-70 x 50 x 75 cm -102 x 46 x 101 cm	14,6 m2

Sumber : Regita Putri, 2019

4.3 Studi Aktivitas Pengunjung

Tabel 5 Aktivitas Pengunjung

NO.	AKTIVITAS	TEMPAT	KETERANGAN
1	Masuk restoran	Main room	
2	Melihat lihat	Main room, area lesehan	
3	Mencari tempat duduk	Main room, area lesehan	
4	Duduk	Main room, area lesehan	
5	Memesan makanan	Main room, area lesehan	
6	Menunggu pesanan	Main room, area lesehan	Sambil melihat-lihat interior restoran, menikmati suasana, bercengkrama dengan keluarga, beberapa orang bermain dengan anak-anak
7	Makanan datang	Main room, area lesehan	Berfoto dan mengabadikan momen
8	Mecuci tangan	Main room, area lesehan	
9	Menikmati makanan	Main room, area lesehan	
10	Mencuci tangan	Main room, area lesehan	
11	Buang air kecil	Toilet	
12	Beribadah	Mushola	
13	Duduk – duduk dan bersantai	Main room, area lesehan	Sambil mengawasi anak-anak bermain
14	Membayar	Kasir	

Sumber : Regita Putri, 2019

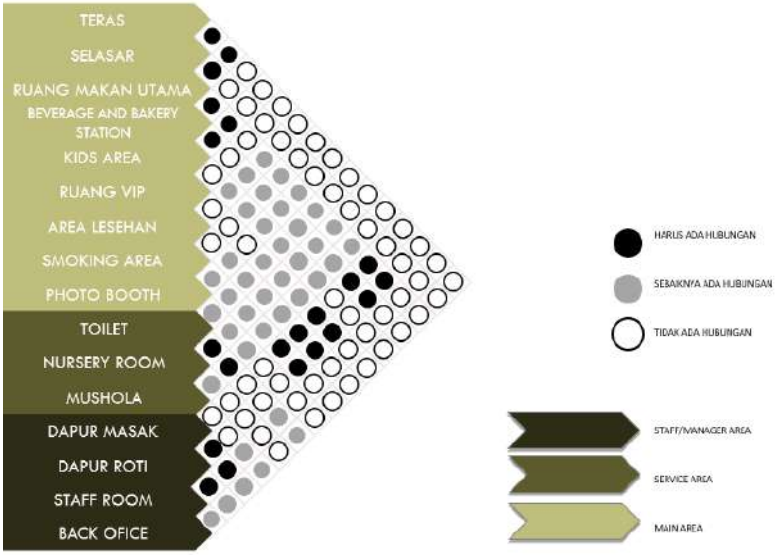
Dari tabel di atas, hal-hal yang dapat disimpulkan adalah :

1. Sebagian besar pengunjung pergi ke restoran tidak hanya untuk makan, akan tetapi juga melakukan hal lain, seperti : bercengkrama, berwisata, berfoto, berkumpul dengan keluarga, dan lain-lain.
2. Pengunjung memerlukan wahana bermain anak agar orang dewasa tetap nyaman menikmati makanannya saat anak-anak sedang bermain
3. Perlu ditambahkannya jumlah toilet karena satu keluarga biasanya datang dengan jumlah yang cukup banyak

4.4 Hubungan Ruang

Analisis hubungan ruang adalah metode yang digunakan sebagai acuan peletakan posisi ruang pada desain. Analisis dibuat berdasarkan atas pertimbangan aktivitas dan sirkulasi pengguna ruang di restoran Grand Javanilla. Hubungan ruang pada restoran Grand Javanilla dirasa sudah baik, akan tetapi ada beberapa yang kurang sesuai, pembagian ruang pada restoran Grand Javanilla juga kurang maksimal dan masih dapat dioptimalkan lagi. Terdapat beberapa area dengan zoning area yang kurang jelas (antara *main area, service area, dan staff/manager area)*. Pembagian antara area makan utama, ruang VIP, dan area lesehan dianggap sudah tepat.

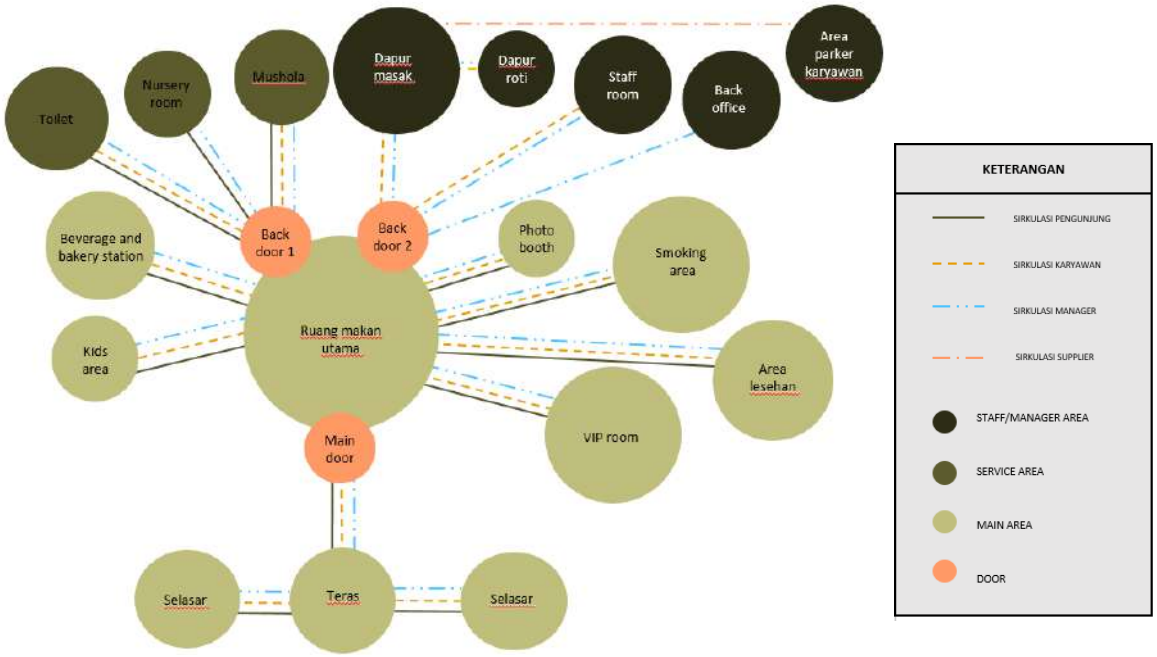
4.4.1 Matriks



Gambar 52 Matriks Hubungan Ruang
Sumber : Regita Putri, 2019

Terdapat beberapa area pada restoran Grand Javanilla, seperti : area makan utama, area VIP, area lesehan, maupun area pendukung, seperti : mushola, dapur utama, dapur roti, dan toilet. Beberapa area tersebut harus saling berhubungan agar mempermudah aksesibilitas penggunanya. Sebaliknya, beberapa area lainnya tidak harus berhubungan karena tidak ada korelasi antar ruang. Pada restoran Grand Javanilla, dari permasalahan-permasalahan yang didapat, maka akan ditambahkan beberapa area dan ruangan, seperti : ***beverage and bakery station, kids area, smoking area, photo booth area, nursery room, staff room,*** **dan** ***back office***. Gambar di atas adalah matriks ruang pada restoran Grand Javanilla.

4.4.2 Bubble Diagram



Gambar 53 Bubble Diagram
Sumber : Regita Putri, 2019

Bubble diagram merupakan gambaran alur sirkulasi dari satu ruang ke ruang lainnya di dalam objek perancangan, yaitu sirkulasi antara pengunjung, karyawan, dan manager. Ada 3 zoning pada restoran Grand Javanilla, yaitu *main area*, *service area*, dan *staff/manager area*. Alur sirkulasi restoran Grand Javanilla dapat dilihat pada diagram di atas.

4.5 Analisa Riset

Berdasarkan riset yang telah dilakukan terhadap restoran Grand Javanilla, telah didapatkan analisis sebagai berikut:

4.5.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada lokasi objek eksisting, yaitu bangunan restoran Grand Javanilla yang berlokasi di Desa Kebonsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Lokasi tempat strategis karena menjadi jalur kendaraan dari pantai utara, sehingga banyak kendaraan berlalu lalang di depannya. Karena lokasi restoran Grand Javanilla yang strategis dan bentuk bangunan yang megah dan besar, restoran ini cukup terkenal di kalangan masyarakat Tuban. Restoran Grand Javanilla buka setiap hari mulai dari pukul 11.00 sampai pukul 21.30 WIB.

Menurut observasi yang telah dilakukan, karakteristik desain interior restoran Grand Javanilla adalah :

6. Desain arsitektural merupakan bangunan baru, sehingga kolom seragam. Objek merupakan bangunan 2 lantai yang terdiri dari restoran pada lantai pertama dan *ball room* pada lantai kedua. Dinding pada bangunan merupakan dinding bata yang sebagian besar dicat putih dan krim. Tinggi plafon 350 cm dengan plafon gypsum.
7. Bentuk furniture cenderung ke arah bentuk tradisional dan hamper seluruhnya terbuat dari kayu.

Gambar 54 Ruang Makan Utama Grand Javanilla
Sumber : Regita Putri, 2019

8. Pemilihan warna yang digunakan cenderung ke warna *soft*, seperti putih, krim, dan coklat. Tidak terdapat banyak warna dan cenderung ke warna-warna yang monoton.

Gambar 55 Mini Stage Area Grand Javanilla
Sumber : Regita Putri, 2019

9. Pemilihan material :

Gambar 56 Analisa Material Interior Grand Javanilla
Sumber : Regita Putri, 2019

- Material lantai yang digunakan adalah lantai tile keramik dan lantai marmer ukuran 60x60 cm.Perbedaan jenis lantai juga dapat menjadi pembagi area secara tidak langsung.
- Material dinding yang digunakan adalah dinding bata dengan finishing cat dinding warna krim pada seluruh area restoran.
- Material plafon yang digunakan adalah plafon gypsum. Beberapa area menggunakan plafon gypsum drop ceiling.
- Material furnitur yang digunakan sebagian besar terbuat dari kayu dan menciptakan kesan tradisional. Area lesehan juga terbuat dari kayu dan dihiasi dengan tirai kain. Meja makan menggunakan material keramik bermotif pada tengahnya.

4.5.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan di lokasi objek secara langsung,yaitu restoran Grand Javanilla. Wawancara dilakukan kepada 3 sumber, yaitu supervisor, karyawan dan pengunjung. Data yang didapatkan saat wawancara akan dianalisis untuk melengkapi data lainnya.

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan kepada supervisor Grand Javanilla, didapatkan beberapa data seperti :

1. Konsumen utama (target pasar) restoran Grand Javanilla adalah kalangan warga menengah ke atas Tuban maupun luar Tuban.
2. Restoran Grand Javanilla ini dikhususkan untuk restoran keluarga dan sekaligus terdapat beberapa ruang yang bisa disewakan untuk suatu acara dan *ball room* di lantai 2 yang juga dapat disewa.
3. Restoran Grand Javanilla memfokuskan desain interior ke arah *classy traditional.*
4. Restoran Grand Javanilla menjual berbagai makanan dari makanan nusantara sampai *western.* Akan tetapi lebih menonjolkan pada makanan nusantaranya.
5. Beliau mengaku restoran Grand Javanilla belum memiliki visi dan misi karena masih merupakan restoran baru, akan tetapi beliau memiliki harapan agar restoran ini dapat dikembangkan lagi, lebih baik lagi dalam melayani pengunjung, juga agar dapat membuat kembali cabang restoran ke kota lain, selain Tuban dan Bojonegoro.
6. Perlu adanya *office* untuk melakukan transaksi pembayaran dengan *supplier* atau apabila ada masalah dengan pelanggan.

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan kepada karyawan Grand Javanilla, didapatkan beberapa data seperti :

1. Area makan utama dan area lesehan bebas digunakan setiap hari oleh pengunjung, sedangkan area VIP hanya dapat digunakan setelah pengunjung memesan reservasi ruang.
2. Parkir pengunjugn berada di depan gedung, sedangkan parkir karyawan berada di samping gedung, tepatnya di dekat mushola.
3. Karyawan masuk setiap hari, kecuali bagian keamanan.
4. *Waiters* tetap ada 2, yang lainnya masih merupakan karyawan magang.
5. Karyawan membutuhkan *staff room.* Mereka kurang nyaman saat beristirahat, karena tidak adanya *staff room* dan hanya beristirahat di area dapur saja.

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 3 pengunjung Grand Javanilla, dari jawaban-jawaban pengunjung didapatkan beberapa data seperti :

1. Tempat sudah nyaman dan bagus, akan tetapi kurang memberikan ciri khas
2. Masakan restoran kurang memiliki ciri khas

3. Parkiran panas karena tidak ada atap
4. Area lesehan seharusnya juga menggunakan AC, tidak hanya ruang makan utama saja

4.5.3 Hasil Kuesioner

Kuesioner disebarluaskan secara online, dan kuesioner ini ditujukan kepada masyarakat yang pernah berkunjung ke restoran keluarga atau restoran antar kota. Responden keseluruhan berjumlah 39 orang. Berikut hasil kuesioner dan pembahasannya:

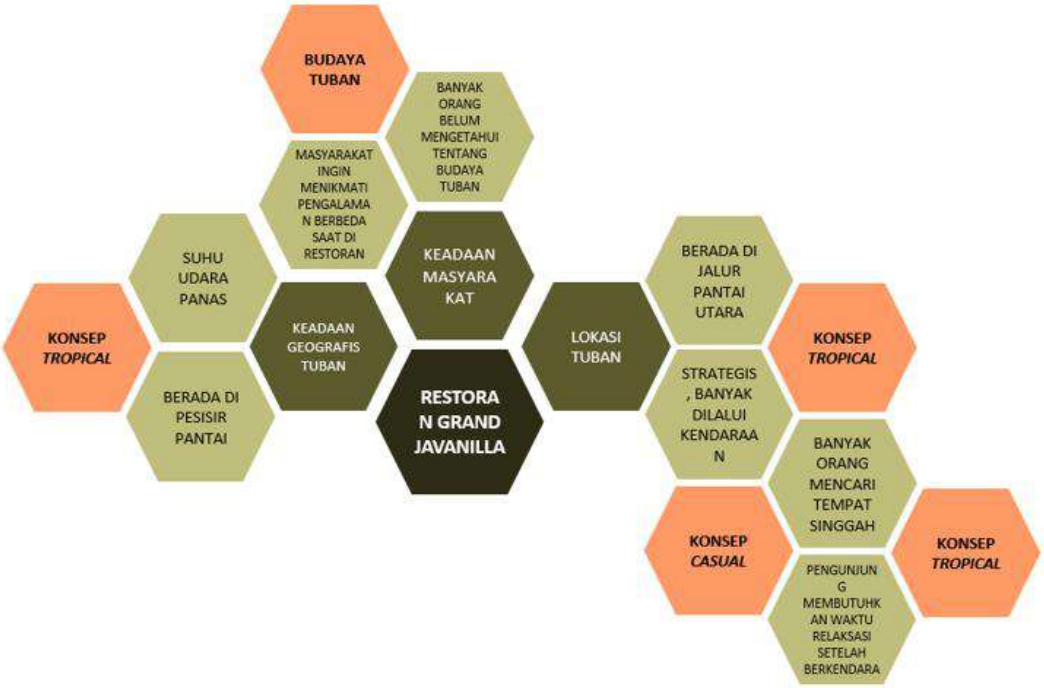
1. Alasan terbesar makan di rumah makan menurut 39 responden adalah yang pertama adalah ingin berkumpul dengan keluarga atau teman, alasan terbanyak kedua adalah ingin menikmati suasana baru.
2. Dari 39 responden, 76,9 % lebih memilih suasana *tropical* untuk restoran dibandingkan suasana formal.
3. Pendapat terbanyak mengenai desain restoran yang nyaman adalah yang pertama, furnitur nyaman, yang kedua adalah desainnya yang unik, yang ketiga yaitu space luas, dan yang keempat adalah banyak tumbuhan.
4. Menurut para responden, fasilitas penunjang terpenting untuk restoran keluarga adalah *kids area*, kemudian *smoking area* dan *nursery room*.
5. Dari 39 responden, sebanyak 84,6 % responden menjawab bahwa *table service* (jenis pelayanan dimana pelayan akan mendatangi meja pelanggan dan mencatat menu yang akan dipesan) lebih cocok untuk restoran keluarga.
6. Menurut para responden, fasilitas penunjang terpenting untuk restoran antar kota adalah kuantitas meja dan kursi lebih banyak, toilet tambahan, dan *smoking area*.
7. Dari 39 responden, sebanyak 59 % responden menjawab bahwa *self service/buffet/*prasmanan (pelanggan memilih dan mengambil sendiri menu yang sudah disiapkan di meja) lebih cocok untuk restoran antar kota.
8. Menurut para responden, cara memperkenalkan ikon Tuban (khususnya Batik Gedhog) ke pengunjung restoran yang paling cocok adalah dengan mengaplikasikan batik pada ornamen interior restoran.
9. Anggapan masyarakat mengenai seberapa penting tingkat kenyamanan berpengaruh terhadap restoran Grand Javanilla (sebagai restoran keluarga dan

restoran antar kota) adalah sangat penting. Dapat dilihat dari jawaban responden. Sebanyak 27 orang memberikan jawaban sangat penting, 9 orang memberikan jawaban cukup penting, dan 3 responden lainnya memberikan jawaban penting.

10. Anggapan masyarakat mengenai seberapa penting estetika berpengaruh terhadap restoran Grand Javanilla (sebagai restoran keluarga dan restoran antar kota) adalah sangat penting. Dapat dilihat dari jawaban responden. Sebanyak 19 orang memberikan jawaban sangat penting, 16 orang memberikan jawaban cukup penting, dan 4 responden lainnya memberikan jawaban penting.
11. Anggapan masyarakat mengenai seberapa penting tingkat kelengkapan sarana prasarana berpengaruh terhadap restoran Grand Javanilla (sebagai restoran keluarga dan restoran antar kota) adalah sangat penting. Dapat dilihat dari jawaban responden. Sebanyak 20 orang memberikan jawaban sangat penting, 15 orang memberikan jawaban cukup penting, dan 4 responden lainnya memberikan jawaban penting.

Secara keseluruhan, responden menganggap nuansa *tropical* dirasa lebih nyaman untuk restoran keluarga dan antar kota. Kebanyakan dari responden makan di restoran untuk menikmati waktu bersama dengan keluarga atau teman dan juga ingin menikmati suasana yang berbeda dari biasanya. Para responden juga menganggap bahwa furnitur yang nyaman, desain unik, space luas, dan banyak tumbuhan mempengaruhi kenyamanan desain interior suatu restoran. Menurut mereka, fasilitas penunjang terpenting untuk restoran keluarga adalah *kids area*, *smoking area* dan *nursery room*, sedangkan untuk restoran antar kota adalah lebih ke kuantitas, seperti jumlah kursi dan meja dan toilet. Jenis servis yang cocok untuk restoran keluarga berbeda dengan restoran antar kota. Responden beranggapan bahwa *table service* lebih cocok digunakan untuk restoran keluarga, sedangkan *self service* lebih cocok digunakan untuk restoran antar kota. Dari tingkat kenyamanan, estetika, dan kelengkapan sarana prasarana terhadap restoran Grand Javanilla (sebagai restoran keluarga dan restoran antar kota), responden berpendapat bahwa semua hal tersebut sangat penting terhadap restoran.

4.6 Tema / Konsep Desain



Gambar 57 Hasil Brainstorming Pemilihan Konsep Interior
Sumber : Regita Putri, 2019

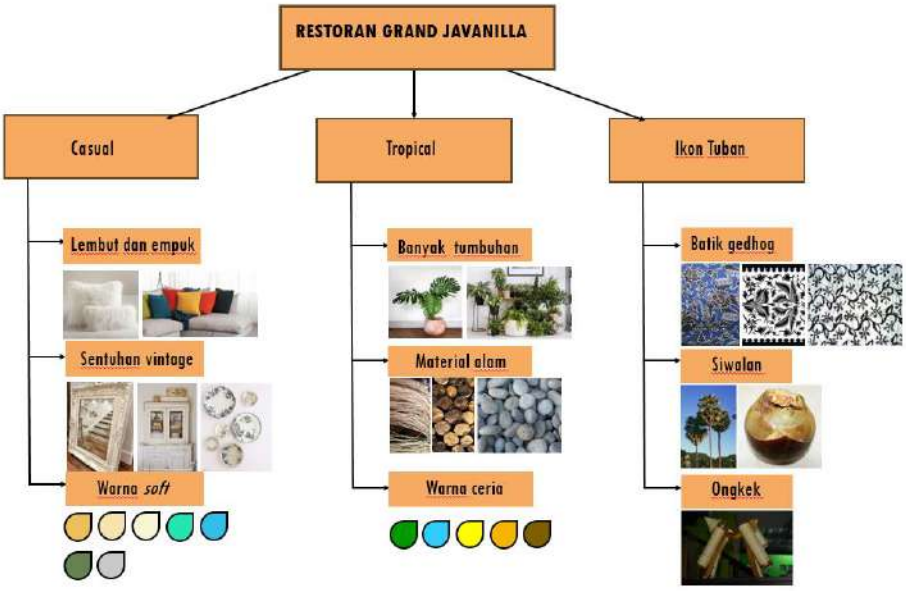
Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan dan hasil wawancara juga kuesioner dari pengumpulan data di atas, maka konsep desain yang tepat digunakan sebagai desain interior restoran Grand Javanilla adalah *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban. *Casual* adalah desain interior yang dapat menimbulkan rasa nyaman, *tropical* didapat dari keadaan geografis Tuban yang berada di pesisir pantai, selain itu, desain interior *tropical* juga dapat memberikan ketenangan dan kesejukan terhadap suhu Tuban yang panas.

Selain itu, sentuhan ikon Tuban dapat memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung dan memberikan pengetahuan tentang ikon Tuban setelah para pengunjung singgah di restoran ini. Alur penentuan konsep dan penjabarannya dapat dilihat dari gambar berikut :

Konsep *casual tropical* dipilih menjadi konsep interior restoran Grand Javanilla karena hal ini cocok untuk mengatasi permasalah yang ada. Konsep ini juga dapat memberikan kenyamanan sekaligus relaksasi kepada pengunjung. Selain itu, sentuhan ikon Tuban dapat memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung sekaligus memberikan pengetahuan mengenai ikon Tuban kepada pengunjung yang berasal dari luar Tuban. Restoran Grand

Javanilla yang sebelumnya hanya difokuskan untuk restoran keluarga saja akan ditambah fungsi sebagai restoran antar kota atas pertimbangan keadaan dan lokasi eksisting.

Berikut metode penerapan konsep *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban tersebut kedalam aplikasi desain interior:



Bagan 4 Tree Method
Sumber : Regita Putri, 2019

4.7 Aplikasi Konsep Desain

Berikut adalah pengaplikasian konsep desain *casual tropical* ke dalam interior restoran Grand Javanilla:

4.7.1 Konsep Plafon

Gambar 58 Konsep Plafon
Sumber : Regita Putri, 2020

Pemilihan plafon lebih mengarah ke material-material alam seperti kayu dan bambu. Alasan pemilihan material alami ini adalah agar interior terkesan lebih *tropical* dan diharapkan dapat memberikan ketenangan kepada pengunjung.

4.7.2 Konsep Dinding

Gambar 59 Konsep Dinding
Sumber : Regita Putri, 2020

Konsep dinding secara umum yang digunakan adalah dinding bata dengan warna soft, dipadukan dengan dinding bata ekspos dengan finishing warna putih dan juga penggunaan tambahan *wall panel*. Pemilihan cat warna putih yang dipadukan dengan warna pastel dan perpaduan material alami seperti bambu dan kayu memberikan kesan *clean* dan alami pada ruangan.

4.7.3 Konsep Lantai

Gambar 60 Konsep Lantai
Sumber : Regita Putri, 2020

Konsep lantai secara umum menggunakan lantai parket dengan beberapa variasi yang berbeda. Beberapa area menggunakan karpet seperti pada *kids area* dan *display area*. Pemakaian karpet pada *kids area* bertujuan untuk keamanan anak-anak. Beberapa area juga menggunakan lantai kerikil untuk menambah kesan *tropical*.

4.7.4 Konsep Furnitur

Gambar 61 Konsep Furnitur
Sumber : Regita Putri, 2020

Pemilihan furnitur didasarkan pada konsep desain. Yaitu berdasarkan tema *casual*, *tropical* dan sentuhan ikon Tuban. Furnitur yang digunakan adalah furnitur yang nyaman dengan bahan alami seperti rotan dan kayu dengan bantalan spons yang empuk dengan tambahan *cushion* untuk beberapa sofa. Unsur ikon Tuban dapat dilihat dari pengaplikasian motif batik gedog pada sofa dan *cushion*. [27]Dari kasus penelitian lain, didapatkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kebanyakan pengunjung suatu restoran lebih memilih meja dengan kursi sofa diantara empat jenis kursi yang telah disediakan yaitu : kursi model sofa, kursi berbahan vinyl dengan rangka besi, bangku sofa bulat dan kursi besi model outdoor.

4.7.5 Konsep Elemen Estetis

Gambar 62 Konsep Elemen Estetis
Sumber : Regita Putri, 2020

Elemen estetis yang digunakan berupa tanaman, pengaplikasian batik, ornamen transformasi kerajinan Tuban, dan lain-lain yang dapat mencerminkan konsep *casual tropical* dan ikon Tuban.

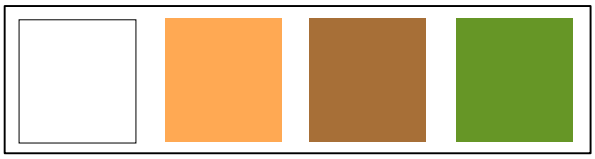
[27] Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan

4.7.6 Konsep Material

Gambar 63 Konsep Material
Sumber : Pinterest

Konsep umum material yang digunakan adalah material alami, seperti : kayu, rotan, batu alam, dan lain-lain. Konsep *tropical* cenderung mengarah pada pemakaian material alami.

4.7.7 Konsep Warna



Gambar 64 Konsep Warna
Sumber : google.com

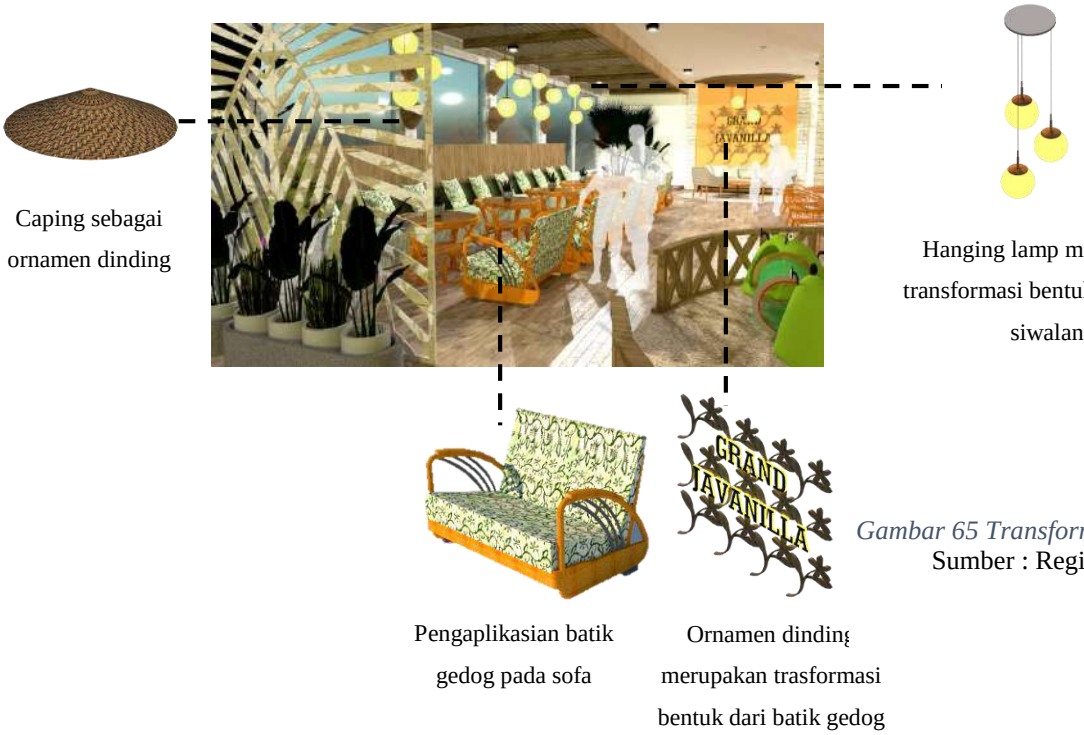
Warna yang digunakan merupakan perpaduan dari warna warna ceria *tropical* dikombinasi dengan warna soft dari gaya *casual*. Hal ini bertujuan untuk memberikan ketenangan pada pengunjung. Warna warna tersebut adalah putih, oranye pastel, coklat, dan hijau. [28]Menurut majalah *online* detik.com, warna oranye dapat membantu meningkatkan pasokan oksigen ke otak, menghasilkan efek menyegarkan dan menstimulasi aktivitas mental. Warna oranye juga dapat memberikan perasaan nyaman dan dapat merangsang nafsu makan. [29]Selain itu, menurut sebuah jurnal warna oranye juga dapat memberi kesan hangat dan bersemangat.

4.7.8 Transformasi Bentuk

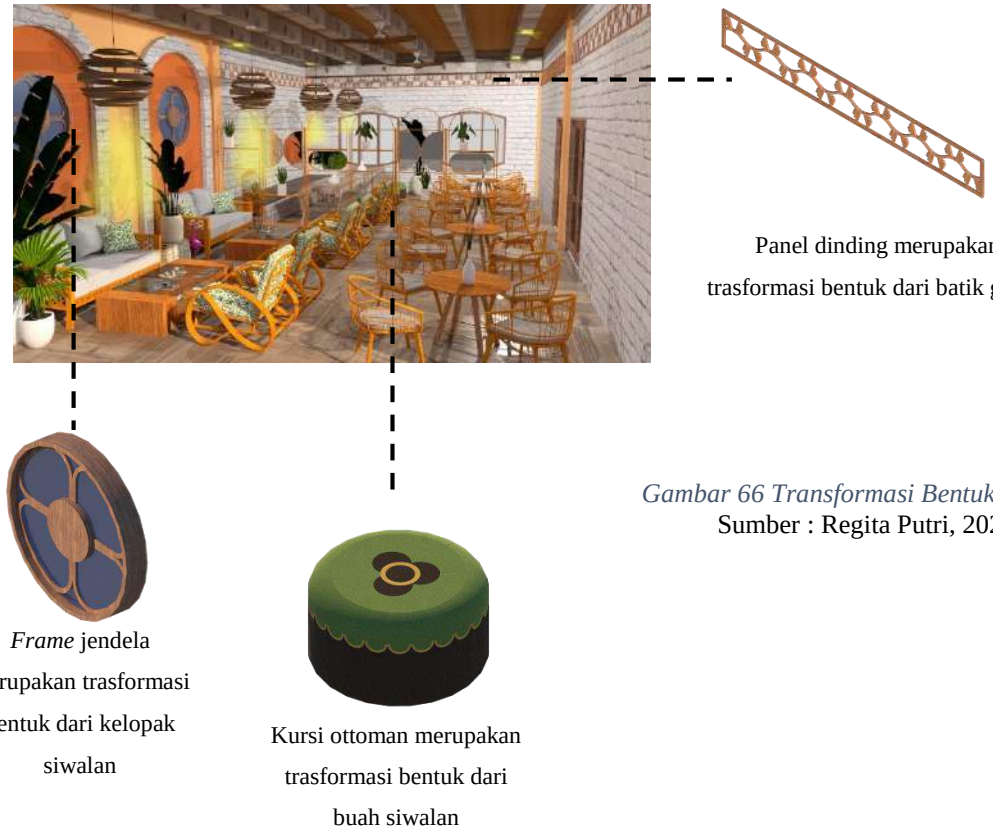
Restoran Grand Javanilla didesain dengan konsep sentuhan ikon Tuban, maka bentukan beberapa furnitur dan ornamen interior atau elemen estetisnya diambil dari

[28] Detik.com
[29] Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis

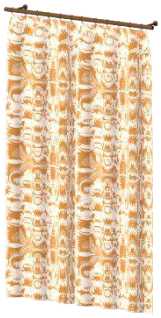
transformasi ikon Tuban. Dalam perancangan ini, akan diambil 3 objek utama Tuban sebagai transformasi bentuk seperti siwalan, ongkek, dan sedikit motif batik Gedog.



Gambar 65 Transformasi Bentuk Ruang 1
Sumber : Regita Putri, 2020



Gambar 66 Transformasi Bentuk Ruang 2
Sumber : Regita Putri, 2020



Tirai dengan
pengaplikasian batik
gedog burung hong

Gambar 67 Transformasi Bentuk Ruang 3
Sumber : Regita Putri, 2020

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

PEMBAHASAN DAN PENGAPLIKASIAN DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Pada tahap ini, alternatif layout dibuat berdasarkan pertimbangan beberapa kemungkinan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Beberapa kemungkinan ini disebut sebagai kriteria. Telah ditentukan beberapa kriteria yang menjadi acuan desain layout teroptimal yang akan diaplikasikan pada objek desain. Kriteria tersebut dilihat dari beberapa hal, seperti : Tema *tropical*, sentuhan ikon Tuban, *layouting*, dan fasilitas restoran. Penilaian prioritas keempat kriteria tersebut dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 6 Kriteria Desain

	A	B	C	D	Total nilai	Peringkat
Tropical	-	1	0	0	1	**III**
Ikon Tuban	0	-	0	0	0	**IV**
Layouting	1	1	-	1	3	**I**
Facilities	1	1	0	-	2	**II**

1= Lebih penting *0= tidak lebih penting* *-=tidak dapat dibandingkan*

Sumber : Regita Putri, 2019

Tabel 7 Nilai Kriteria Desain

Kriteria Desain	Nilai		Bobot Relatif
I. Layouting	95	95/310=0,3	0,3
II. Facilities	85	85/310=0,27	0,3
III. Tropical	70	70/310=0,225	0,2
IV. Ikon Tuban	60	60/310=0,19	0,2
Total bobot	**310**		**1,00**

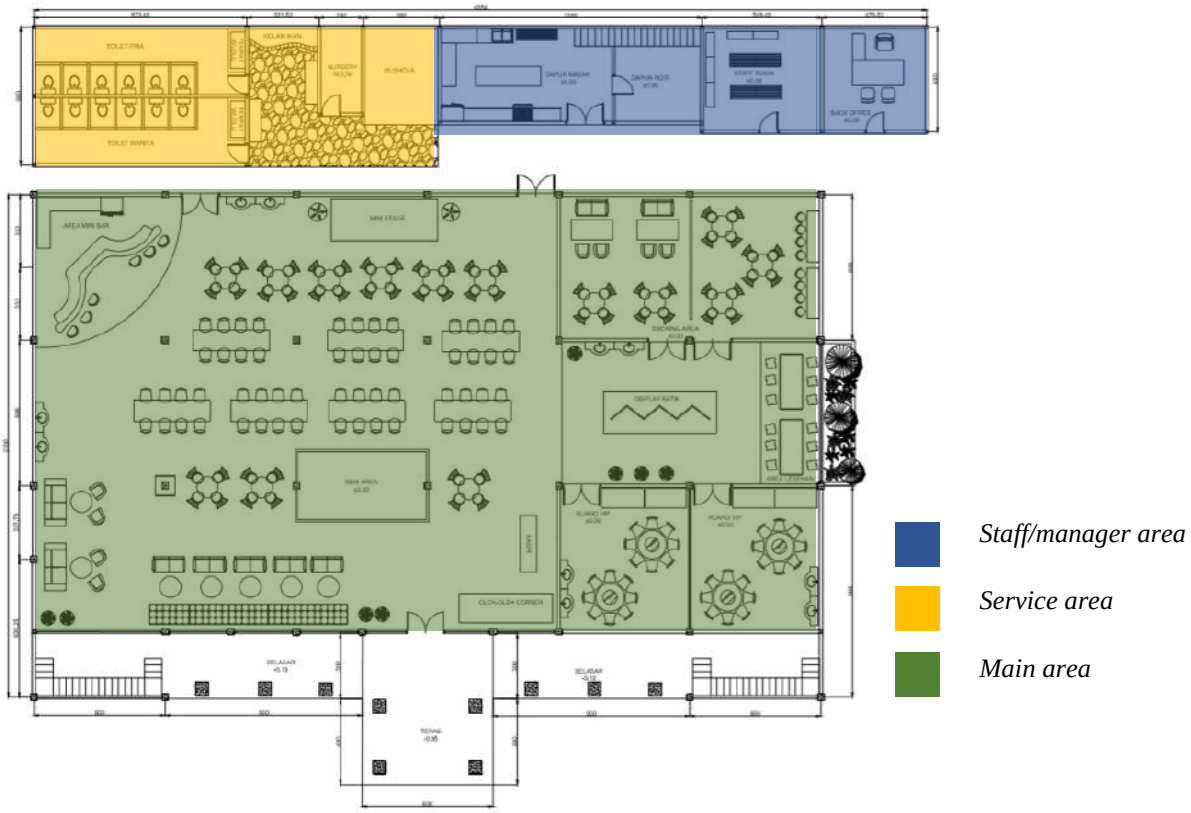
Skala nilai = 10-100

Sumber : Regita Putri, 2019

Dilihat dari table di atas, dapat diketahui bahwa layouting merupakan prioritas utama dalam mendesain interior restoran Grand Javanilla. Hal ini dikarenakan layouting sangat berpengaruh dalam kenyamanan pengunjung dan juga berhubungan dengan efisiensi tempat. Semakin *layouting* maksimal, semakin tinggi pula tingkat kenyamanan pengunjung.

Dalam menentukan desain *layout* yang paling optimal, maka dilakukanlah proses pembuatan tiga alternatif *layout* yang nantinya salah satu dari layout-layout tersebut akan terpilih berdasarkan hasil akumulasi bobot relatif terhadap *score* yang akan didapat pada masing-masing alternatif. Berikut ini adalah 3 alternatif *layout* desain yang telah dibuat :

5.1.1 Alternatif Layout 1

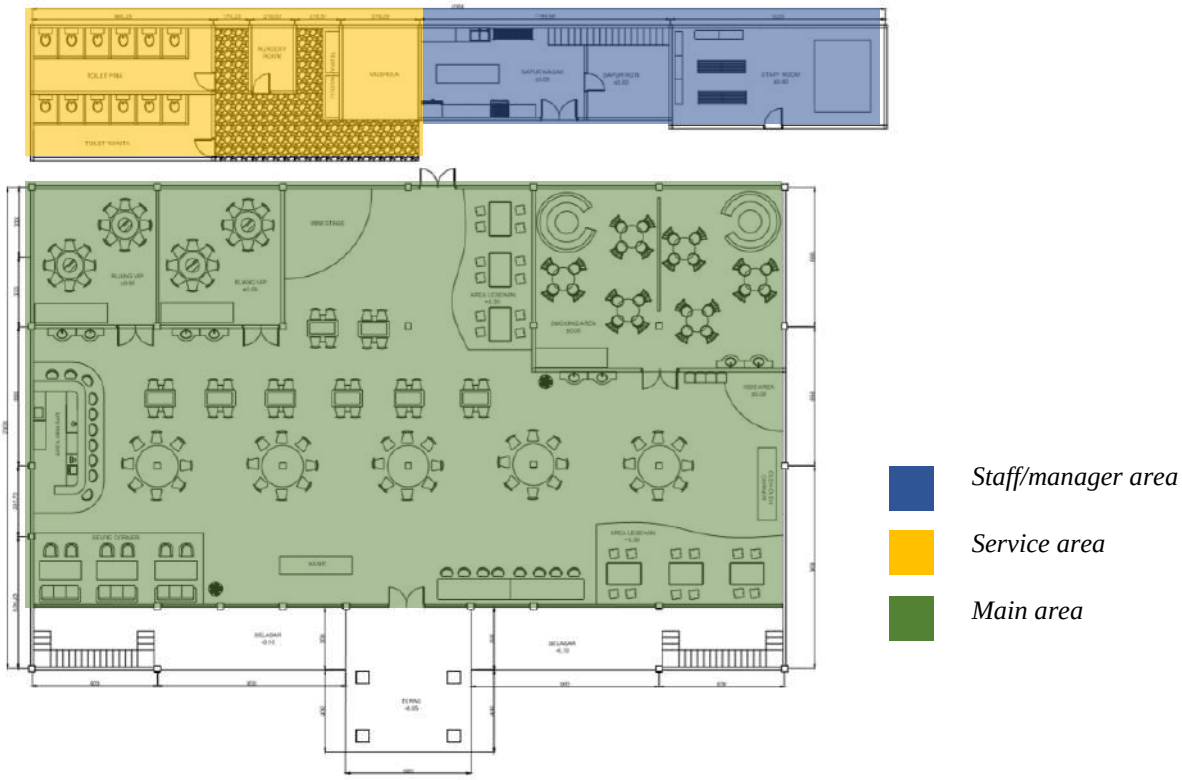


Gambar 68 Alternatif Layout 1
Sumber : Regita Putri, 2019

Peletakan ruang pada alternatif satu dibagi menjadi 3 zoning, yaitu : *staff/manager area, service area, dan main area.* Ruang VIP diletakkan di pojok kanan bawah yang dimaksudkan agar privasi lebih terjaga. Ruang ini berseberangan dengan *smoking area* dan di tengah-tengahnya terdapat area lesehan. Di depan lesehan, terdapat area display pernak pernik khas Tuban sebagai ornamen sekaligus media pengenalan kepada masyarakat tentang ikon Tuban. Pada layout ini kids area diletakkan pada posisi tengah dengan tujuan agar orang tua lebih mudah dalam melakukan pengawasan terhadap anak-anaknya sekaligus area tersebut memberikan hal yang berbeda dan dapat menghibur pengunjung. Terdapat juga beberapa tumbuhan

dalam layout interior ini. Selain itu, di dekat toilet juga ditambahkan kolam ikan dan taman kecil di samping area lesehan agar suasana tropical lebih terasa. Selain itu, terdapat tambahan *back office* di samping *staff room*. Terdapat 2 pintu menuju toilet dan dapur, sehingga akses antara pengunjung dan karyawan tidak bertabrakan. Kelebihan layout ini adalah fasilitas lebih lengkap, memudahkan pengawasan pada anak-anak, lebih terasa nuansa *tropical*, dan akses lebih mudah. Kekurangan dari layout ini adalah luas ruangan berkurang karena tambahan ruang sehingga sirkulasi kurang.

5.1.2 Alternatif Layout 2

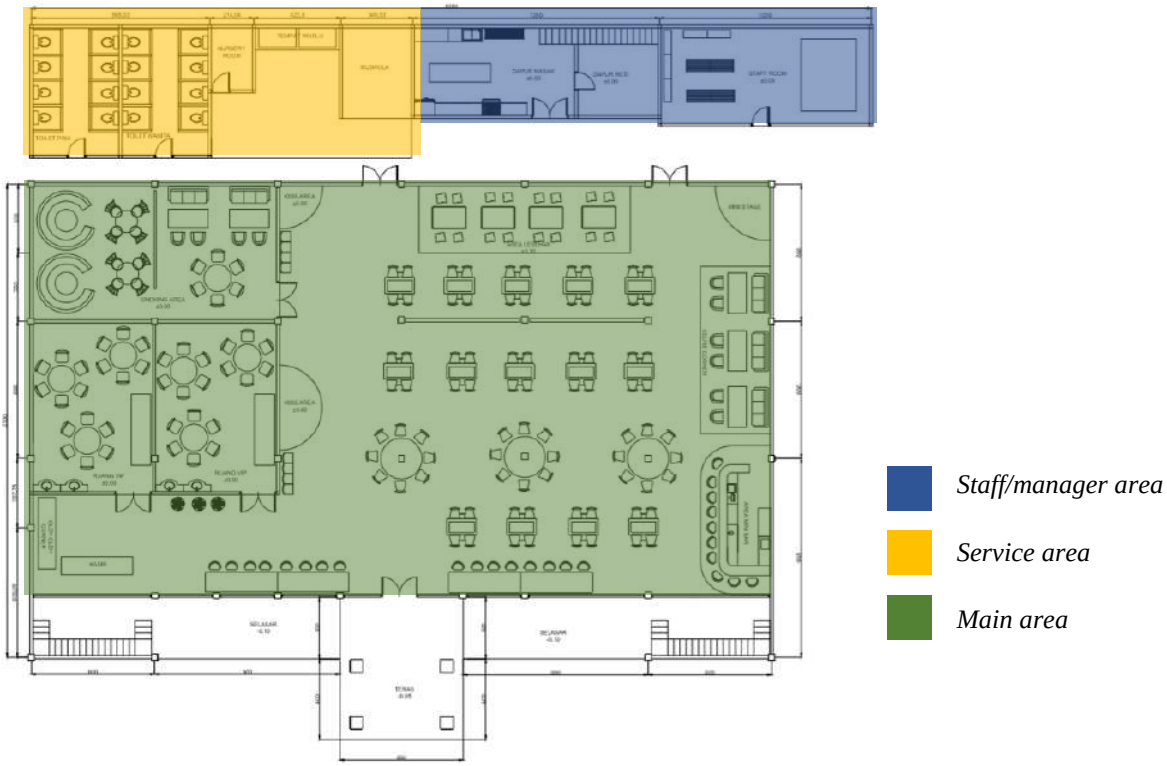


Gambar 69 Alternatif Layout 2
Sumber : Regita Putri, 2019

Peletakan ruang pada alternatif dua dibagi menjadi 3 zoning, yaitu : *staff/manager area, service area, dan main area.*. Ruang VIP diletakkan pada pojok kanan atas. Pada layout ini, terdapat 2 area lesehan. Yaitu di pojok kanan bawah dan di samping *smoking area*. Terdapat juga 2 *kids area* yang letaknya agak berjauhan. Alternatif ini memanfaatkan kolom sebagai meja dan sebagai display pajangan khas

Tuban. Hanya terdapat 1 pintu akses menuju dapur dan toilet. Di pojok kiri bawah, terdapat area makan sofa. Kelebihan layout ini adalah sirkulasi lebar, sehingga mempermudah area jalan karyawan dan pengunjung, Terdapat lebih banyak area lesehan sehingga pengunjung dapat memilih *view* duduk yang diinginkan. Kekurangan dari layout ini adalah kurang memanfaatkan ruang sehingga masih banyak space yang terbuang, kurang terdapat nuansa tropical, *kids area* terlalu jauh untuk dijangkau dari area makan.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 70 Alternatif Layout 3
Sumber : Regita Putri, 2019

Peletakan ruang pada alternatif tiga dibagi menjadi 3 zoning, yaitu : *staff/manager area, service area, dan main area.*. Ruang VIP diletakkan tengah kanan, yaitu di sebelah *smoking area*. Terdapat 2 kids area yang letaknya berdekatan. Terdapat lebih banyak meja dan kursi dibandingkan layout kedua. Layout ini juga memanfaatkan kolom sebagai media meja makan, akan tetapi tidak sebanyak pada layout 2. *Mini stage* berada di pojok kanan atas, dan di sampingnya terdapat area makan sofa. Terdapat pemisah antara area makan utama dan area lesehan, sehingga pembagian zona lebih

terlihat. Terdapat 2 pintu akses menuju dapur dan fasilitas umum. Kelebihan dari layout ini adalah akses menuju dapur dan fasilitas umum lebih mudah karena terdapat 2 pintu khusus untuk pengunjung dan staff, pembagian zona lebih jelas, Lebih dapat menampung lebih banyak pengunjung karena kuantitas meja dan kursi lebih banyak. Kekurangan dari layout ini adalah mini stage kemungkinan tidak dapat dijangkau oleh pandangan setiap orang karena posisinya yang berada di pojok, posisi satu dari *kids area* kurang terjangkau karena berada di pjok kiri atas dan mungkin dapat mengganggu sirkulasi pengunjung karena terletak di samping pintu akses menuju fasilitas umum. Kurang bernuansa tropical dan kurang memberikan display untuk pengenalan Ikon Tuban.

5.2 Pemilihan Alternatif Layout (Weighted Method)

Dari data dan alternatif di atas, maka disusunlah penilaian terhadap ketiga layout. Penilaian tersebut biasa disebut sebagai weighted method. Berikut adalah tabel weighted method mengenai nilai kelayakan masing-masing denah alternatif l*ayout*.

Tabel 8 Weighted Method

Objective	Weight	Parameter	Alt 1			Alt 2			Alt 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Layouting	0,3	Penataan furnitur	Good	8	2,4	Poor	5	1,5	Good	7	2,1
		Sirkulasi ruang	Good	7	2,1	Good	8	2,4	Good	7	2,1
		Pemanfaatan ruang	Good	8	2,4	Poor	5	1,5	Good	7	2,1
Facilities	0,27	Kelengkapan fasilitas	Very good	9	2,43	Good	7	1,89	Good	7	1,89
Tropical	0,23	Terdapat tumbuhan	Good	7	1,61	Poor	5	1,15	Poor	5	1,15
		Menyatu dengan alam	Good	7	1,61	Poor	5	1,15	Poor	5	1,15
Ikon Tuban	0,19	Penambahan display	Good	7	1,33	Poor	5	0,95	Poor	5	0,95
		Penambahan ornamen khas Tuban	Good	8	1,52	Good	8	1,52	Poor	5	0,95
Overall Utility Value			15,4			12,06			12,39		

M = Magnitude
S = Score
V = Value

Skala Score
1-5 = Poor
6-8 = Good
9-10 Very Good

Sumber : Regita Putri, 2019

Berdasarkan perhitungan tabel weighted method di atas, terdapat akumulasi nilai pada masing-masing alternatif. Diantara ketiga alternatif tersebut, telah didapatkan alternatif yang lebih unggul dan dominan (ditunjukkan dengan *overall value utility* yang paling besar). Dari perhitungan di atas telah didapatkan hasil akumulasi nilai paling tinggi didapat oleh alternatif pertama. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa alternatif layout pertama merupakan alternatif layout yang paling optimal untuk diaplikasikan pada objek restoran Grand Javanilla.

5.3 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Gambar 71 Pengembangan Layout Terpilih
Sumber : Regita Putri, 2020

Melalui hasil perhitungan *weighted method* di atas, dapat dilihat bahwa alternatif *layout* pertama merupakan alternatif terbaik untuk diaplikasikan pada restoran Grand Javanilla. Pada layout terpilih ini, fasilitas dan pemanfaatan *layout* dianggap lebih maksimal dibandingkan alternatif *layout* lainnya karena lebih memanfaatkan *space* yang ada. Selain itu, penambahan ornamen Tuban juga dirasa lebih maksimal pada alternatif *layout* ini.

Pengembangan yang dilakukan terhadap alternatif *layout* pertama ini adalah penambahan fasilitas restoran seperti jenis-jenis furniturnya yang lebih beragam. Penataan furnitur juga lebih diperhatikan terhadap *space* ruangan dan area bergerak.

Pada keseluruhan area, dikembangkan tata ruang yang dianggap lebih optimal untuk diaplikasikan pada area tersebut. Beberapa aspek lainnya yang dapat diamati lebih lanjut adalah : sirkulasi, keamanan ruang bagi pelanggan, dimensi dan bentukan furnitur, penataan furnitur, dan lain-lain juga ikut dipertimbangkan dalam pengembangan *layout* terpilih. Penambahan fasilitas-fasilitas pada restoran Grand Javanilla didasarkan pada kebiasaan dan perilaku pengunjung yang sering dilakukan saat berada di restoran yang merupakan hasil pengamatan selama beberapa kali.

Pada bagian area *display*, desain lebih dikembangkan dan penataan juga lebih diperhatikan. Pemilihan warna dan motif juga lebih diperhatikan dalam pengembangan *layout*. Aspek-aspek yang berkaitan dengan tema dan konsep juga turut diperhatikan, seperti nuansa *casual* dan *tropical*, juga ikon Tuban. Nuansa *tropical* dapat dilihat dari pemilihan warna interior dan furnitur, juga ornamen lainnya. Sedangkan nuansa *casual* ditunjukkan dengan pemilihan jenis furnitur yang nyaman dan empuk, seperti sofa dan *sofa chair*. Ikon-ikon kota Tuban ditunjukkan melalui beberapa transformasi bentuk dari elemen estetis restoran dan juga motif batik yang diaplikasikan pada furnitur.

5.4 Desain *Main Room*

Main room terletak di posisi paling depan restoran setelah pintu masuk dan merupakan ruangan inti dari restoran Grand Javanilla. *Main room* merupakan area yang paling besar di restoran dibandingkan dengan ruang-ruang lainnya. Oleh karena itu, pada ruangan ini terdapat beberapa bagian area. Di ruangan ini, selain menikmati makanan dan minuman, pengunjung juga dapat melakukan kegiatan lainnya seperti menikmati musik, melihat bartender meracik minuman, bermain dengan anak-anak di *kids area*, berfoto-foto di *booth* yang sudah disediakan di dalam restoran, membeli oleh-oleh, dan melakukan transaksi pembayaran. Area makan juga dibagi menjadi beberapa *spot*. Yaitu *spot* di depan, *spot* di samping dan juga *spot* di tengah. *Spot* di tengah diperuntukkan bagi pengunjung dengan rombongan besar dan menginginkan menikmati hidangan yang berat. Sedangkan spot di depan dan di samping diperuntukkan bagi pengunjung dengan jumlah normal dan ingin sekadar bersantai sambil menikmati hidangan yang lebih ringan.

5.4.1 Layout *Main Room*

Gambar 72 Denah Layout Main Room
Sumber : Regita Putri, 2020

Main room terletak di bagian paling depan restoran dan area ini merupakan area terluas pada restoran. Area ini memiliki kapasitas 118 orang yang setara dengan kira-kira 3 sampai 4 bus berukuran medium atau 7 sampai 8 mobil elf. Ruang ini dibagi menjadi beberapa zona, yaitu : *dining area*, *kids area*, area kasir dan oleh-oleh *corner*, *beverage and bakery station*, *mini stage*, dan *photo booth*. Jumlah kursi dan meja sengaja dimaksimalkan karena segmen restoran merupakan keluarga atau rombongan, sehingga harus disesuaikan dengan jumlah pelanggan.

Walaupun jumlah meja dan kursi dimaksimalkan, layout furnitur di *main room* disusun sesuai dengan ergonomi interior agar pengunjung tetap nyaman dan sirkulasi antara karyawan juga pengunjung restoran tetap lancar.

Dining spot yang lebih santai sengaja diletakkan di dekat jendela agar pengunjung dapat menikmati lingkungan luar dan lebih berfokus ke alam luar sehingga lebih memberikan perasaan relaks, sedangkan untuk *dining spot* utama diletakkan di tengah agar pengunjung lebih berfokus kepada makanannya. *Kids area* yang berada di tengah ruangan bertujuan untuk mempermudah orang tua dalam melakukan pengawasan, lebih menyatukan keluarga, dan memberikan nuansa yang berbeda pada restoran. Posisi kasir dekat dengan pintu entry yang bertujuan agar

pengunjung dapat langsung memesan reservasi kursinya begitu mereka masuk tanpa harus kebingungan. Di dekat kasir terdapat oleh-oleh *corner* sehingga pengunjung dapat dengan mudah melakukan pembayaran setelah mengambil souvenir. *Beverage and bakery station* merupakan tempat untuk meracik minuman pengunjung, sehingga tempat meracik minuman terpisah dari dapur makanan. Di area ini juga terdapat beraneka macam roti dan kue yang dapat pengunjung pesan jika tertarik. S*tation* ini juga menyediakan *self service* bagi pengunjung untuk mengambil kue dan minumannya sendiri untuk beberapa jenis hidangan. Posisi *mini stage* berada di tengah bertujuan agar semua pandangan mata pengunjung dapat menjangkau ke arah *mini stage*. Penambahan *photo booth* didasarkan pada observasi kegiatan pengunjung selama berada di restoran, yaitu kebanyakan dari pengunjung suka mengambil foto selama menunggu hidangan disajikan.

5.4.2 Gambar 3D *Main Room*

Gambar 73 Suasana Area Makan 1
Sumber: Regita Putri, 2020

Area pertama yang merupakan bagian dari *main room* adalah area makan bagian depan yang difungsikan sebagai area makan yang lebih relaks dan santai, ditunjukkan dari pemilihan furnitur yang berukuran lebih besar dan empuk. Nuansa Tuban pada area ini ditunjukkan dengan motif batik gedog yang diaplikasikan pada sofa dan *cushion*, juga beberapa ornamen yang berasal dari transformasi bentuk. Seperti lampu gantung yang ditransformasikan dari bentuk buah siwalan. Ornamen dinding merupakan transformasi dari batik gedog dan partisi merupakan transformasi dari daun siwalan. Bentuk *drop ceiling* diambil dari bentuk buah siwalan yang telah

dikupas. Lalu di kolom bangunan terdapat ornamen caping yang merupakan bagian dari ongkek. Nuansa *casual* ditunjukkan dari bentukan sofa yang nyaman dan terlihat empuk, *low coffee table* pada sisi samping restoran, dan juga pemilihan warna *soft* yang digunakan yaitu oranye pastel yang berada di tengah dinding yang bertujuan sebagai *point of view* dari area makan samping. Nuansa *tropical* ditunjukkan dari penggunaan kaca yang lebar, material alami yang digunakan untuk furnitur, ornamen, dan elemen estetis lainnya, juga penggunaan beberapa tanaman untuk penambah estetika, khususnya pohon siwalan yang merupakan ikon kota Tuban di pojok restoran. [30]Bukaan kaca dibuat lebar agar sinar matahari dapat masuk ke dalam agar ruangan terkesan lebih sehat karena udara yang lembab sangat buruk bagi kesehatan penghuni suatu bangunan.

Gambar 74 Suasana Area Kasir dan Oleh Oleh Corner
Sumber: Regita Putri, 2020

Area berikutnya adalah area kasir. Area kasir ini berada di awal setelah pintu masuk restoran. Di bagian kasir terdapat ornamen dinding yang bertuliskan Grand Javanilla yang bertujuan sebagai *branding* restoran dan di dindingnya dihiasi oleh ornamen dari motif batik khas Tuban yaitu batik burung hong dan bambu. Di sebelah kasir terdapat oleh-oleh *corner* yang menjual beraneka *snack* dan kerajinan khas Tuban yang dapat dibeli oleh pengunjung sebagai oleh oleh. Signage dihiasi dengan ornamen *cutting laser* motif batik gedog sehingga menambah nuansa Tuban. Rak rak makanan terbuat dari rotan sehingga terkesan alami. Meja kasir dihiasi dengan tanaman untuk lebih merepresentasikan nuansa *tropical*.

[30] Adaptasi Iklim pada Hunian Rumah Tinggal yang Menghadap Matahari

Gambar 75 Suasana Area Makan 2
Sumber: Regita Putri, 2020

Area berikutnya adalah area makan bagian tengah. Area makan ini terdiri dari 2 jenis kursi dan meja. Meja bundar dan meja persegi. Meja persegi lebih fleksibel karena dapat digabungkan untuk pelanggan yang datang dengan rombongan dan lebih menghemat tempat. Sedangkan meja bundar lebih dapat menyatukan kebersamaan saat makan. Pada area ini, *drop ceiling* yang merupakan transformasi dari motif batik bunga menjadi *point of view* dari interior ruangan. Nuansa hangat dan *casual* ditunjukkan dengan penggunaan *LED light* untuk *drop ceiling* dan juga *hidden lamp* di beberapa *spot*. Nuansa *tropical* dapat dilihat dari pemilihan material alami yang digunakan seperti kayu dan anyaman rotan, juga bata ekspos.

Gambar 76 Kids Area
Sumber : Regita Putri, 2020

Berikutnya adalah *kids area*. Area ini berada di tengah tengah *main room* dan sekaligus menjadi area atraksi bagi pengunjung. Letak *kids area* yang berada di tengah ruangan bertujuan untuk memudahkan pengawasan orang tua pada anak-anak dan agar lebih menyatukan keluarga. Ukuran area ini cukup luas, yaitu 6,3 x 4,5 meter. Di area bermain ini dilengkapi dengan beberapa mainan anak, juga beberapa meja,kursi, dan *beanbag chair* agar anak-anak tetap dapat menikmati makanannya di area bermain. Area bermain ini menggunakan alas berupa karpet yang empuk sehingga aman untuk anak-anak.

Gambar 77 Beverage and Bakery Station
Sumber : Regita Putri, 2020

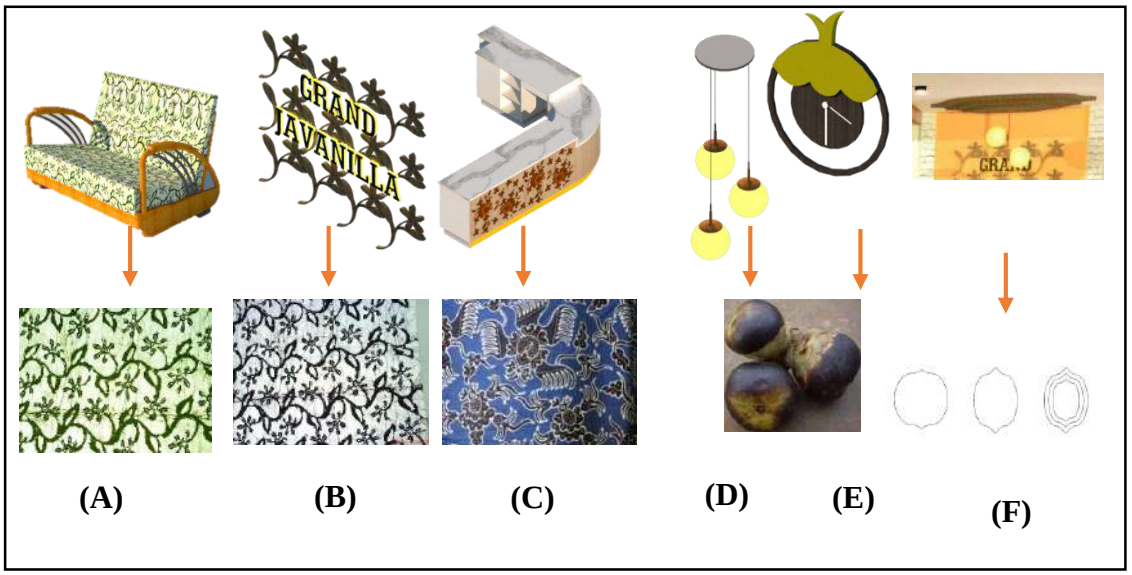
Area selanjutnya dari *main room* adalah *beverage and bakery station*. Area ini merupakan *station* yang menyediakan minuman dan aneka roti bagi pengunjung. Pada area ini, warna oranye pastel diaplikasikan pada dinding yang bertujuan untuk mempertegas area sehingga lebih dapat terlihat. Nuansa *tropical* terlihat dari penggunaan material meja bar yaitu dari kayu. Peletakan tanaman hijau juga menambah nuansa *tropical*. Selain itu, penggunaan *drop ceiling* dari kayu turut menambah kesan alami dan menenangkan. Pada meja bar terdapat ornamen estetis yaitu motif batik gedog burung hong dan daun pecah-pecah yang menambah nuansa Tuban dan bertujuan untuk lebih memperkenalkan batik gedog kepada pengunjung. Selain itu, pada dinding bar,terdapat jam dinding yang merupakan transformasi dari buah siwalan yang merupakan ikon kota Tuban.

Gambar 78 Suasana Mini Stage
Regita Putri, 2020

Area terakhir adalah *mini stage*. Mini stage merupakan tempat untuk para pengunjung dapat menyaksikan dan menikmati penampilan dari beberapa penyanyi akustik sambil menikmati hidangan restoran. Mendengarkan musik akustik dapat membuat pikiran lebih tenang saat makan. *Mini stage* ini dihiasi dengan *backdrop* dengan sentuhan ikon Tuban yaitu batik gedog burung hong. Bentuk *backdrop* yang non geometris merupakan ciri dari langgam *tropical*. Di samping *stage*, terdapat pohon palm dan beberapa tanaman yang menambahkan kesan *tropical*. Lampu LED strip pada *backdrop* memberikan kesan *casual* yang hangat dan menenangkan. Di samping area *mini stage* ini disediakan *baby chair* yang diperuntukkan bagi pengunjung yang sedang membawa bayi ke restoran. Di dekat *mini stage*, terdapat *photo booth* yang merupakan *spot* untuk berfoto yang dihiasi dengan *sofa chair*, *standing lamp*, tanaman, dan juga motif khas batik gedog Tuban.

5.4.3 Furnitur, Elemen Estetis, dan Elemen Arsitektur *Main Room*

Terdapat beberapa furnitur dan elemen estetis kustom yang ada pada ruang ini. Hal tersebut ditujukan agar konsep yang digunakan dalam perancangan lebih terlihat. Beberapa furnitur dan elemen estetis kustom dari ruang ini adalah sofa rotan dengan motif batik (Gambar A), ornamen dinding (Gambar B), meja bar (Gambar C), lampu gantung (Gambar D), jam dinding (Gambar E), dan *drop ceiling* (Gambar F).



Gambar 79 Sofa (A), Ornamen Dinding (B), Meja Bar (C), Hanging Lamp (D), Jam Dinding (E), Drop Ceiling (F)

Sumber : Regita Putri, 2020

Motif dari sofa ini diambil dari batik gedog khas Tuban yaitu bunga dan sulur, akan tetapi warnanya disesuaikan dengan tema interior. Pada aslinya, warna batik gedog lebih cenderung menggunakan warna warna gelap seperti nila dan hitam. Akan tetapi, warna tersebut perlu dimodifikasi agar dapat menyatu dengan tema interior yaitu *casual tropical*.

Yang kedua ada ornamen dinding dari transformasi batik gedog. Pada batik gedog terdapat banyak motif, diantara adalah motif bunga dan sulur. Motif ini ditransformasikan dan diterapkan ke dalam bentuk ornamen dinding dengan teknik CNC *router cutting*. Ornamen bentuk batik ini kemudian digabungkan dengan tulisan nama dari restoran yaitu Grand Javanilla sebagai sentuhan *branding* . Supaya lebih *eye catching* dan lebih hangat, papan tulisan ini ditambahkan dengan LED strip mengitari sekelilingnya.

Selain itu, terdapat meja bar yang menggunakan ornamen dari batik gedog motif burung hong dan daun pecah-pecah. Ornamen terbuat dari plywood yang dipotong dengan teknik CNC *router cutting* dan kemudian ditempelkan pada sisi depan dan samping meja bar. Pemilihan warna coklat muda dan coklat tua pada motif burung hong bertujuan agar lebih menyatu dengan material kayu.

Selanjutnya adalah lampu gantung dari transformasi bentuk buah siwalan yang merupakan ikon buah dari kota Tuban. Lampu ini terbuat dari kaca akrilik dan kayu. Material kayu memberikan nuansa *tropical* lebih terasa pada ruangan.

Setelah itu adalah jam dinding. Bentuk jam dinding ini merupakan transformasi dari buah siwalan. Buah siwalan dikenal dengan warnanya yang coklat dengan warna daun hijau lumut. Warna-warna ini diaplikasikan ke jam dinding agar kesan buah siwalan lebih terlihat.

Yang terakhir terdapat *drop ceiling* yang merupakan transformasi dari buah siwalan yang telah dikupas dari tempurungnya. Drop ceiling ini menggunakan finishing dari PVC bermotif kayu yang menambah kesan *tropical* pada ruangan.

5.5 Desain *Smoking Area*

Smoking area merupakan ruang yang dikhususkan bagi pengunjung yang ingin merokok. Selain sebagai *smoking area*, ruang ini juga dapat dialihfungsikan untuk pengunjung dengan rombongan yang besar dan menginginkan privasi lebih. Pada ruangan ini terbagi menjadi 2 area yang dibatasi dengan partisi yang dapat dipindahkan apabila ruangan ingin disatukan.

5.5.1 Layout *Smoking Area*

Gambar 80 Denah Layout Smoking Area
Sumber : Regita Putri, 2020

Smoking area ini berukuran 12 x 6,66 m dan berkapasitas sekitar 32 orang dan setara dengan 1 bus berukuran medium atau 2 mobil elf. Ruang ini terbagi menjadi 2 area, yaitu sisi kanan dan kiri yang dibatasi oleh partisi. Fungsi dari partisi tersebut adalah untuk menjaga privasi antara 1 area dengan area lainnya apabila 2 rombongan yang berbeda berada pada 1 ruang yang sama. Sedangkan apabila rombongan datang dengan bus yang kapasitasnya memenuhi 1 ruangan, maka partisi dapat dipindahkan untuk menyatukan ruangan.

5.5.2 Gambar 3D *Smoking Area*

Gambar 81 Suasana Smoking Area 1
Sumber : Regita Putri, 2020

Pada *smoking area*, warna dinding dominan yang digunakan adalah warna putih dengan sentuhan oranye pastel. Warna ini memberikan nuansa bersih dan relaks, sehingga akan mengurangi rasa penat pada pengunjung. Warna-warna *warm white* pada lampu juga akan menimbulkan kesan relaks dan hangat. Kesan *casual* juga didapatkan dari penggunaan sofa-sofa besar dan juga *cushion* yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Di dalam ruang ini terdapat beberapa tanaman sehingga memunculkan kesan *tropical*. Beberapa ornamen yang berada di *smoking area* ini merupakan transformasi dari ikon kota Tuban yaitu seperti *frame* jendela dari transformasi kelopak buah siwalan dan ornamen dinding yang merupakan transformasi dari bentuk ongkek. Selain itu ada kursi ottoman yang diadaptasi dari

bentuk buah siwalan. Area ini tidak menggunakan *AC* dan sebagai gantinya menggunakan kipas angin dan angin alami dari bukaan jendela.

Gambar 82 Suasana Smoking Area 2
Sumber : Regita Putri, 2020

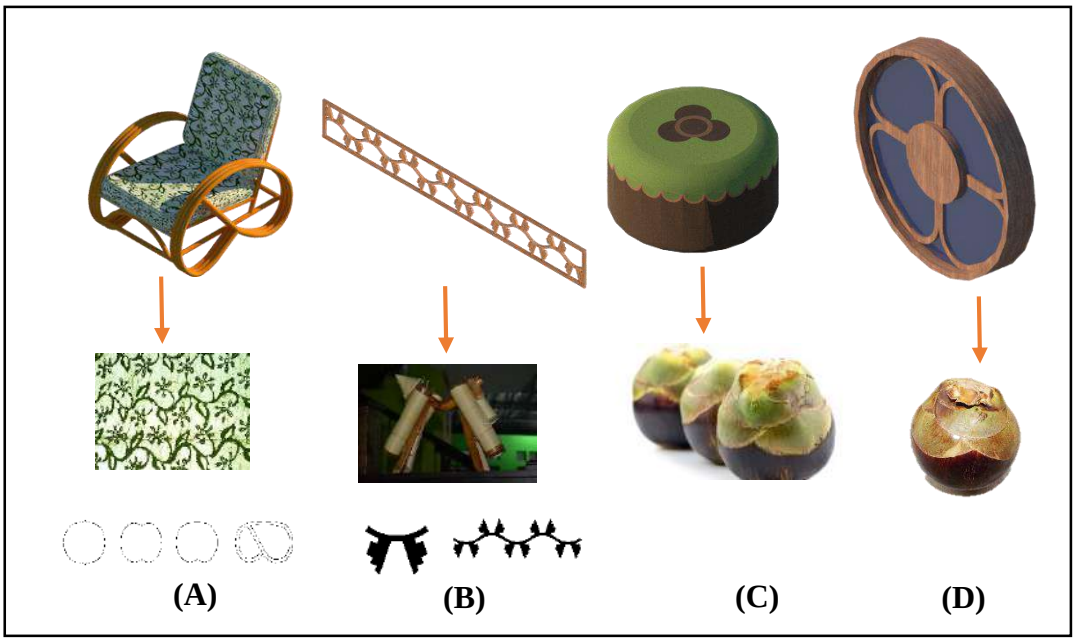
Pada sisi kanan *smoking area*, jenis furnitur yang digunakan berbeda dengan furnitur pada sisi kiri. Penggunaan furnitur yang berbeda merupakan variasi agar pengunjung dapat menyesuaikan tempat duduknya sesuai dengan keinginannya. Pada setiap meja diletakkan vas kecil dengan tanaman untuk menambah kesan *tropical* pada ruangan.

Gambar 83 Suasana Smoking Area 3
Sumber : Regita Putri, 2020

Bentuk jendela pada *smoking area* didesain dengan ukuran yang lebar dengan tujuan untuk memudahkan sirkulasi udara dapat masuk dengan baik.

5.5.3 Furnitur, Elemen Estetis, dan Elemen Arsitektur *Smoking Area*

Terdapat beberapa furnitur dan elemen estetis kustom yang berada di *smoking area*, diantaranya adalah single sofa (Gambar A), *wall list* (Gambar B), kursi ottoman (Gambar C), dan *frame* jendela (Gambar D).



Gambar 84 Single Sofa (A), Ornamen Dinding (B), Kursi Ottoman (C), Frame Jendela (D)
Sumber : Regita Putri, 2020

Single sofa ini merupakan sofa kustom dengan pengaplikasian batik gedog pada kain bantalannya. Bentuk kaki sofa merupakan transformasi dari bentuk buah siwalan yang telah dikupas.

Selanjutnya ada ornamen dinding. Ornamen dinding ini merupakan transformasi dari ongkek yang merupakan tempat tradisional berjualan air legen. Ornamen ini terbuat dari plywood dengan *clear finish* dengan teknik CNC *router cutting* yang kemudian ditempel ke dinding.

Yang ketiga adalah kursi ottoman. Kursi ini merupakan transformasi dari buah siwalan. Bagian atas kursi berwarna hijau yang merupakan warna dari kelopak buah siwalan, warna bagian bawah kursi adalah coklat yang merupakan warna tempurung buah, dan bagian atas kursi terdapat gambar tangkai buah.

Yang terakhir ada elemen arsitektur berupa *frame* jendela. Frame jendela ini merupakan transformasi dari kelopak buah siwalan yang dilihat dari sisi atas. Material yang digunakan adalah kayu sehingga menambah kesan *tropical* dalam ruangan.

5.6 Desain Area Lesehan

Posisi area lesehan berada di tengah tengah antara smoking area dan VIP room. Area ini merupakan area terbuka yang tidak dibatasi dinding. Area ini difungsikan sebagai area makan lesehan sekaligus sebagai display kerajinan Tuban.

5.6.1 Layout Area Lesehan

Gambar 85 Layout Area Lesehan
Sumber : Regita Putri, 2020

Di area ini berkapasitas 12 orang. Area ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu area makan lesehan dan area display. Area display berada didepan area makan lesehan yang tepatnya berada di posisi tengah dan didesain agar setiap pengunjung melewati display kerajinan kota Tuban sebelum menuju ke meja lesehan. Kegunaan dari display ini adalah untuk lebih memperkenalkan ikon dan kerajinan Tuban kepada pengunjung, selain itu kerajinan-kerajinan yang dipajang tersebut juga dapat dibeli oleh pengunjung apabila mereka tertarik.

5.6.2 Gambar 3D Area Lesehan

Gambar 86 Suasana Area Lesehan 1
Sumber : Regita Putri, 2020

Pada area lesehan ini, warna didominasi dengan warna oranye pastel dan putih. Nuansa tuban terlihat dari penambahan tirai batik sebagai elemen estetisnya. Sedangkan nuansa *tropical* terlihat dari penempatan beberapa tanaman hijau dalam pot dan tanaman gantung yang berada di atas rak rotan, juga penggunaan material kayu pada *drop ceiling*, ornamen kolom, dan juga partisi gedog. Selain itu, view taman dari jendela yang lebar juga dapat membuat pengunjung merasa lebih menyatu dengan alam. Pagar pada taman bertujuan sebagai penjaga privasi pengunjung dari *supplier* atau karyawan yang berlalu lalang di luar. Penggunaan karpet yang halus pada lesehan dan warna dan pencahayaan yang lembut pada ruangan juga menambah kesan *casual* yang membuat nyaman para pengunjung.

Gambar 87 Suasana Area Lesehan 2
Sumber : Regita Putri, 2020

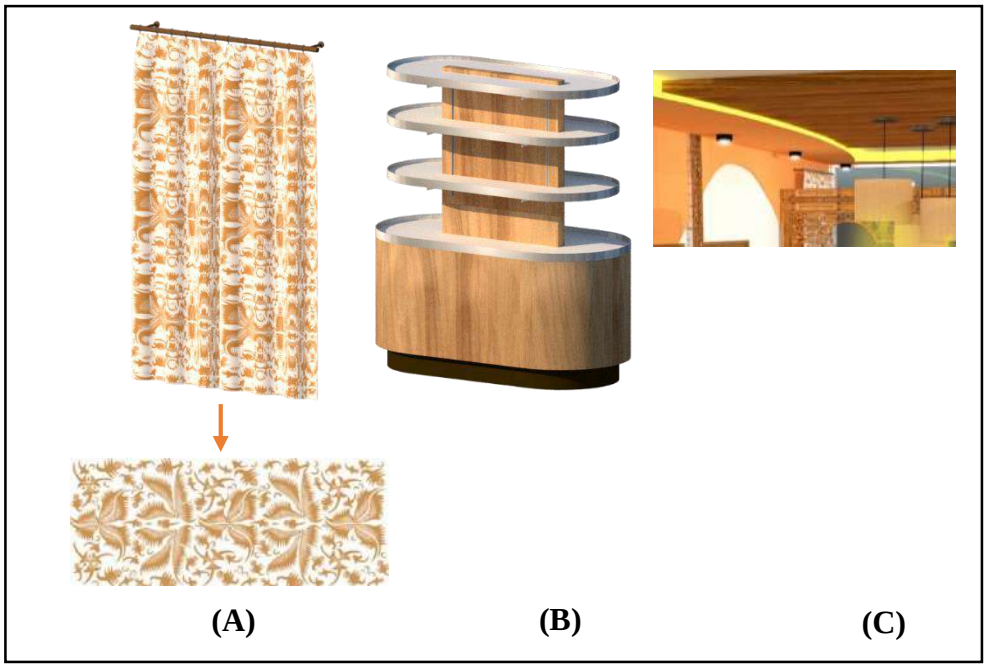
Tanaman hijau diletakkan pada beberapa sisi ruangan agar suasana *tropical* lebih merata. Pada area display juga diletakkan tumbuhan seperti *sansevieria* dan *dracaena*. Kedua jenis tanaman tersebut merupakan tanaman yang mudah perawatannya. Pada area *display* ditambahkan beberapa lampu *spot* taman yang bertujuan agar membuat area ini lebih mencolok dan membuat tanaman lebih menarik, juga agar lebih menarik perhatian pengunjung. Selain itu lampu *spot* dapat menambah kesan hangat.

Gambar 88 Suasana Area Lesehan 3
Sumber : Regita Putri, 2020

Pada area *display*, terdapat dua meja *display* yang berfungsi untuk memajang aneka kerajinan khas kota Tuban. Selain itu, di area ini juga ditambahkan dengan beberapa manekin sebagai *display* pakaian yang terbuat dari batik gedog khas kota Tuban untuk memperkenalkan kerajinan Tuban yang diaplikasikan ke suatu produk. Produk-produk yang dipajang disini tidak sekadar untuk dilihat-lihat saja, akan tetapi juga dapat dibeli oleh pengunjung apabila mereka tertarik. Melalui media ini, diharapkan pengunjung lebih tertarik kepada kerajinan-kerajinan Tuban dan juga mendapat pengetahuan tentang produk-produk kerajinan Tuban.

5.6.3 Furnitur, Elemen Estetis, dan Elemen Arsitektur Area Lesehan

Pada area lesehan, terdapat beberapa elemen estetis dan furnitur yang dibuat secara kustom. Diantaranya adalah elemen estetis tirai (Gambar A), meja display (Gambar B), dan *drop ceiling* (Gambar C).



Gambar 89 Ornamen Tirai (A), Meja Display (B), Drop Ceiling (C)
Sumber : Regita Putri, 2020

Pada area ini, terdapat sebuah elemen estetis berupa tirai. Untuk menambah kesan Tuban, batik gedog bermotif burung hong diaplikasikan pada tirai ini. Selain sebagai elemen estetis, tirai ini juga berfungsi sebagai display untuk memajang batik khas Tuban agar dilihat oleh pengunjung dan menjadi tertarik dengan kerajinan Tuban. Batang tirai terbuat dari kayu solid yang memperkuat nuansa *tropical*.

Yang kedua ada furnitur berupa meja display. Meja display ini dibuat bertingkat agar dapat memajang banyak kerajinan khas tuban. Meja display terbuat dari MDF dengan finishing HPL motif kayu, HPL putih pada atas sisi meja, dan HPL coklat pada sisi bawah meja. Perpaduan warna yang alami dan *soft* ini mencerminkan nuansa *casual tropical*.

Selanjutnya adalah *drop ceiling*. *Drop ceiling* ini berbentuk non geometris yang merupakan ciri dari langgam *tropical*. Material yang digunakan sebagai finishingnya adalah PVC yang bermotif kayu. Selain itu, *drop ceiling* ini menggunakan lampu LED berwarna *warm white* yang dapat menambah kesan hangat dan *casual* pada ruangan.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari perancangan **Re-Desain Interior Restoran Grand Javanilla Berkonsep *Casual Tropical* dengan Sentuhan Ikon Tuban** ialah sebagai berikut :

1. Restoran Grand Javanilla merupakan restoran yang besar dan berlokasi strategis di kota Tuban, sehingga perlu dimaksimalkan lagi desain, kenyamanan, dan kelengkapan fasilitasnya, juga dapat menjadi peluang untuk memperkenalkan ikon-ikon Tuban kepada masyarakat lokal maupun non lokal dengan pengaplikasian konsep *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban pada interior restoran.
2. Dalam penataan layout re-desain restoran Grand Javanilla, perlu diperhatikan dari segmentasi restoran, jenis restoran, dan juga kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan pengunjung saat berada di restoran tersebut.
3. Dalam merancang restoran Grand Javanilla ini, diperlukan perhatian khusus terhadap pengguna restoran yang tidak hanya terdiri dari satu golongan usia, akan tetapi beragam usia. Pemenuhan standar penggunaan furnitur, penataan layout, pengaturan sirkulasi dan pemenuhan fasilitas-fasilitas penunjang di dalam restoran menjadi dasar dalam perancangan ini untuk memenuhi kenyamanan semua pengunjung.
4. Konsep perancangan re-desain restoran Grand Javanilla adalah *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban. Dengan dihadirkannya konsep perancangan ini, diharapkan pengunjung dapat mendapatkan suasana baru saat berkunjung ke restoran dan dapat merasakan kenyamanan yang lebih baik. Selain itu, sentuhan ikon-ikon Tuban pada restoran diharapkan dapat lebih mengedukasi masyarakat yang berkunjung atau singgah di restoran tentang kota Tuban.
5. Konsep *casual* dan *tropical* pada re-desain interior restoran Grand Javanilla dapat dilihat dari pemilihan warna interior, material yang digunakan, penggunaan jendela lebar pada ruangan, serta unsur alami seperti tumbuhan.
6. Konsep ikon Tuban pada re-desain interior restoran Grand Javanilla dapat dilihat dari beberapa aspek pendukung seperti pengaplikasian pada furnitur, elemen estetis yang merupakan transformasi dari ikon-ikon Tuban, dan juga penyediaan

area *display* untuk kerajinan-kerajinan kota Tuban yang dapat dibeli oleh pengunjung.

7. Unsur ikon kota Tuban yang diaplikasikan ke dalam desain interior restoran dapat melestarikan, memperkenalkan kerajinan dan budaya setempat kepada para wisatawan baik lokal maupun non lokal, juga dapat mengembangkan sektor pariwisata dalam peningkatan mutu dan kualitas.

6.2 Saran

Untuk pengembangan teori dan kajian dalam perancangan **Re-Desain Interior Restoran Grand Javanilla Berkonsep *Casual Tropical* dengan Sentuhan Ikon Tuban**, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Perlunya perancangan desain interior yang menunjang kenyamanan pengunjung dan melengkapi sarana prasarana sesuai dengan segmen restoran.
2. Pentingnya dilakukan pembaharuan desain yang unik pada interior restoran agar menarik lebih banyak konsumen, akan tetapi masih memasukkan ciri khas atau pengenal sebagai ajang *branding*.
3. Masih dibutuhkan studi literatur untuk melengkapi pengetahuan baik dalam hal desain maupun penerapan dan pengaplikasian ikon Tuban dan kajian terhadap fasilitas restoran sehingga pembuatan perancangan lebih tepat. Desainer atau peneliti berikutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

DERIASMEI, L. (2016). Keselamatan Kerja Karyawan di Dapur Suis Butcher Restaurant Setiabudhi Bandung.

Dharmawan, V., Conytin, F., & Rachmaniyah, N. (2018). Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan. Jurnal Desain Interior, 3(2), 27-36.

Dharmawan, V., & Rachmaniyah, N. (2016). Adaptasi Iklim pada Hunian Rumah Tinggal yang Menghadap Matahari.

Gibson, J. J. (1986) '04-JJ Gibson-Ch8-Affordances', *Chapter Eight The Theory of Affordances*. doi: citeulike-article-id:3508530.

Gorham, Sarah., 2010. *On Cooking. Textbook of Culinary Fundamentals 5th Edition.Pearson Custom Publishing*.

Kurniawati, L. (2008). Pengaruh pencahayaan LED terhadap suasana ruang cafe dan restoran. Depok: Universitas Indonesia.

Rachmaniyah, N., Anggraeni, L. K., & Adiwijaya, C. P. (2016). Studi Langgam Desain sebagai Dasar Mendesain Hotel. Jurnal Desain Interior, 1(1), 1-10.

Shiells, Matt,. Jones. 2014. *The Hotels Standards Compedium First Edition.*

Soekresno (2006) 'Restoran', *Produk dan Jasa*.

Sihite, Richard, 2000, *Tourism Industry* (Kepariwisataan), Surabaya: Penerbit SIC

Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. Bandung. Universitas Telkom.

Buku :

Hunter, Gary, et al. *Professional Chef 2*.United Kingdom : 2007.

Panero, Julius. *Human Dimension and Interior Space*. Michigan: W*hitney Library of Design*.1979

The Culinary Institute of America. 2011. *The Professional Chef 8th Edition* . Willey Publishing

Vursell, Charles W.et.all. 1953. *Hearings Before a Subcommittee on Appropriations House of Representatives*. Washington : Government Printing Office. Hlm 723

Wansink, Brian. 2013. *Slim by Design*.

Website :

Cakmus.2008. Dunia Tumbuhan . (http:// www.plantamor.com)

Cambridge English Dictionary (https://dictionary.cambridge.org/)

Data Kementrian Perindustrian (http://kemenperin.go.id/artikel/12163/Industri-Makanan-dan-Minuman-RI-Tumbuh-8,1)

Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga (KS-PK) Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) (https://www.bkkbn.go.id/)

Detik.com (https://www.detik.com/)

Detikfood.com (https://food.detik.com)

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung 2014 (https://ppid.bandung.go.id/knowledgebase/lkip-dinas-kebudayaan-dan-pariwisata-kota-bandung-tahun-2014/)

DPRD Tuban (http://dprd-tuban.go.id/)

E-Marketer (www.emarketer.com)

Kepmenkes Nomor 715/ menkes/ SK / V/ 2003/ tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Jasa Boga.

Lampiran Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran (https://docplayer.info/179230-Standar-usaha-restoran-no-aspek-unsur-no-sub-unsur-i-produk-a-ruang-makan-dan-minum.html)

Restofocus (https://www.restofocus.com/)

Seratafoods (https://seratafoods.com)

Small Design Ideas (https://www.smalldesignideas.com)

Tempo.co (https://www.tempo.co/)

The Culinary Institute of America/CIA (https://www.ciachef.edu/)

Voire (https://voireproject.com/)

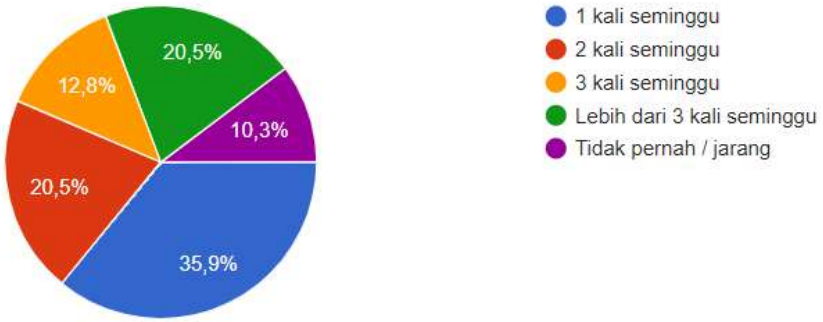
Webstaurantstore (https://www.webstaurantstore.com)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN 01 :
HASIL WAWANCARA ONLINE

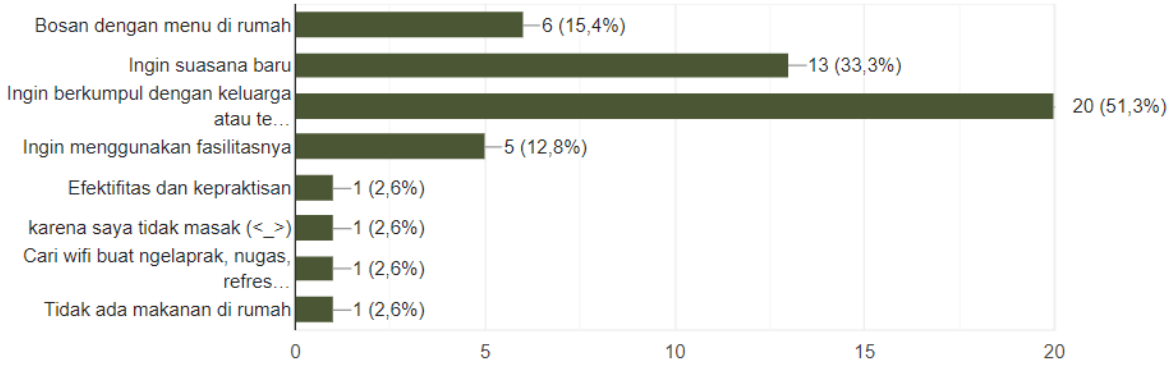
Seberapa seringkah anda kira-kira makan di restoran atau rumah makan (semua jenis rumah makan)?

39 tanggapan



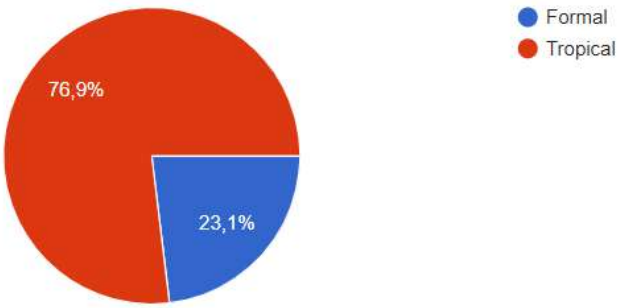
Apa alasan anda makan di luar rumah? (Bisa pilih lebih dari 1)

39 tanggapan



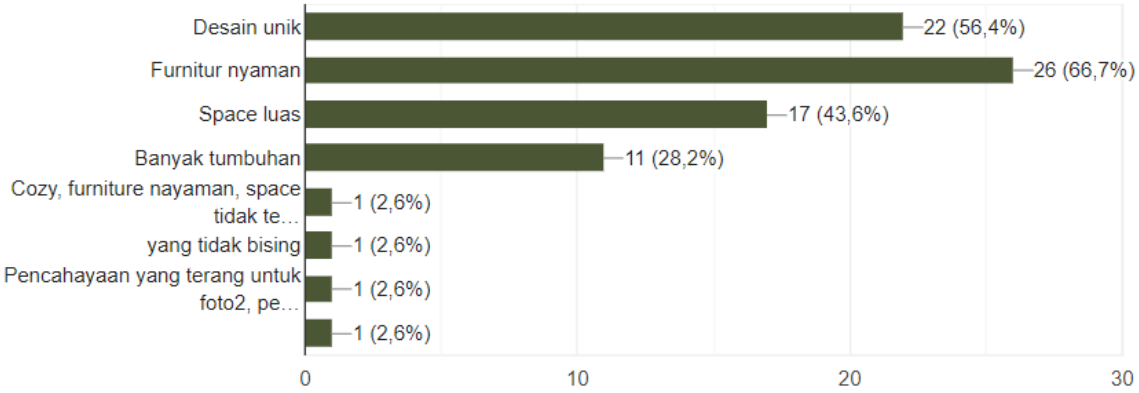
Tipe restoran mana yang membuat anda lebih relaks dan nyaman?

39 tanggapan



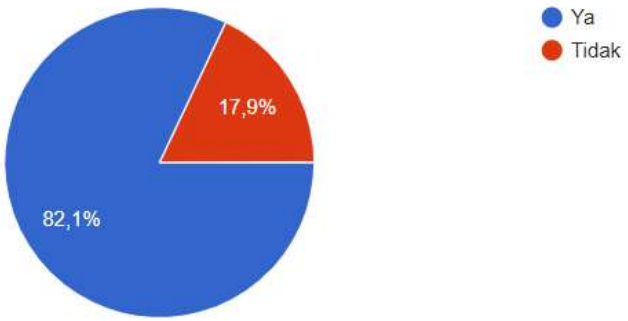
Manurut anda, bagaimanakah desain restoran yang nyaman itu? (Bisa pilih lebih dari 1)

39 tanggapan



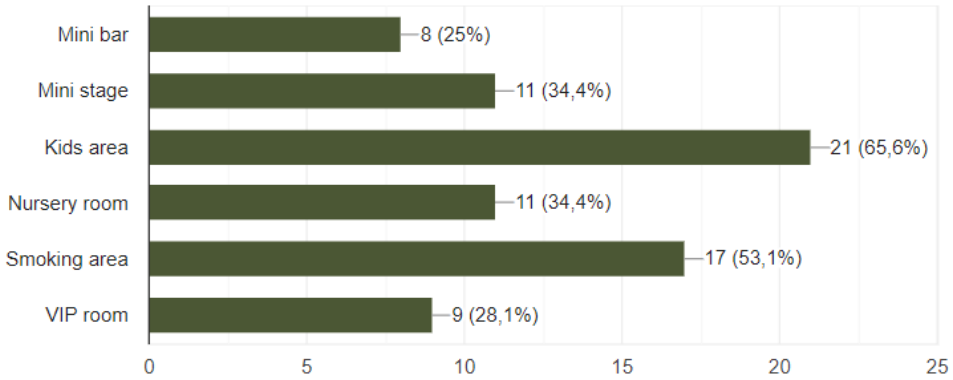
Pernahkah anda mengunjungi restoran keluarga?

39 tanggapan



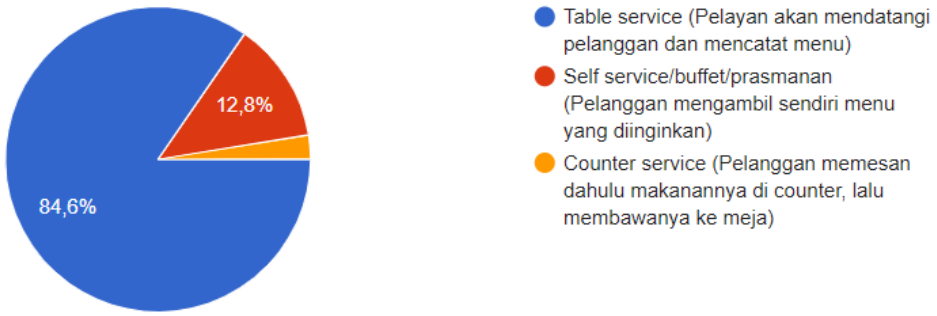
Jika pernah, menurut anda, fasilitas penunjang apa saja yang harus ada pada restoran keluarga? (Bisa pilih lebih dari 1)

32 tanggapan



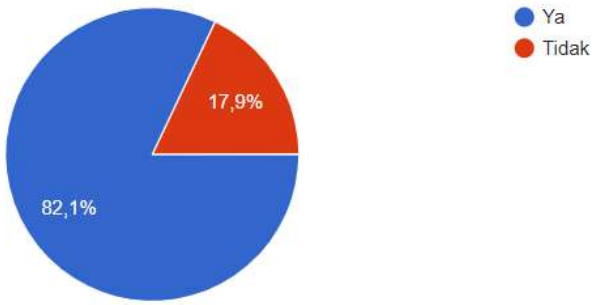
Menurut anda, jenis servis manakah yang lebih cocok untuk jenis restoran keluarga?

39 tanggapan



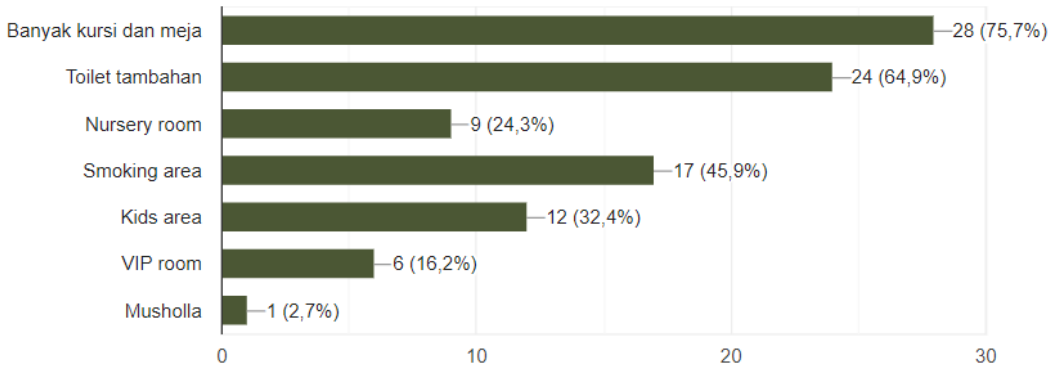
Pernahkah anda mengunjungi restoran antar kota bersama rombongan?

39 tanggapan



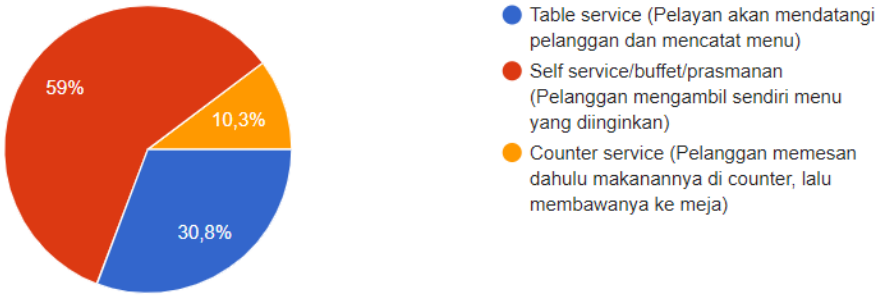
Jika pernah, menurut anda, fasilitas penunjang apa saja yang harus ada pada restoran antar kota? (Bisa pilih lebih dari 1)

37 tanggapan



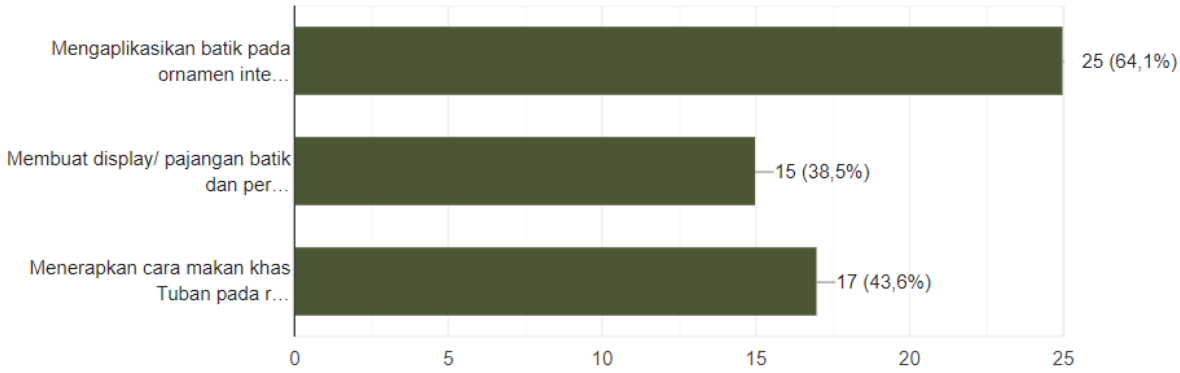
Menurut anda, jenis servis manakah yang lebih cocok untuk jenis restoran antar kota?

39 tanggapan



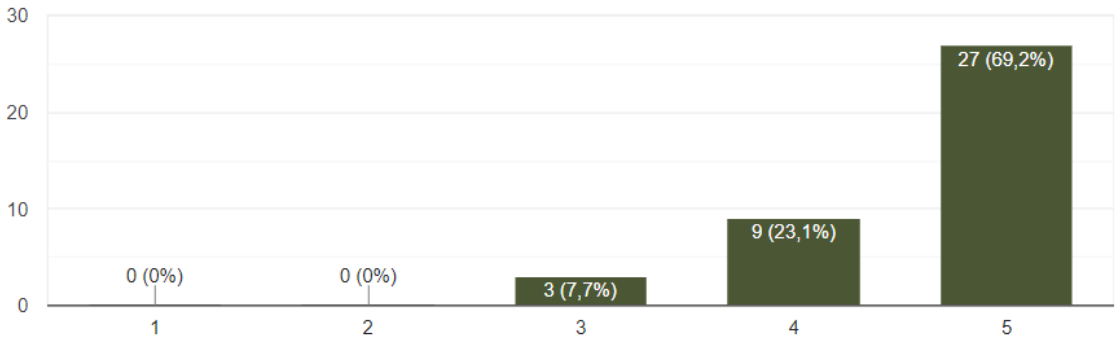
Menurut anda, bagaimana cara memperkenalkan budaya Tuban (khususnya Batik Gedhog) ke pengunjung restoran supaya mereka tertarik?

39 tanggapan



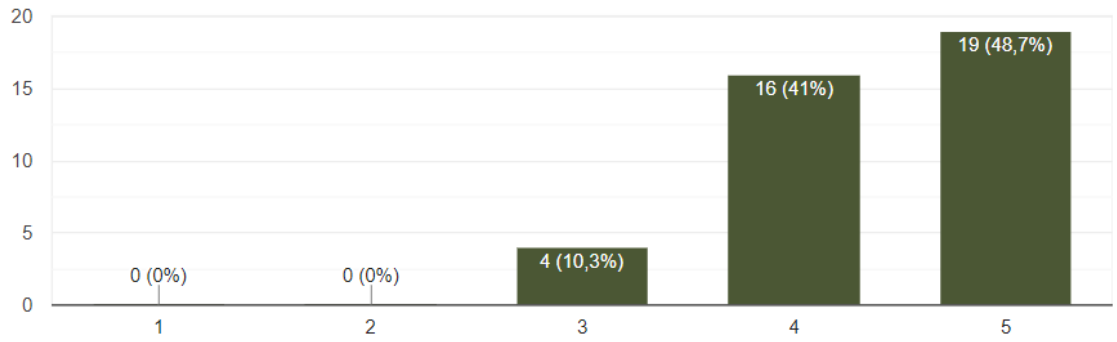
Menurut anda seberapa pentingkah tingkat kenyamanan berpengaruh pada restoran Grand Javanilla? (sebagai restoran keluarga dan restoran antar kota)

39 tanggapan



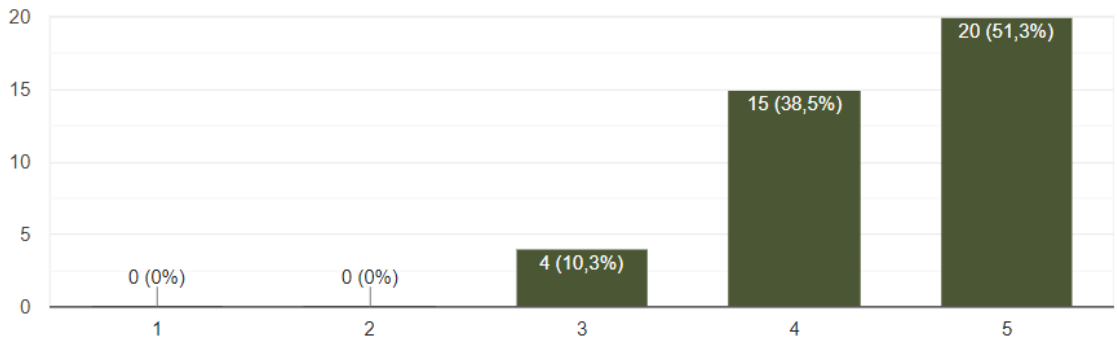
Menurut anda seberapa pentingkah tingkat estetika berpengaruh pada restoran Grand Javanilla? (sebagai restoran keluarga dan restoran antar kota)

39 tanggapan



Menurut anda seberapa pentingkah tingkat kelengkapan sarana prasarana berpengaruh pada restoran Grand Javanilla? (sebagai restoran keluarga dan restoran antar kota)

39 tanggapan



LAMPIRAN 02 :
STANDAR USAHA RESTORAN

D. Restoran Non Bintang.

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
I.	PRODUK	A. Ruang Makan dan Minum	1.	Luas ruangan sesuai dengan rasio kapasitas tempat duduk.
			2.	Memiliki sirkulasi udara dan pencahayaan yang cukup.
		B. Penyediaan Makanan dan Minuman	3.	Paling sedikit 1 (satu) menu makanan dan 3 (tiga) menu minuman.
			4.	Memiliki resep sesuai dengan jumlah makanan dan minuman yang dibuat.
		C. Fasilitas Penunjang	5.	Toilet yang bersih dan terawat.
			6.	Meja dan kursi serta peralatan makan yang memenuhi persyaratan hygiene sanitasi.
			7.	Daftar menu makanan dan minuman disertai harganya.
			8.	Ruang dan/atau tempat (dapur), berikut peralatan/perlengkapan, dan sarana penunjang pengolahan bahan makanan.
			9.	Peralatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
		D. Kelengkapan Bangunan	10.	Papan nama dengan tulisan yang terbaca dan dipasang pada tempat yang terlihat dengan jelas.
II.	PELAYANAN	Tata Cara Pelayanan Sederhana	1.	Penyambutan dan penerimaan tamu.
			2.	Penyajian makanan dan minuman.
			3.	Pembayaran.
			4.	Pengangkatan peralatan kotor (*clear up*).
			5.	Pelayanan penanganan keluhan tamu.
III.	PENGELOLAAN	A. Manajemen	1.	Penyimpanan bahan makanan dan minuman yang memenuhi hygiene sanitasi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			2.	Pengolahan bahan makanan dan minuman sesuai dengan standar kesehatan dan keamanan pangan.

NO	ASPEK	UNSUR	NO	SUB UNSUR
			3.	Memiliki sertifikat laik hygiene sanitasi restoran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
		B. Sumber Daya Manusia	4.	Melaksanakan program peningkatan kompetensi.
			5.	Karyawan menggunakan pakaian yang bersih dan sopan.
		C. Sarana dan Prasarana	6.	Area administrasi yang dilengkapi dengan perlengkapan dan peralatan.
			7.	Tempat penampungan sampah.
			8.	Instalasi listrik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			9.	Instalasi gas sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
			10.	Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

LAMPIRAN 03 :
3D PERSPEKTIF

(*Main Room View* 1)

(*Main Room View* 2)

(*Main Room View* 3)

(*Main Room View* 4)

(*Main Room View* 5)

(*Main Room View* 6)

(*Smoking Area View* 1)

(*Smoking Area View* 2)

(*Smoking Area View* 3)

(Area Lesehan *View* 1)

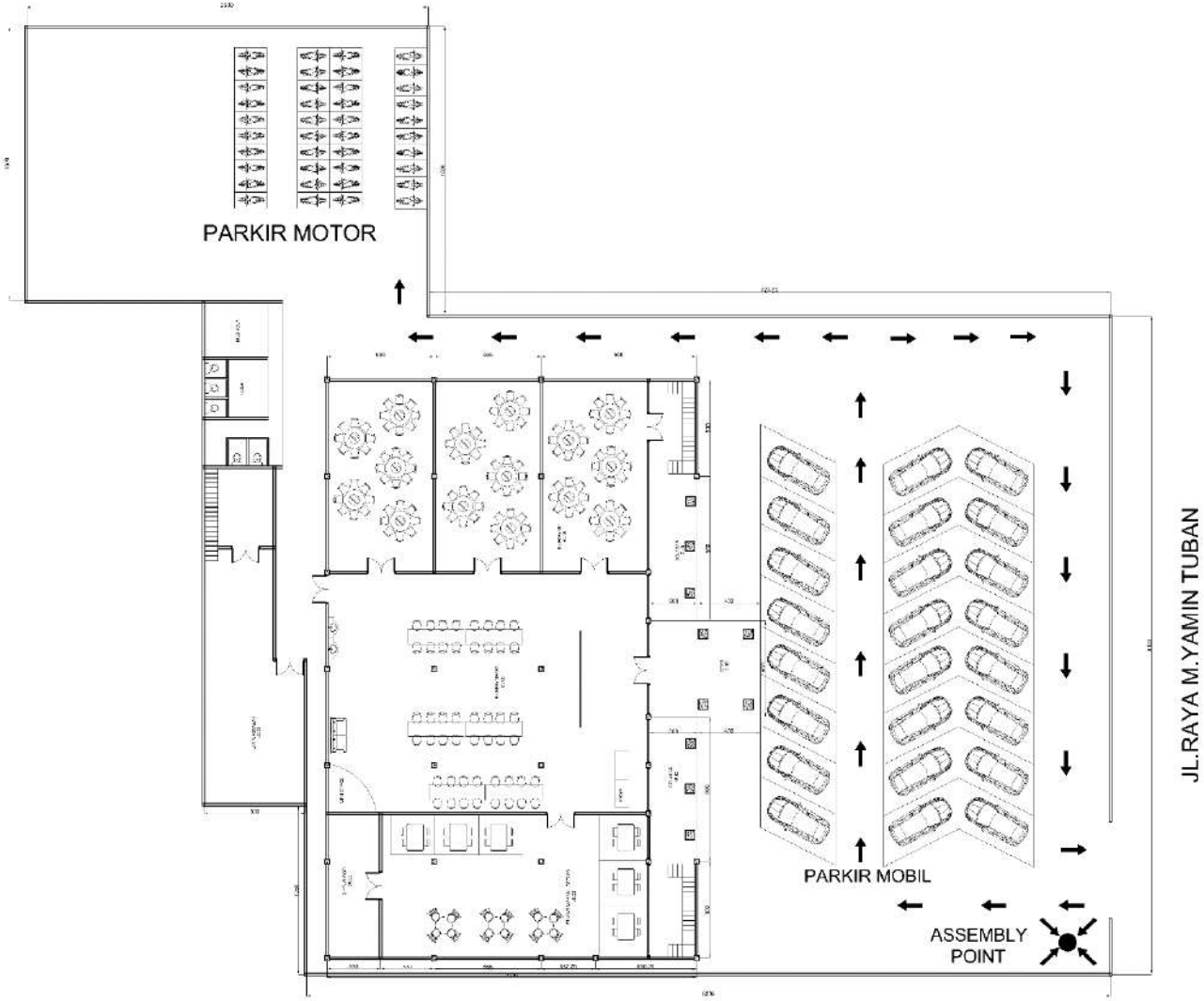
(Area Lesehan *View* 2)

(Area Lesehan *View* 3)

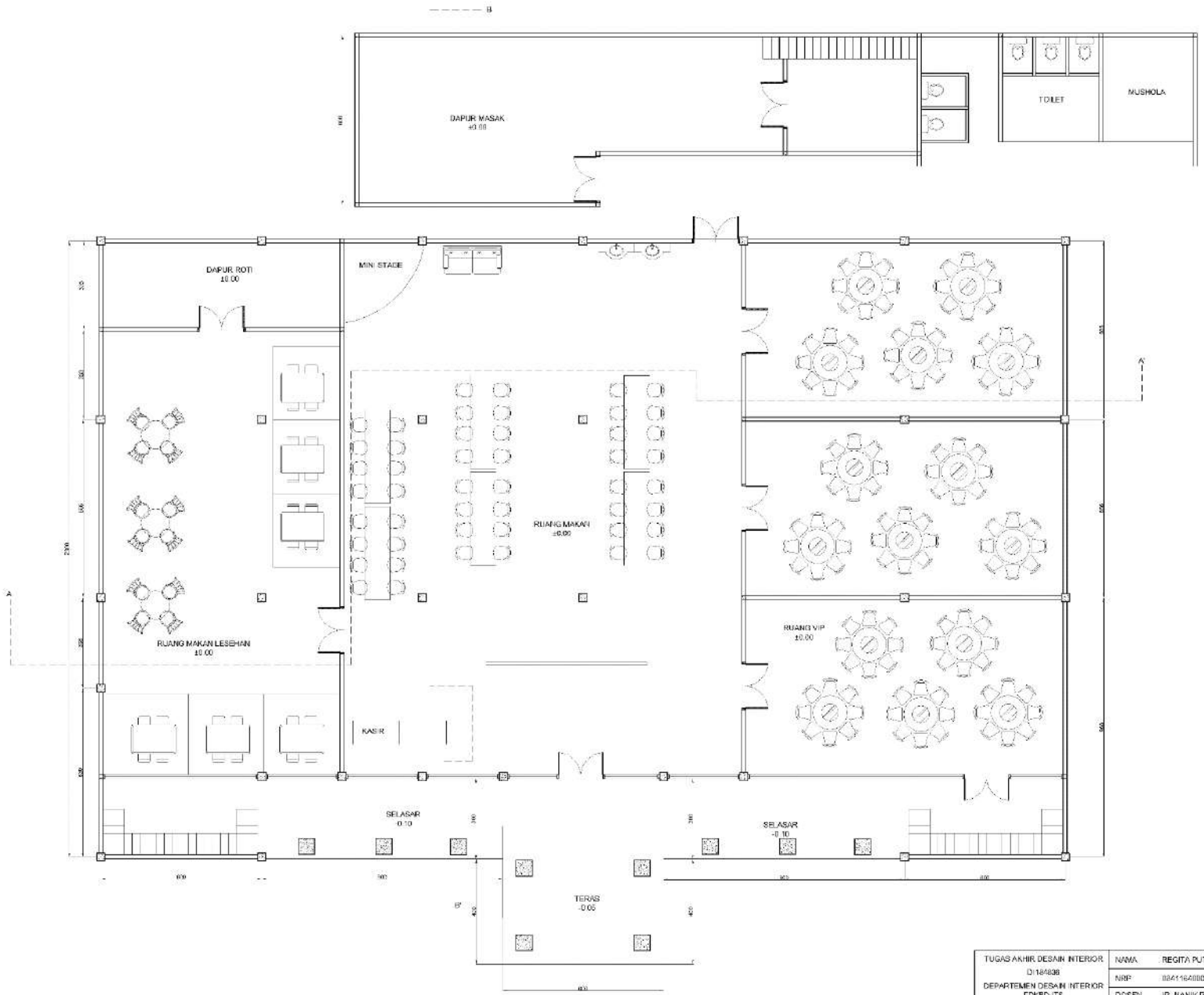
LAMPIRAN 04 :

GAMBAR KERJA

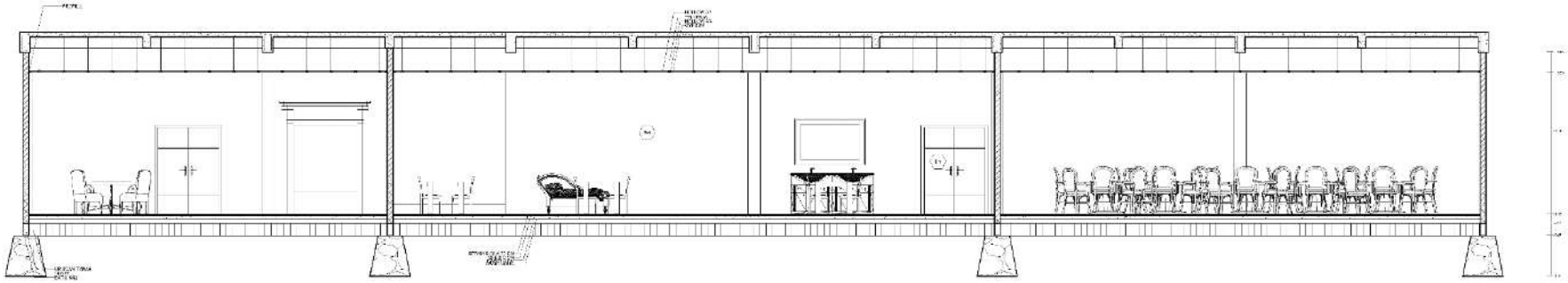
Bangunan	No	Gambar Kerja
Eksisting	1	Ground Plan
	2	Layout Keseluruhan
	3	Potongan Keseluruhan
Desain Terpilih	4	Layout Keseluruhan
	5	Potongan Keseluruhan
	6	Rencana Lantai Keseluruhan
	7	Rencana Plafon Keseluruhan
Ruang Terpilih 1: ***Main Room***	8	Layout Furnitur *Main Room*
	9	Layout Furnitur Detail *Main Room*
	10	Potongan *Main Room* A-A' dan Detail Arsitektur
	11	Potongan *Main Room* B-B' dan Detail Arsitektur
	12	Rencana Lantai *Main Room*
	13	Rencana Plafon *Main Room*
	14	Layout Furnitur Detail Main Room (1:25)
	15	Potongan *Main Room* A-A' (1:25)
	16	Potongan *Main Room* B-B' (1:25)
	17	Rencana Lantai *Main Room* (1:25)
	18	Rencana Plafon *Main Room* (1:25)
	19	Detail Furnitur 1 : Sofa
	20	Detail Furnitur 2 : Meja Bundar Rotan
	21	Detail Furnitur 3 : Meja Bar
	22	Detail Elemen Estetis 1 : *Hanging Lamp*
	23	Detail Elemen Estetis 2 : Ornamen Dinding
	24	Detail Elemen Estetis 3 : Partisi
Ruang Terpilih 2: ***Smoking Area***	25	Layout Furnitur *Smoking Area*
Ruang Terpilih 3: **Area Lesehan**	26	Layout Furnitur Area Lesehan



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 164836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 3841116140000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			01
	DOSEN : Ir. NANIK R.,MT.	SATUAN/SKALA : GM/1 : 200			
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		GAMBAR DENAH GROUND PLAN			



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR D184838 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C.	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 0341164000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			02
	DOSEN : IR. NANIK R., M.T	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 100			
PROYEK: RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		JUDUL GAMBAR: LAYOUT KESELURUHAN DENAH EKSISTING			



POTONGAN A-A' AREA STAFF LANTAI 1

SKALA 1 : 75

KETERANGAN :

W1 WALL FINISH 1
DINDING BATA, FINISHING CAT KRIM

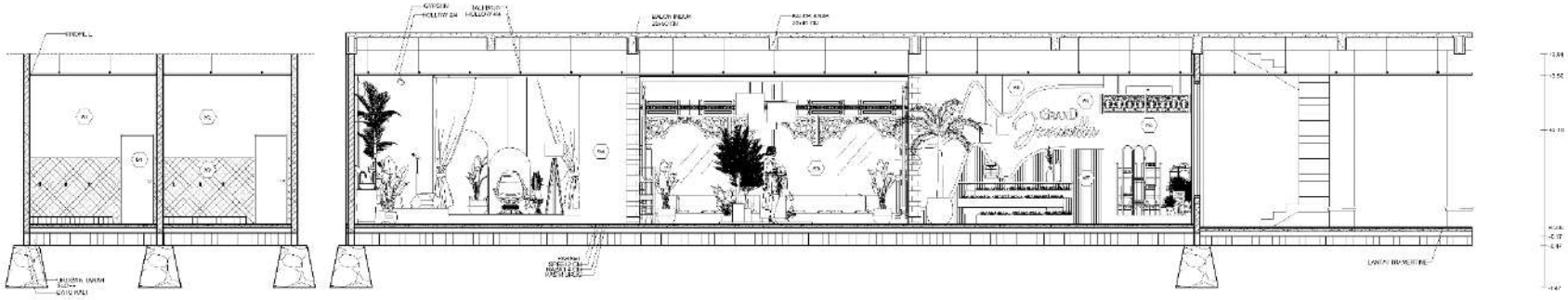
D1 DOLL FINISH 2
PINTU KAYU, GLOSSY FINISHING

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184831 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C.	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			03
	DOSEN : IR. NANIK R., M.T	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 75			
PROYEK: RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		JUDUL GAMBAR: POTONGAN A-A' DENAH EKSISTING			

KETERANGAN :

1.	Meja kasir	(270x45x99 CM)
2.	Kursi makan 1	(46x54x106,5 CM)
3.	Meja makan panjang	(350x108x80 CM)
4.	Kursi makan 2	(60x60x80 CM)
5.	Meja bundar 1	(120x120x75 CM)
6.	Wastafel	(102x46x101 CM)
7.	Partisi buit-in	(182x10x350 CM)
8.	Meja bar	(373x323x109 CM)
9.	Storage	(93x35,5x202 CM)
10.	Chiller	(66x68x197 CM)
11.	Mini stage	(510x250x36 CM)
12.	Meja bundar 2	(83x83x75 CM)
13.	Meja lesehan	(251x100x49,5 CM)
14.	Cushion lesehan	(53x53x4 CM)
15.	Meja bundar 3	(144x144x7 CM)
16.	Kursi makan 3	(55x55x104,5 CM)
17.	Meja buffet	(190x90x75,5 CM)
18.	WC duduk	(70x50x75 CM)
19.	Kulkas	(76x77x179,5 CM)
20.	Meja island	(300x90x80 CM)
21.	Kompor	(70x90x85 CM)
22.	Sink	(78x46,5x85 CM)
23.	Rak piring	(48x30x85 CM)
24.	Locker	(140x40x188,5 CM)
25.	Bench	(237x43x35 CM)
26.	Office chair	(60x46x93 CM)
27.	Office desk	(150x160x80 CM)
28.	Manager chair	(63x69x99 CM)
29.	Sofa	(160x85x75 CM)
30.	Meja bundar 4 (kaca,rotan)	(100x100x75 CM)
31.	Café sofa	(160x100x75 CM)
32.	Sofa 2	(211x112x 97 CM)
33.	Meja bundar 5 (kayu)	(70x70x75 CM)
34.	Sofa chair 1	(80x80x90 CM)
35.	Sofa chair 2	(84x84x82,5 CM)
36.	Coffee table	(150x50x44,2 CM)
37.	Sofa 3	(211x112x 97 CM)
38.	Ottoman	(62x62x50 CM)
39.	Rustic table	(200x87x75 CM)
40.	Garden bench	(200x43x35 CM)
41.	Sofa 4	(84x84x82,5 CM)
42.	Square coffee table	(60x60x44,2 CM)
43.	Sofa 5	(211x112x97 CM)
44.	Cushion tribun	(140x100x5 CM)
45.	Baby high chair	(62x58x90 CM)

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		04
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 100		
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR		
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		**DENAH LAYOUT FURNITUR TERPILIH KESELURUHAN**		



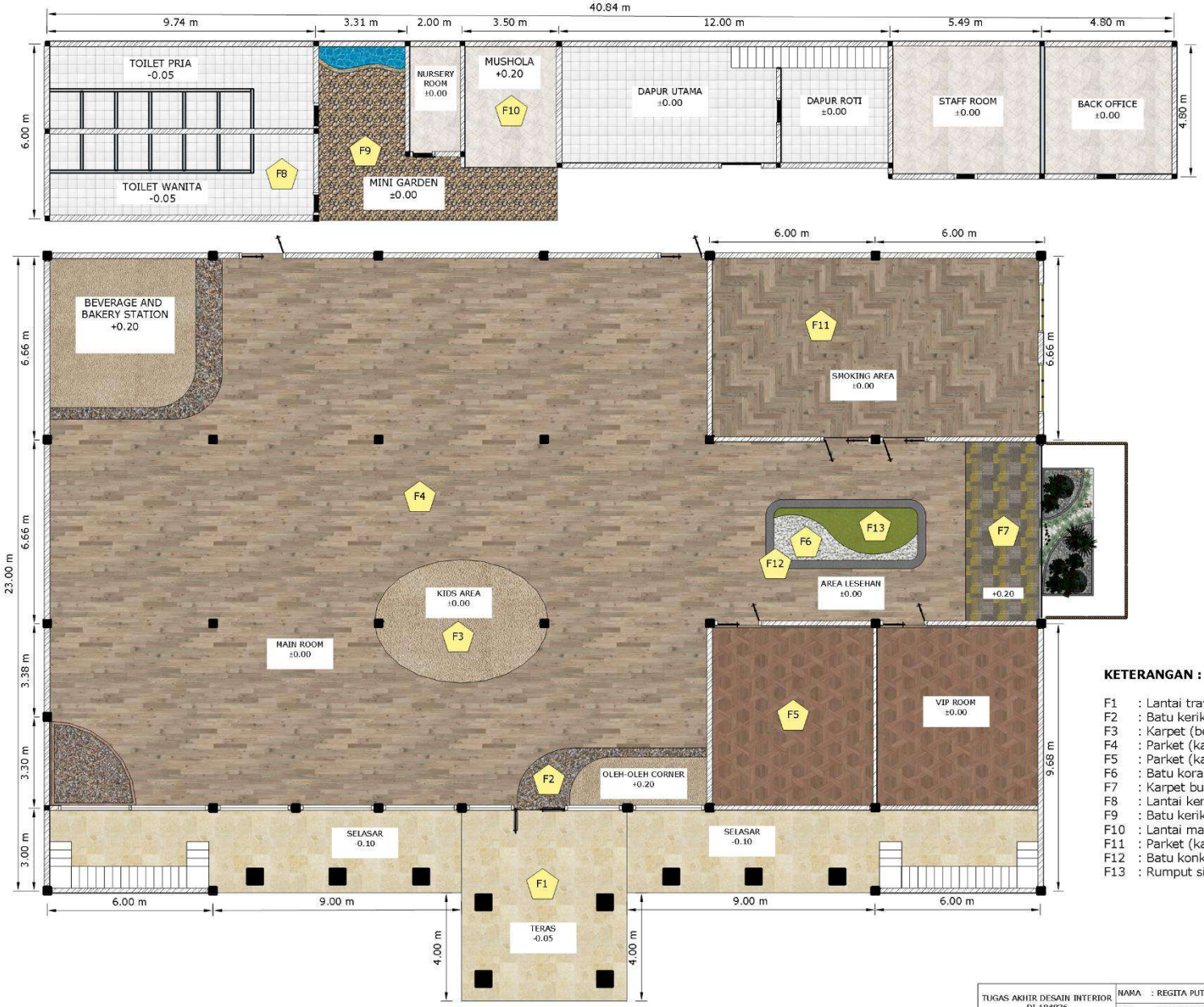
POTONGAN B-B' DENAH TERPILIH

SKALA 1 : 75

KETERANGAN :

- W1 — WALL FINISH 1
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE SKYLIGHTS
- W2 — WALL FINISH 2
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE MAGNOLIA BLOSSOM
- W3 — WALL FINISH 3
  KERAMIK TILE DIPASANG DIAGONAL, 20X20 CM, WARNA PUTIH
- W4 — WALL FINISH 4
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE ALL GOLD
- W5 — WALL FINISH 5
  TEMPERED GLASS, FRAME LOGAM, FINISHING CAT PUTIH
- W6 — WALL FINISH 6
  BATA EKSPOS, FINISHING CAT PUTIH
- W7 — WALL FINISH 7
  BAMBU KUNING, GLOSSY FINISH
- W8 — WALL FINISH 8
  WALLPAPER MOTIF BATIK GEDOG
- W9 — WALL FINISH 9
  DINDING GYPSUM, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE ALL GOLD
- D1 — DOOR FINISH 1
  PINTU GALVALUM

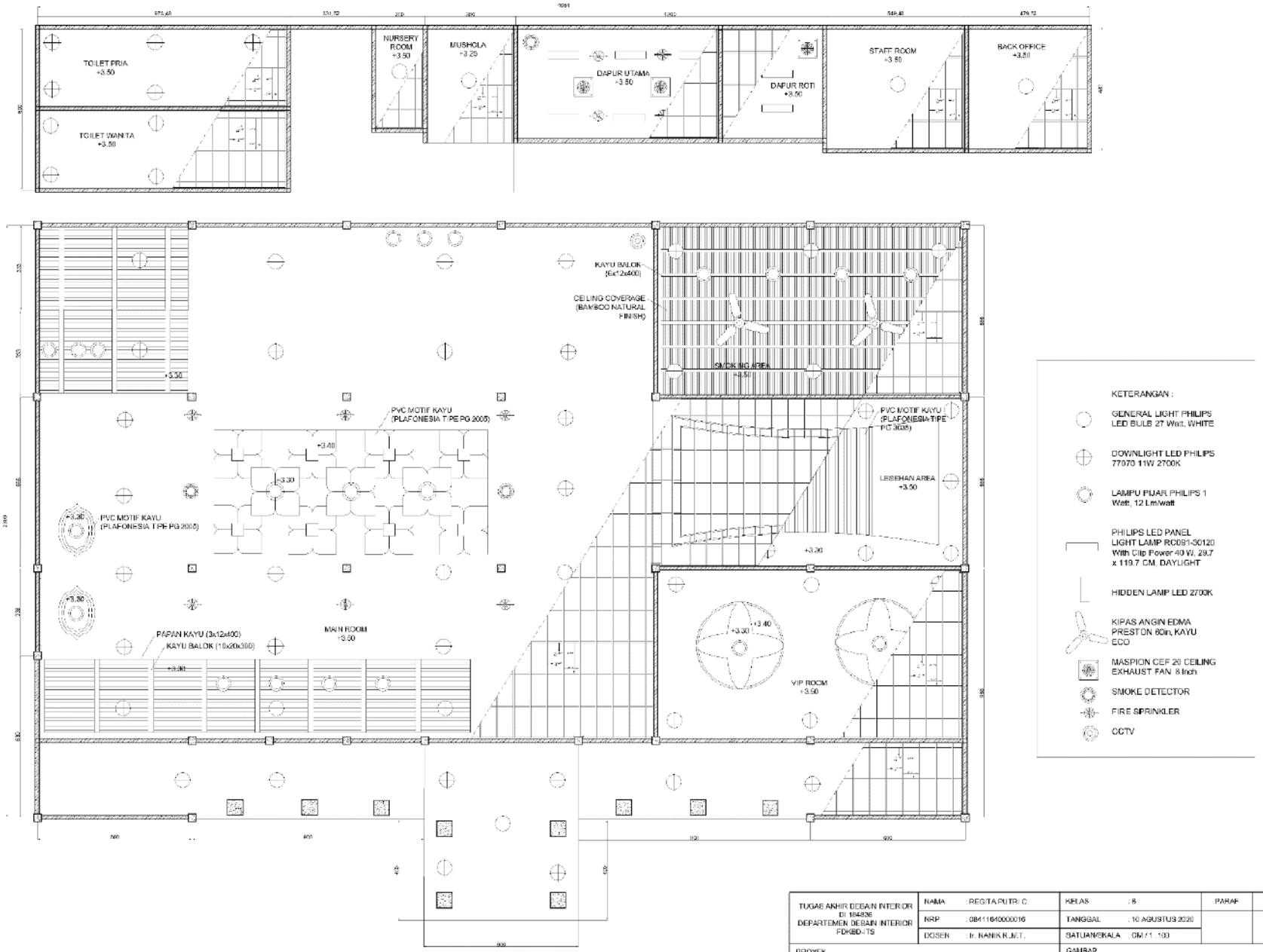
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411840000015	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			05
	DOSEN : Ir. NANIK R., M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 75			
PROYEK: RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		GAMBAR: POT B-B' DENAH TERPILIH			



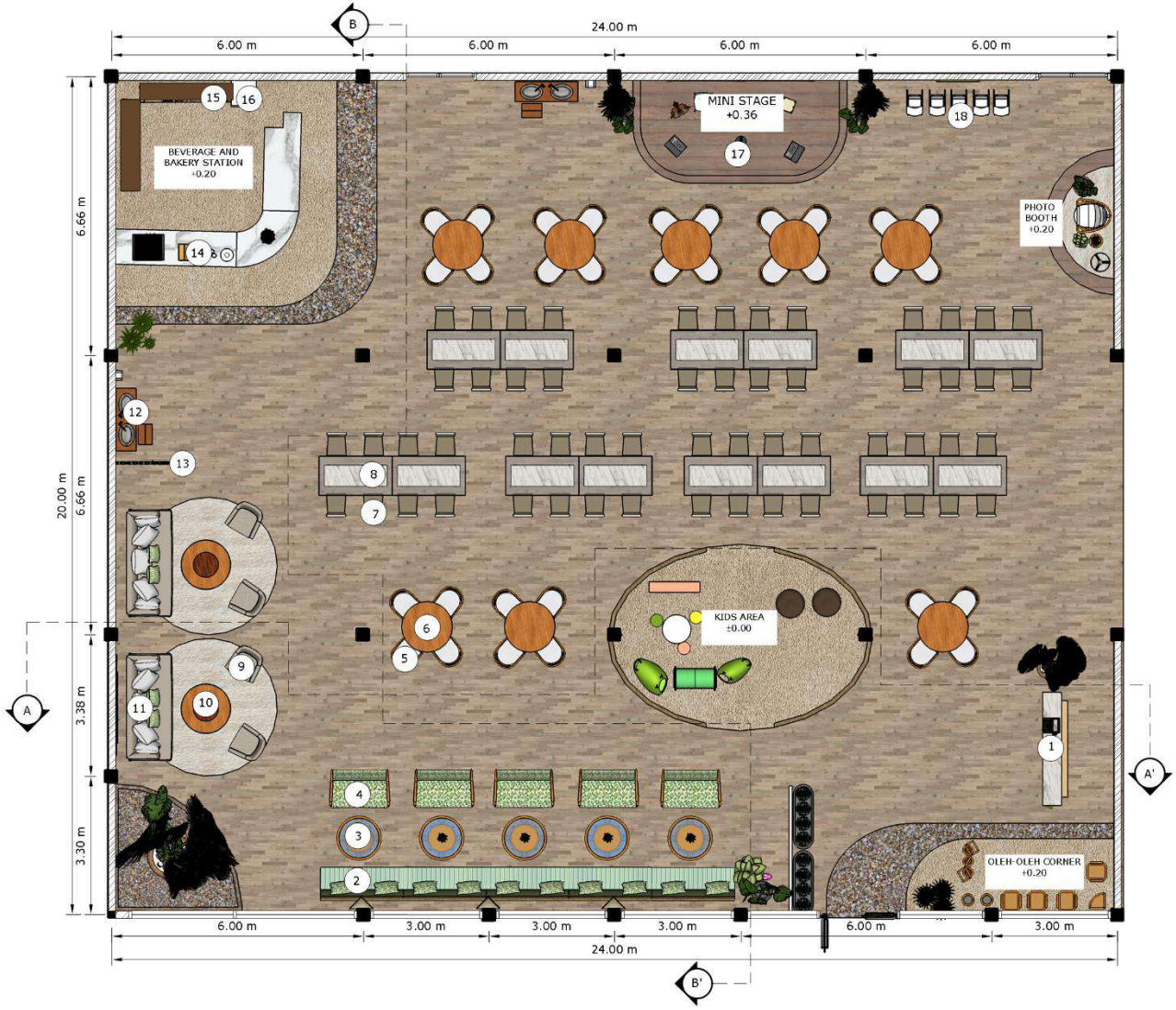
KETERANGAN :

F1	: Lantai travertine	(60x60 CM)
F2	: Batu kerikil (mix color)	
F3	: Karpet (beige)	
F4	: Parket (kayu jati belanda, glossy finish)	(1,2x12x90 CM)
F5	: Parket (kayu jati, glossy finish, heksagon)	(1,2x12x90 CM)
F6	: Batu koral (white)	
F7	: Karpet bulu	
F8	: Lantai keramik tile (white)	(40x40 CM)
F9	: Batu kerikil outdoor	
F10	: Lantai marmer RK marble (Aqua Marina)	(60x60 CM)
F11	: Parket (kayu oak, glossy finish, zigzag)	(1,2x12x90 CM)
F12	: Batu konkrit	
F13	: Rumput sintetis	

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B	PARAF	LEMBAR	
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		06	
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 100			
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR			
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		**RENCANA LANTAI KESELURUHAN**			



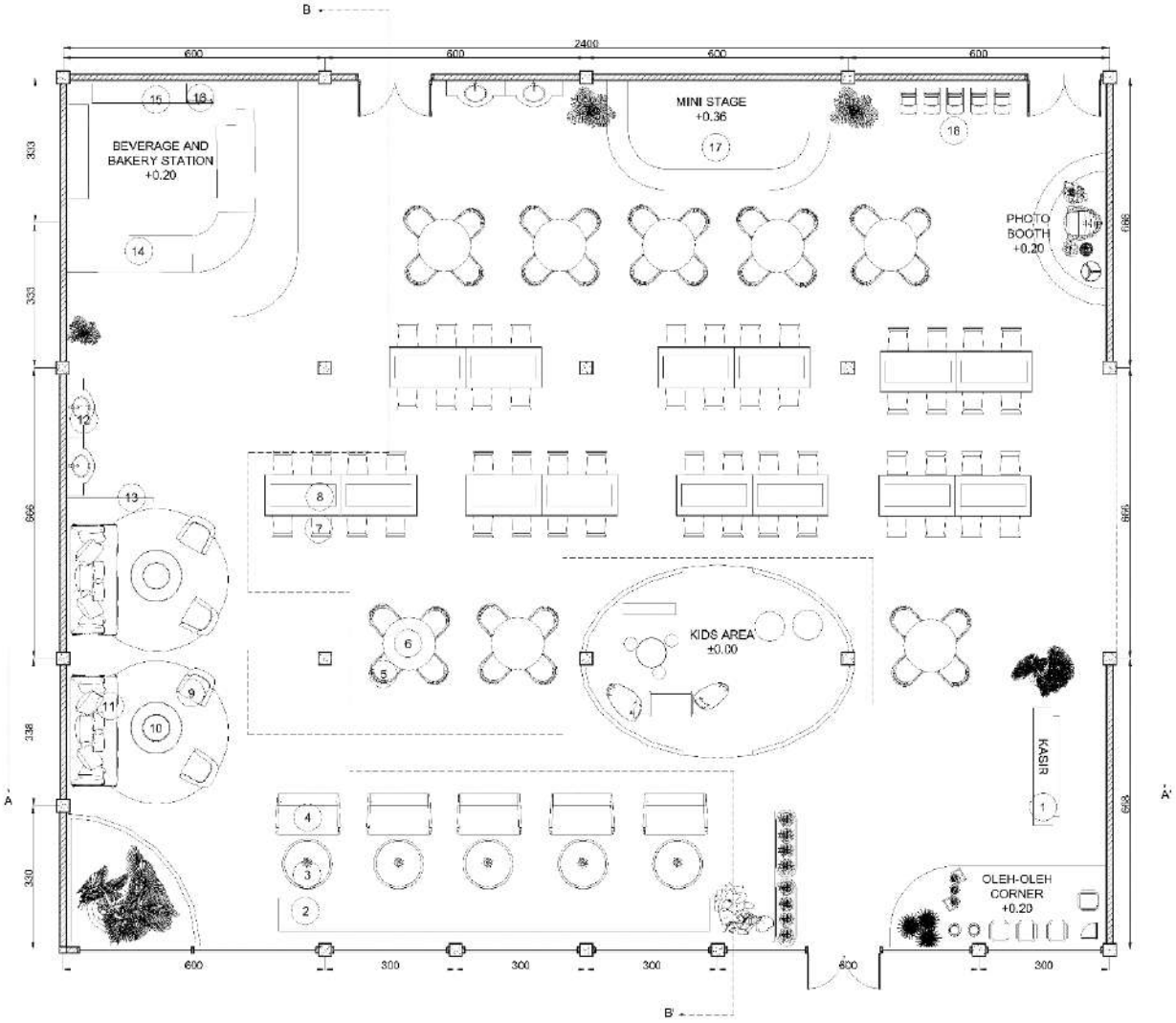
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			07
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : GM / 1 : 100			
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		GAMBAR RENCANA PLAFON DENAH KESELURUHAN			



KETERANGAN :

1.	Meja kasir	(270x45x99 CM)
2.	Café sofa	(160x100x75 CM)
3.	Meja bundar 1 (kaca,rotan)	(100x100x75 CM)
4.	Sofa 1	(160x85x75 CM)
5.	Kursi makan 1	(60x60x80 CM)
6.	Meja bundar 2	(120x120x75 CM)
7.	Kursi makan 2	(46x54x106,5 CM)
8.	Meja makan panjang	(350x108x80 CM)
9.	Sofa chair	(80x80x90 CM)
10.	Meja bundar 3 (kayu)	(70x70x75 CM)
11.	Sofa 2	(211x112x 97 CM)
12.	Wastafel	(102x46x101 CM)
13.	Partisi buit-in	(182x10x350 CM)
14.	Meja bar	(373x323x109 CM)
15.	Storage	(93x35,5x202 CM)
16.	Chiller	(66x68x197 CM)
17.	Mini stage	(510x250x36 CM)
18.	Baby high chair	(62x58x90 CM)

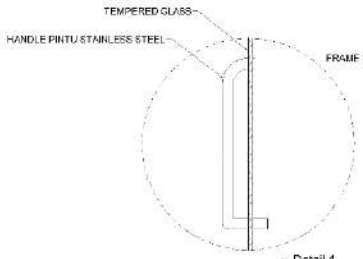
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		08
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 75		
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR		
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		**LAYOUT FURNITUR MAIN ROOM**		



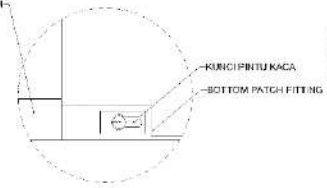
KETERANGAN :

1.	Meja kasir	(270x45x99 CM)
2.	Café sofa	(160x100x75 CM)
3.	Meja bundar 1 (kaca,rotan)	(100x100x75 CM)
4.	Sofa 1	(160x85x75 CM)
5.	Kursi makan 1	(60x60x80 CM)
6.	Meja bundar 2	(120x120x75 CM)
7.	Kursi makan 2	(46x54x106,5 CM)
8.	Meja makan panjang	(350x108x80 CM)
9.	Sofa chair	(80x80x90 CM)
10.	Meja bundar 3 (kayu)	(70x70x75 CM)
11.	Sofa 2	(211x112x 97 CM)
12.	Wastafel	(102x46x101 CM)
13.	Partisi built in	(182x10x350 CM)
14.	Meja bar	(373x323x109 CM)
15.	Storage	(93x35,5x202 CM)
16.	Chiller	(66x68x197 CM)
17.	Mini stage	(510x250x36 CM)
18.	Baby chair	(62x58x90 CM)

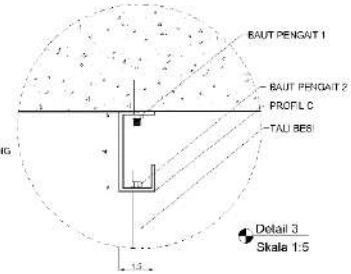
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184838 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		09
	DOSEN	Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA	: CM / 1 : 75		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR LAYOUT FURNITUR DETAIL MAIN ROOM			



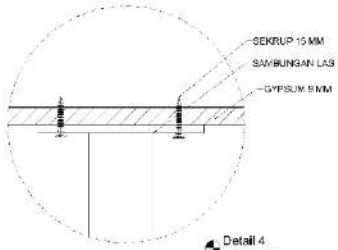
Detail 1
Skala 1:10



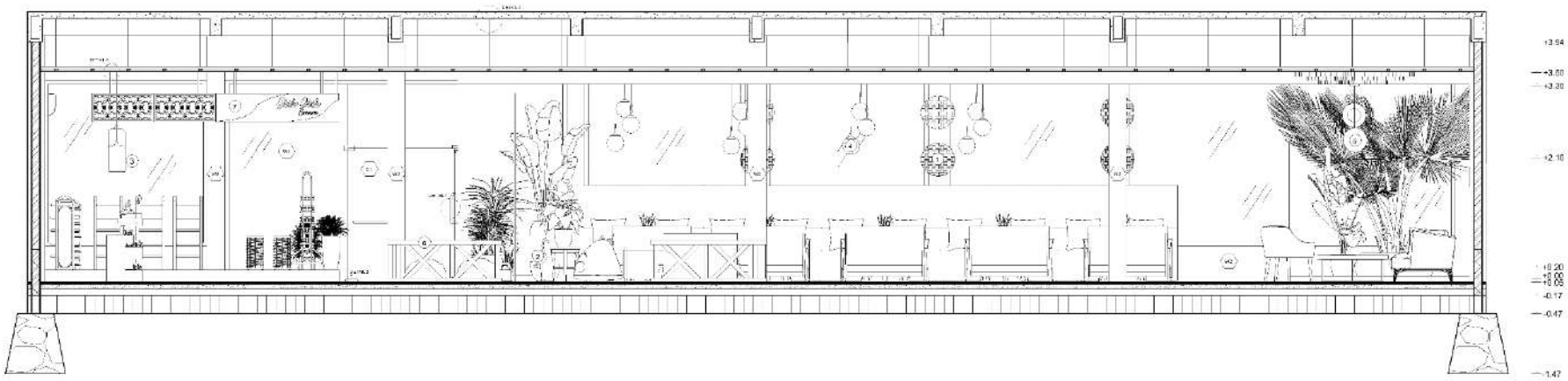
Detail 2
Skala 1:5



Detail 3
Skala 1:5



Detail 4
Skala 1:2



KETERANGAN :

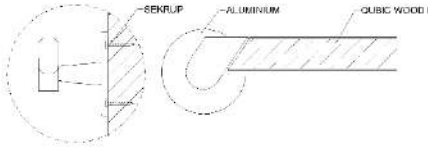
W1 — WALL FINISH 1
TEMPERED GLASS 10 MM, FRAME ALUMINIUM (FINISHING CAT PUTIH)

W2 — WALL FINISH 2
BATA EKSPOS, FINISHING CAT PUTIH

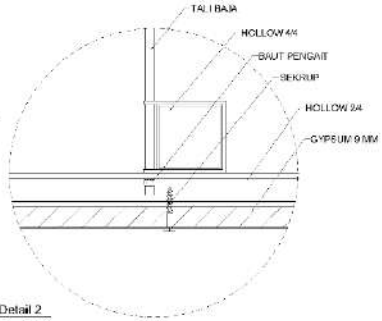
D1 — DOOR FINISH 1
TEMPERED GLASS, FRAME ALUMINIUM (FINISHING CAT PUTIH)

1. ORNAMEN CAPING (Ø50x32 CM)
2. ORNAME FLAMINGO (20x25A72 CM)
3. LAMPU GANTUNG KACA
4. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, WOOD)
5. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, GOLD METAL)
6. PAGAR KAYU
7. SIGNAGE, MDF, FINISHING HPL (206 x 50 x 3 CM)

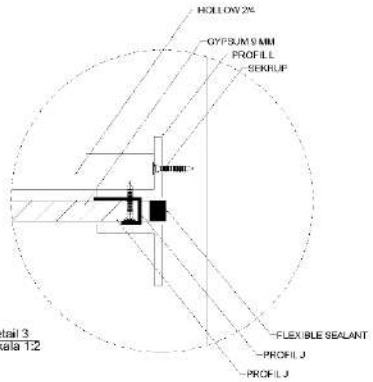
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184636 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBO-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		10
	DOSEN	Ir. NANIK R.,N.T	SATUAN/SKALA	: CM / 1 : 50		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR POTONGAN A-A' MAIN ROOM			



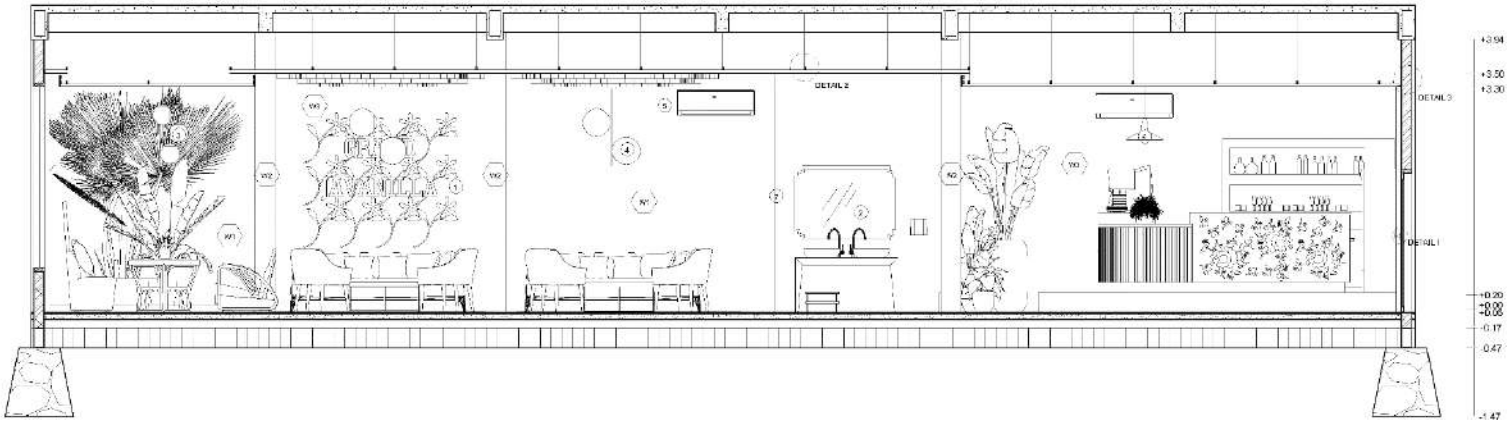
Detail 1
Skala 1:5



Detail 2
Skala 1:2



Detail 3
Skala 1:2

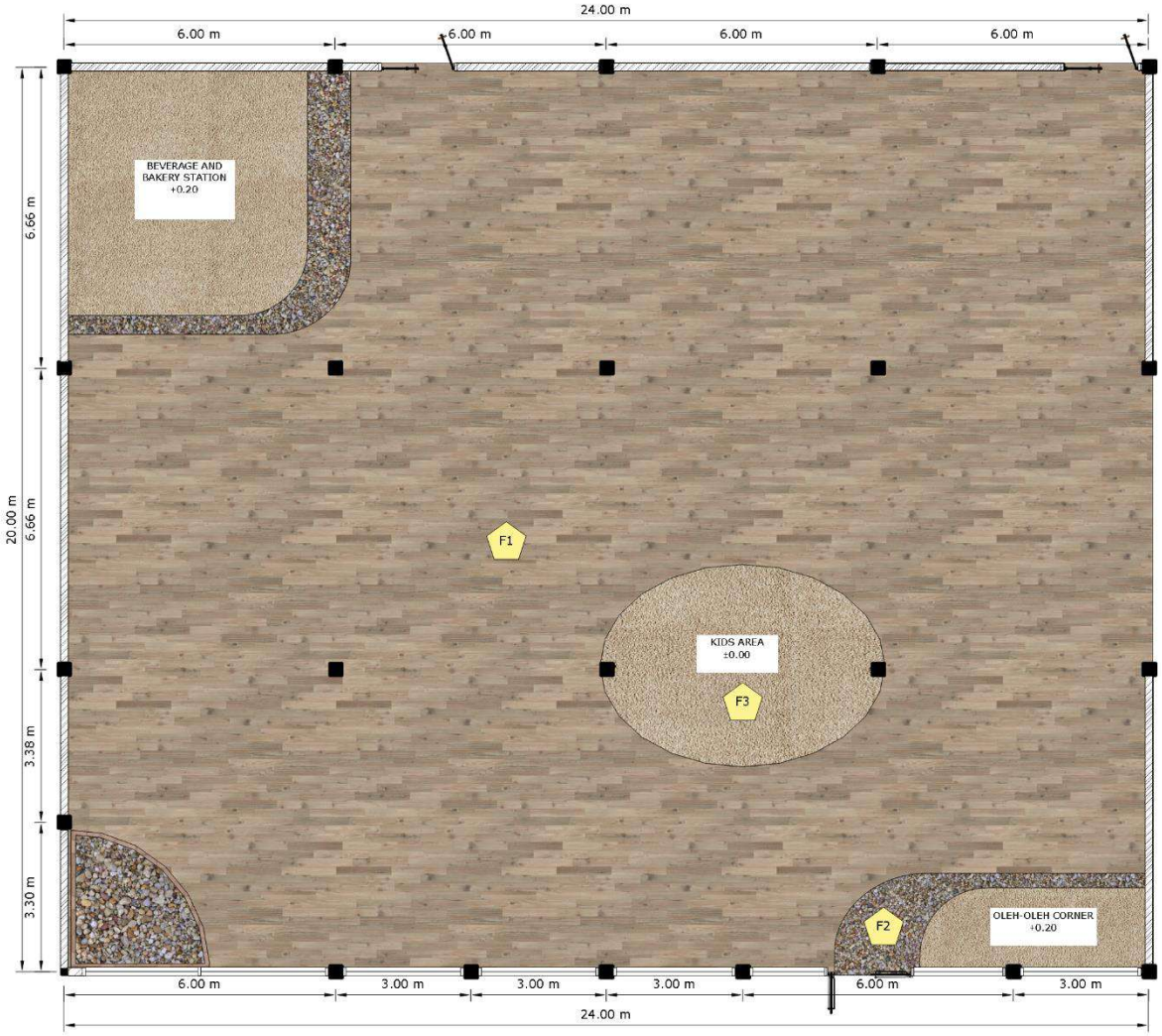


KETERANGAN :

- W1 — WALL FINISH 1
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE WHISPERING WHITE
- W2 — WALL FINISH 2
  BATA EKSPOS, FINISHING CAT PUTIH
- W3 — WALL FINISH 3
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE ALL GOLD

1. ORNAMEN DINDING CUTTING WOOD (241x122024 CM)
2. CERMIN LOGAM (GOLD) (150x96x5 CM)
3. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, WOOD)
4. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, GOLD METAL)
5. AC PANASONIC CS-S10PKP
6. LAMPU GANTUNG WOODEN, FINISHING CAT DUCO HIJAU

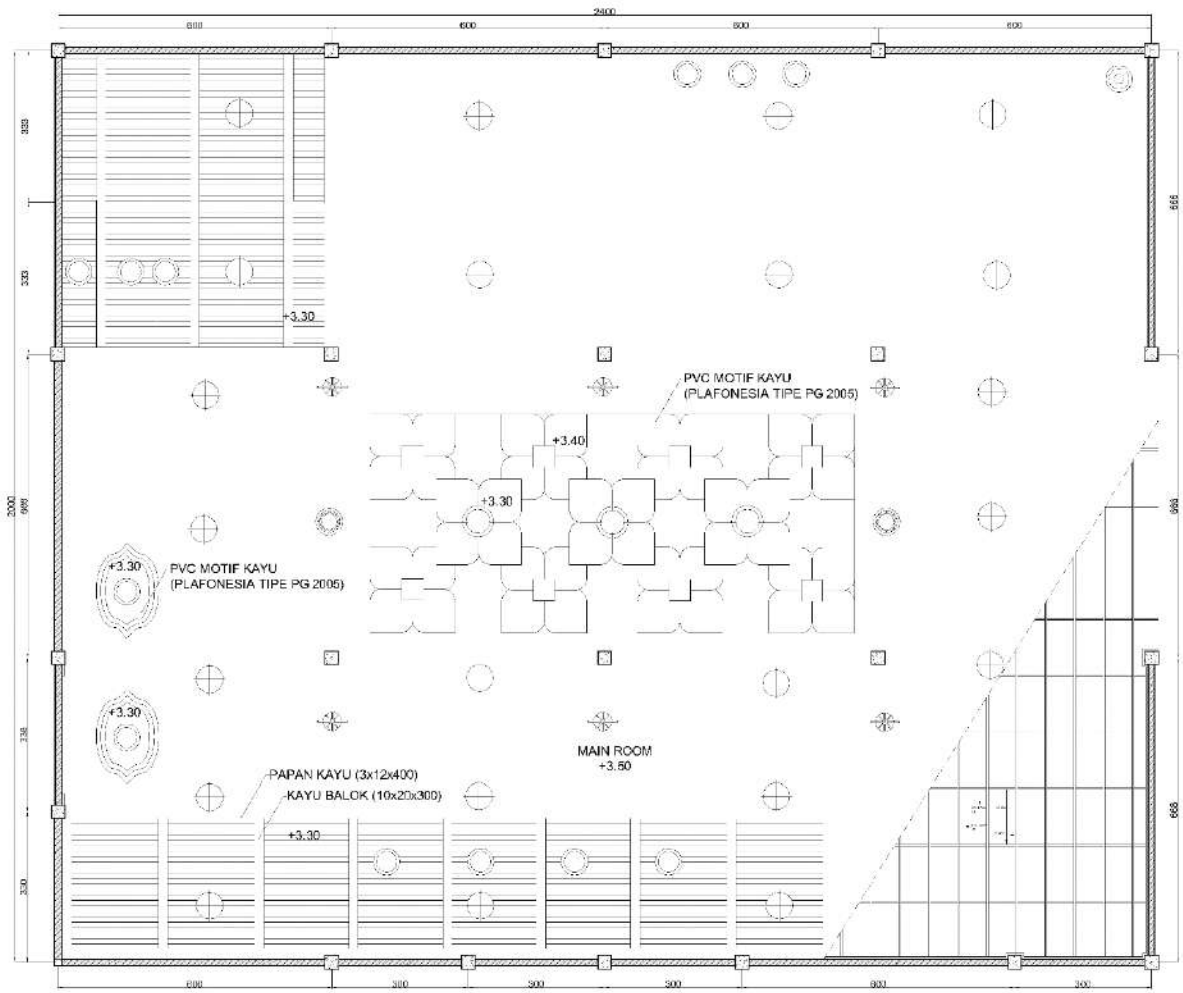
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184536 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBO-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000015	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		11
	DOSEN	IR. NANIK R, M.T	SATUAN/SKALA	: CM / 1 : 50		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR POTONGAN B-B' MAIN ROOM			



KETERANGAN :

F1 : Parket (kayu jati belanda, glossy finish) (1,2x12x90 CM)
F2 : Batu kerikil (mix color)
F3 : Karpet (beige)

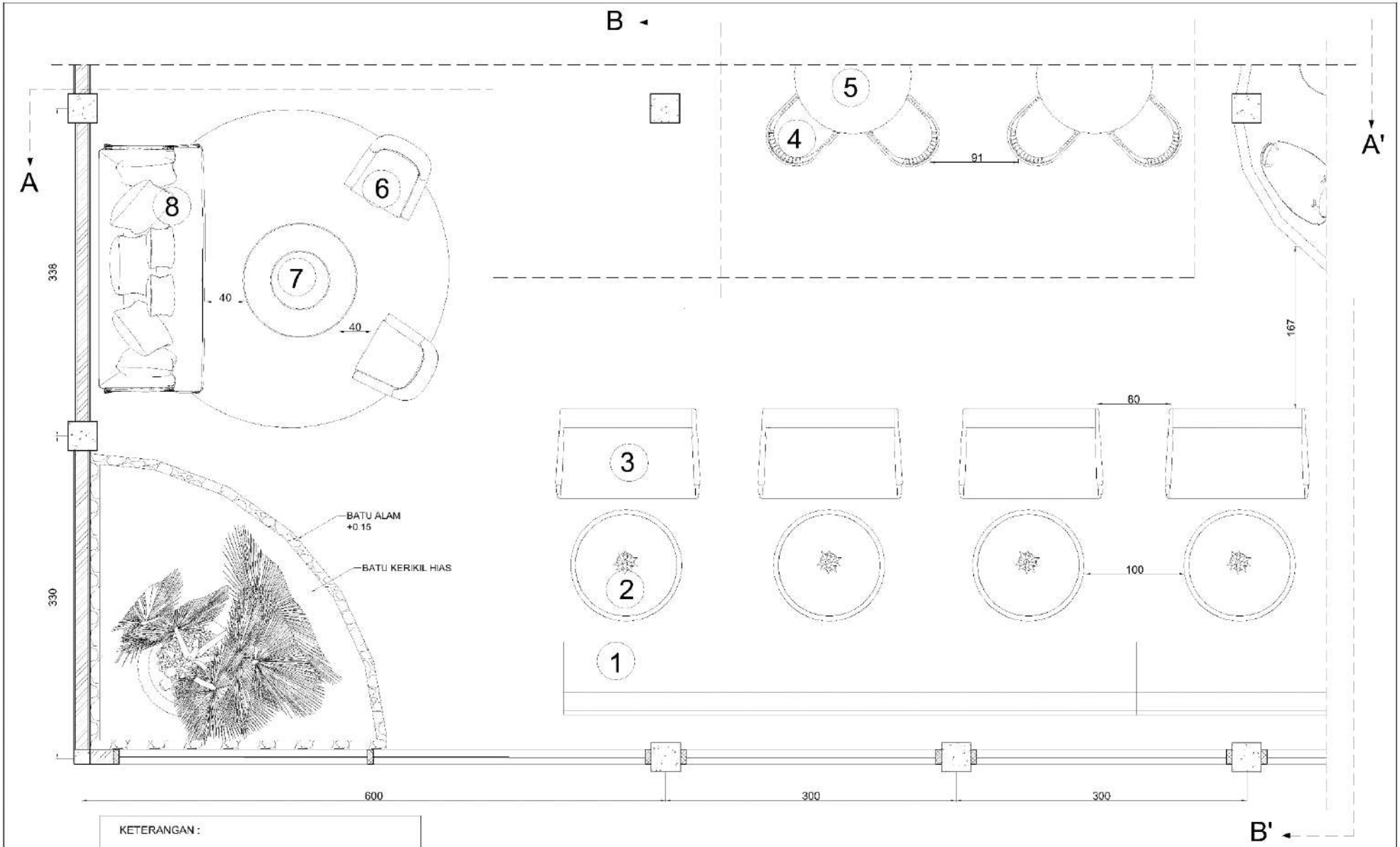
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		12
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 75		
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR		
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		**RENCANA LANTAI MAIN ROOM**		



KETERANGAN :

- DOWNLIGHT LED PHILIPS 77070 11W 2700K
- LAMPU PIJAR PHILIPS 1 Watt, 12 Lm/watt
- HIDDEN LAMP LED 2700K
- FIRE SPRINKLER
- SMOKE DETECTOR
- CCTV

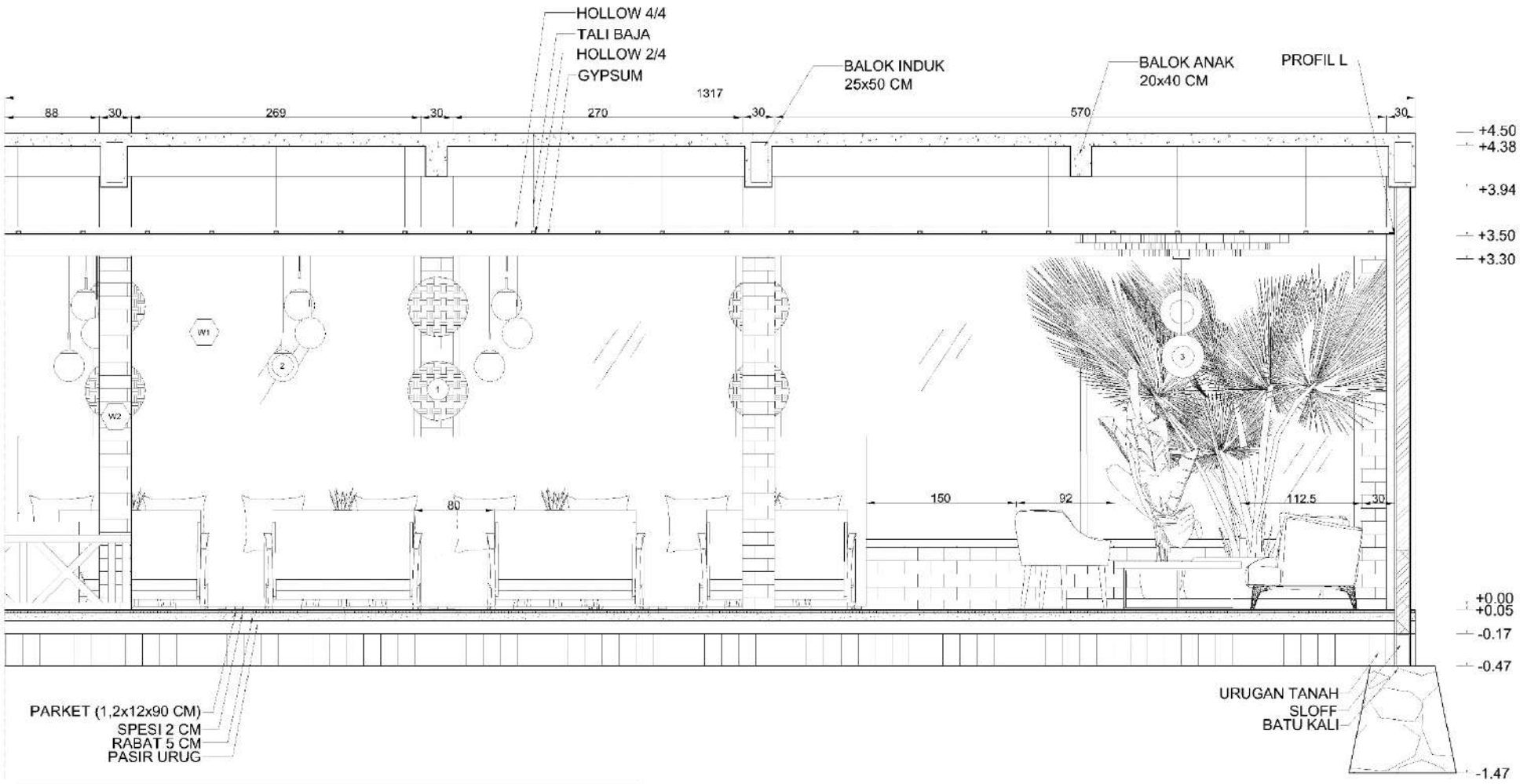
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184436 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		13
	DOSEN	Ir. NANIK R.,N.T	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 75		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR RENCANA PLAFON MAIN ROOM		



KETERANGAN :

1.	Café sofa	(160x100x75 CM)
2.	Meja bundar 1 (kaca,rotan)	(100x100x75 CM)
3.	Sofa 1	(160x85x75 CM)
4.	Kursi makan 1	(60x60x80 CM)
5.	Meja bundar 2	(120x120x75 CM)
6.	Sofa chair	(80x80x90 CM)
7.	Meja bundar 3 (kayu)	(70x70x75 CM)
8.	Sofa 2	(211x112x 97 CM)

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI [illegible] DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		14
	DOSEN	Ir. NANIK R.,M.T	SATUAN/SKALA	: CM / 1 : 25		
PROYEK: RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR: LAYOUT FURNITUR DETAIL MAIN ROOM			



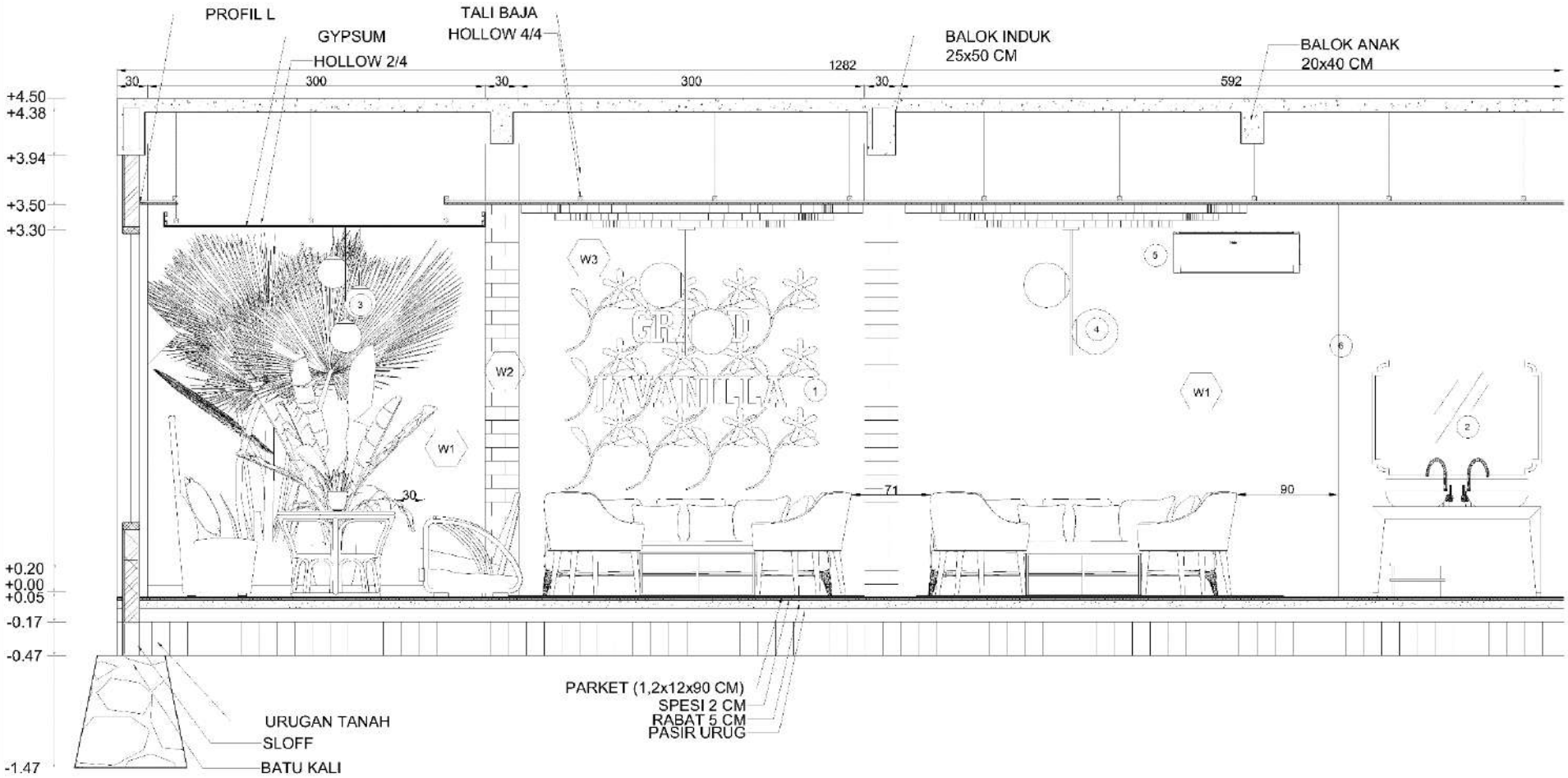
KETERANGAN :

W1 WALL FINISH 1
TEMPERED GLASS 10 MM, FRAME ALUMINIUM (FINISHING CAT PUTIH)

W2 WALL FINISH 2
BATA EKSPOS, FINISHING CAT PUTIH

1. ORNAMEN CAPING (Ø56x32 CM)
2. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, WOOD)
3. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, GOLD METAL)

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184838 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		15
	DOSEN	Ir. NANIK R.,M.T.	BATUAN/SKALA	: CM / 1 : 25		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR POTONGAN A-A' MAIN ROOM			

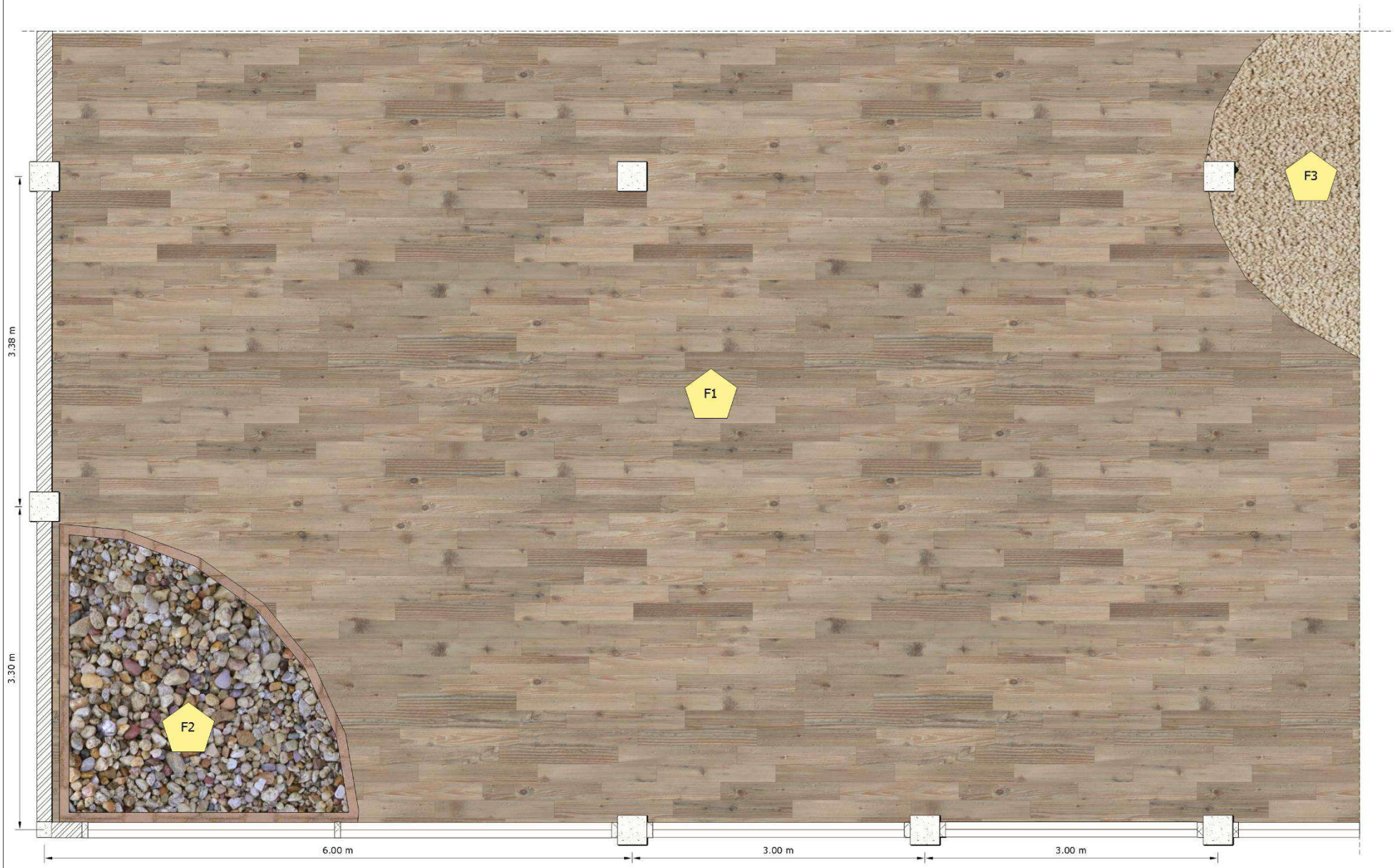


KETERANGAN :

- W1 — WALL FINISH 1
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE WHISPERING WHITE
- W2 — WALL FINISH 2
  BATA EKSPOS, FINISHING CAT PUTIH
- W3 — WALL FINISH 1
  DINDING BATA, FINISHING CAT NIPPON PAINT, TIPE ALL GOLD

1. ORNAMEN DINDING CUTTING WOOD (241x12X204 CM)
2. CERMIN LOGAM (GOLD) (150x99x5 CM)
3. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, WOOD)
4. LAMPU GANTUNG (AKRILIK, GOLD METAL)
5. AC PANASONIC CS-S10PKP
6. PARTISI KAYU MOTIF BATIK

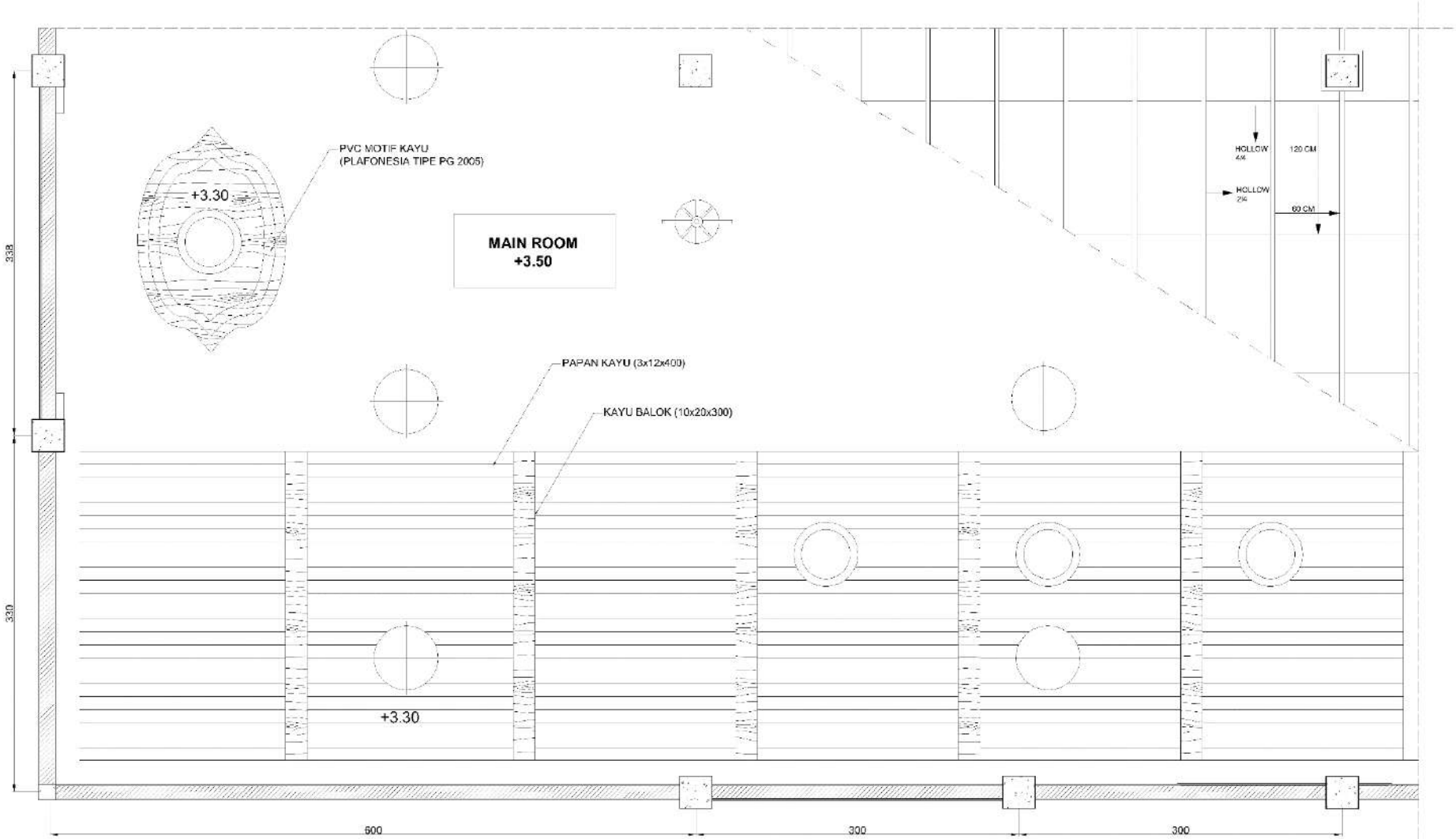
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBO-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP	0841164000015	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		16
	DOSEN	Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 25		
PROYEK: RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR: POTONGAN B-B' MAIN ROOM		



KETERANGAN :

F1 : Parket (kayu jati belanda, glossy finish) (1,2x12x90 CM)
F2 : Batu kerikil (mix color)
F3 : Karpet (beige)

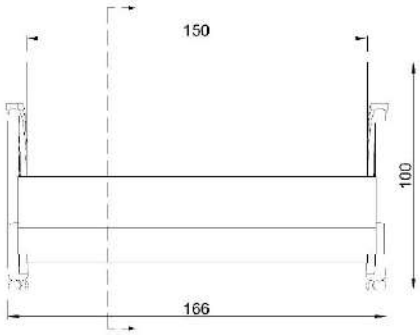
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		17
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 25		
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR		
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		RENCANA LANTAI MAIN ROOM		



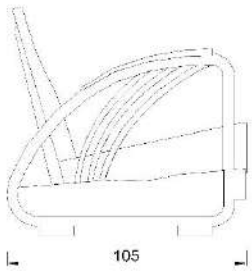
KETERANGAN :

- DOWNLIGHT LED PHILIPS 77070 11W 2700K
- LAMPU PIJAR PHILIPS 1 Watt, 12 Lm/watt
- HIDDEN LAMP LED 2700K
- FIRE SPRINKLER

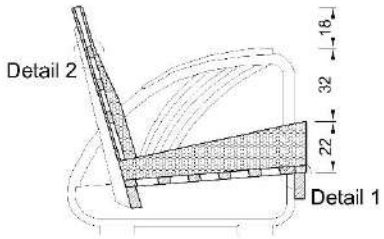
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 180836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		18
	DOSEN	Ir. NANIK R.,N.T	SATUAN/SKALA	: CM / 1 : 25		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR RENCANA PLAFON MAIN ROOM			



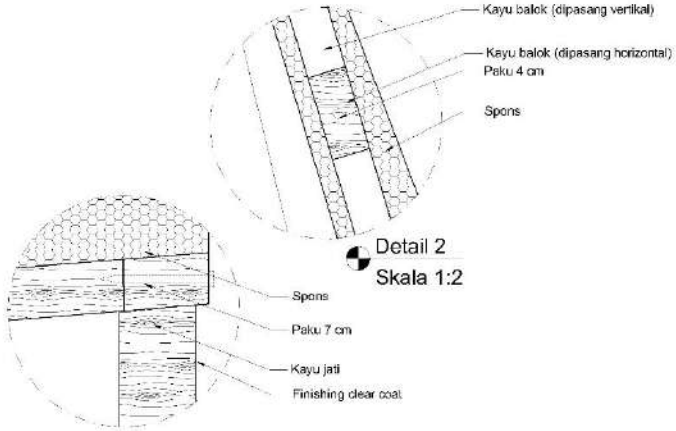
Tampak depan



Tampak samping

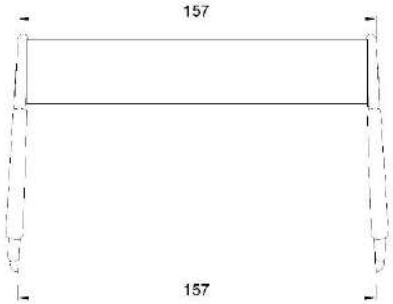


Potongan

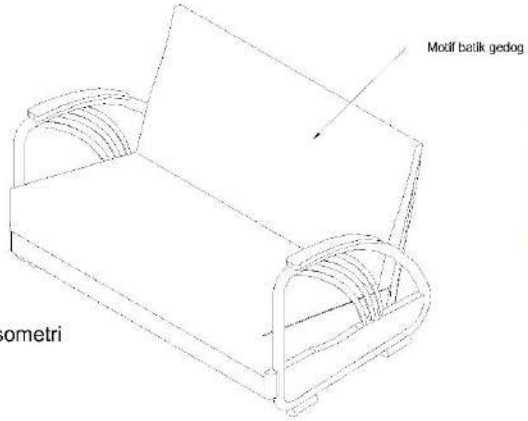


Detail 2
Skala 1:2

Detail 1
Skala 1:2

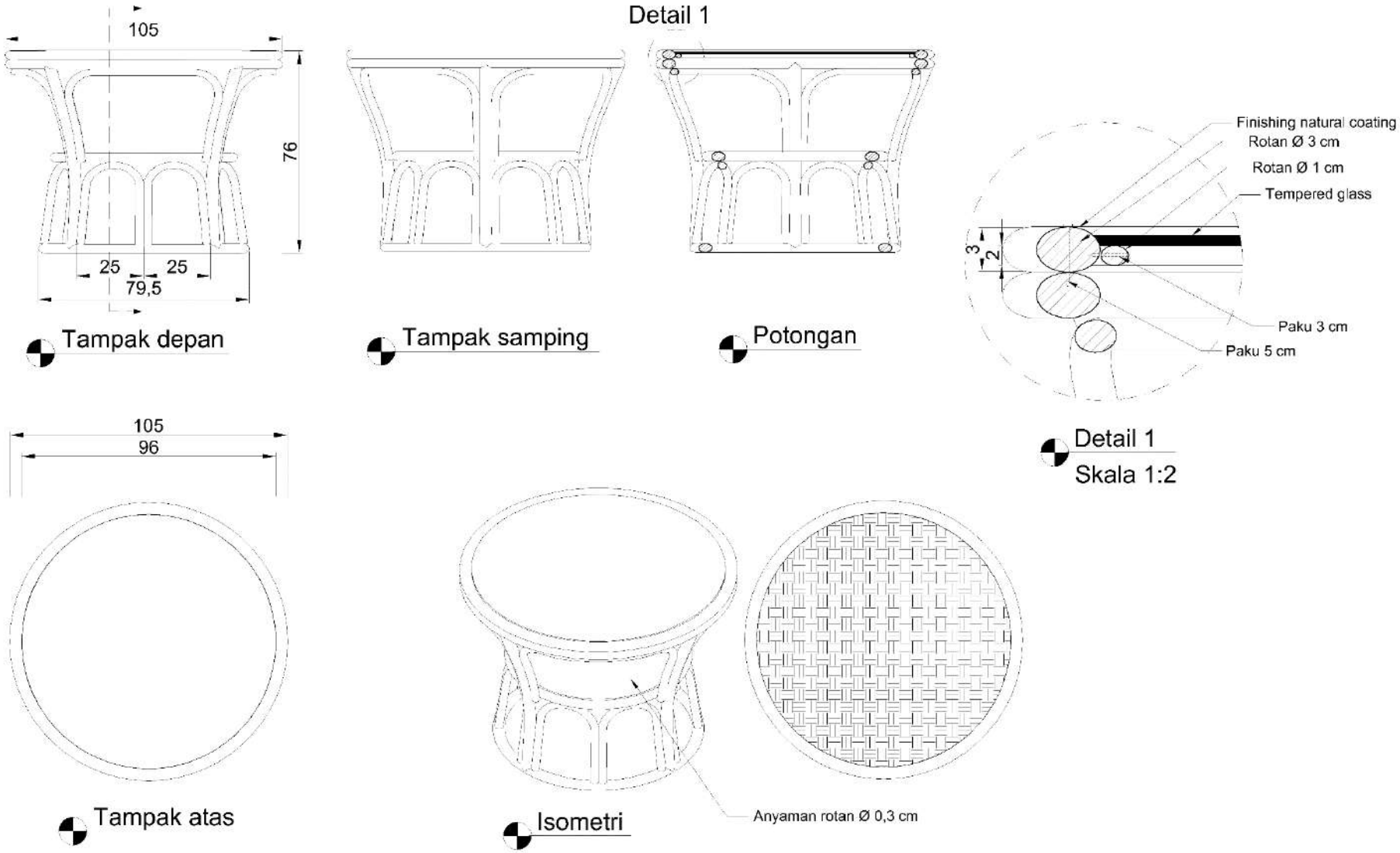


Tampak atas

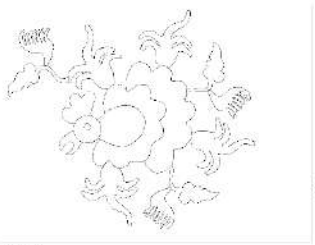


Isometri

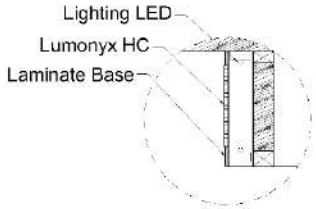
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 186836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS	: B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL	: 10 AGUSTUS 2020		19
	DOSEN	Ir. NANIK R. N.T.	SATUAN/SKALA	: CM / 1 : 15		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR DETAIL FURNITUR 1 MAIN ROOM			



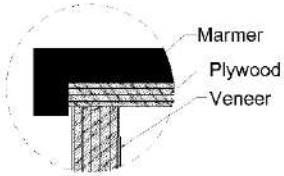
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C.	KELAS : 8		PARAF	LEMBAR
	NRP : 084116400000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			20
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 10			
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		GAMBAR DETAIL FURITUR 2 MAIN ROOM			



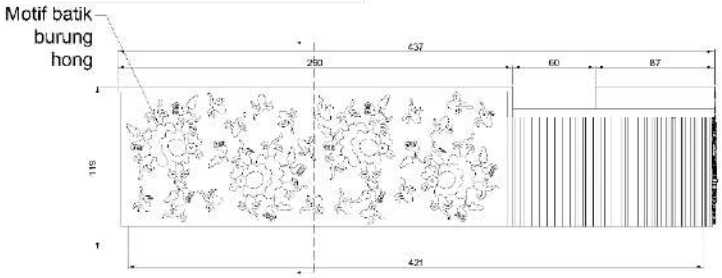
Detail 3
Skala 1:10



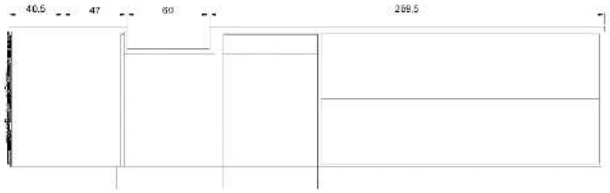
Detail 1
Skala 1:5



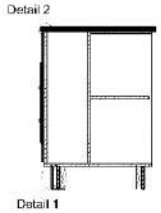
Detail 2
Skala 1:2



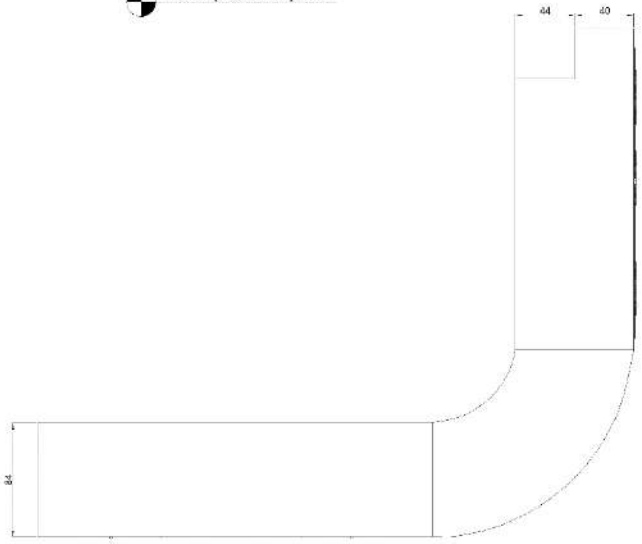
Tampak depan



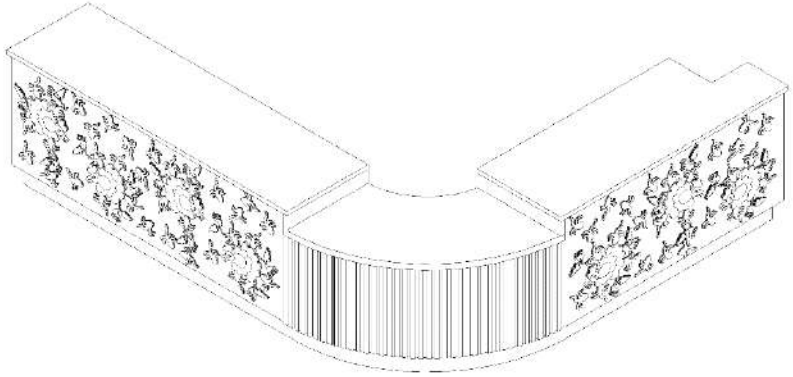
Tampak samping



Potongan

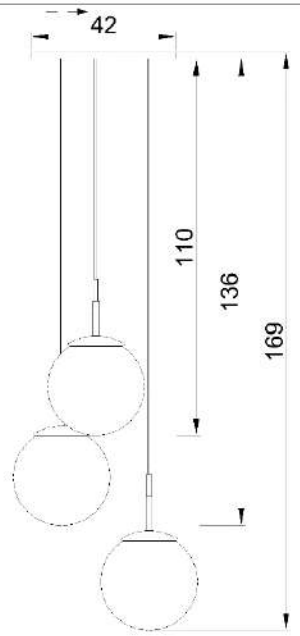


Tampak atas

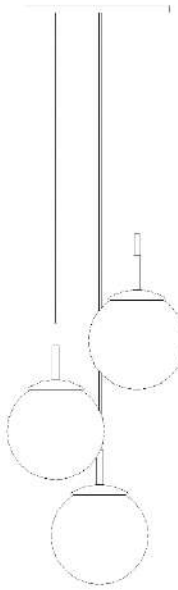


Isometri

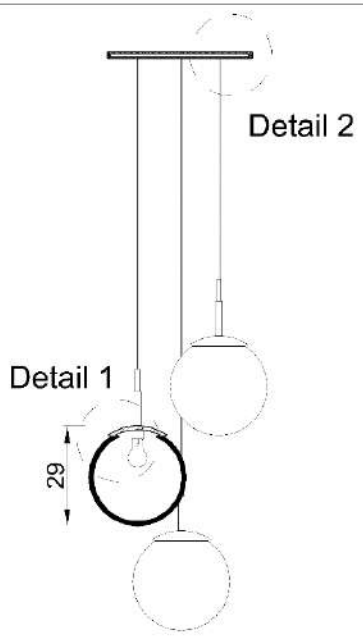
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 164A28 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBO-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		21
	DOSEN	Ir. NANIK R.,M.T	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 25		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR DETAIL FURNITUR 3 MAIN ROOM		



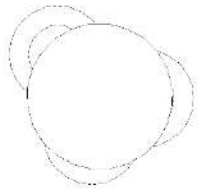
Tampak depan



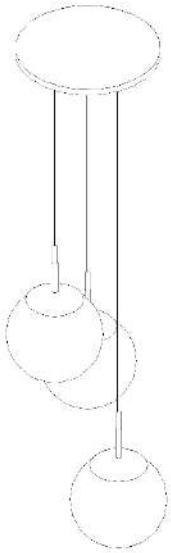
Tampak samping



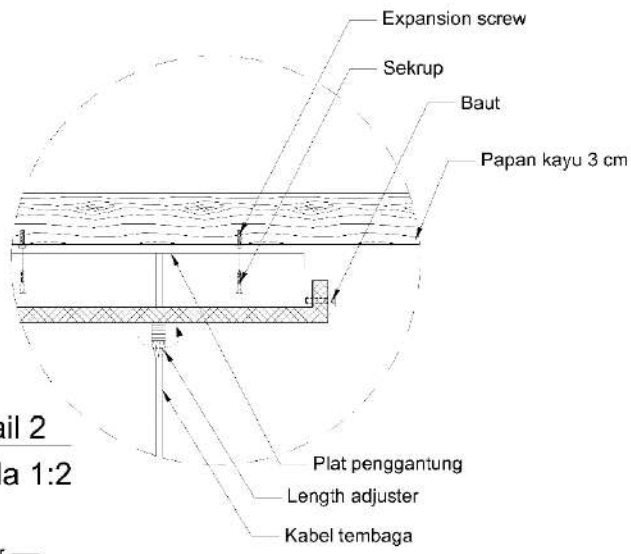
Potongan



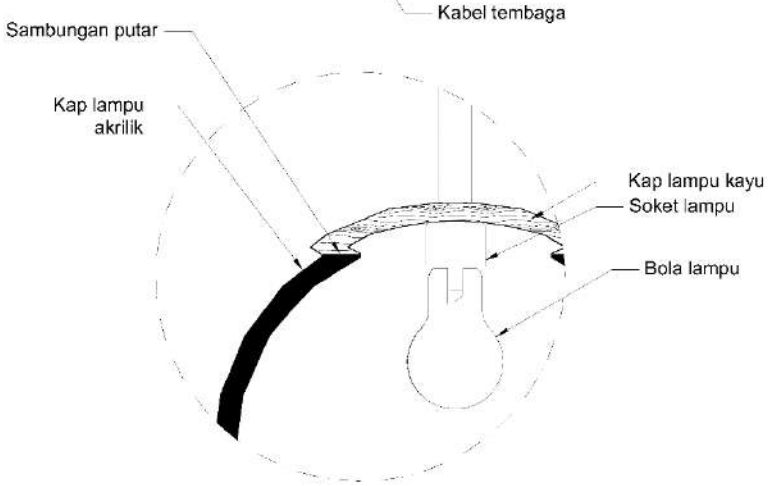
Tampak atas



Isometri



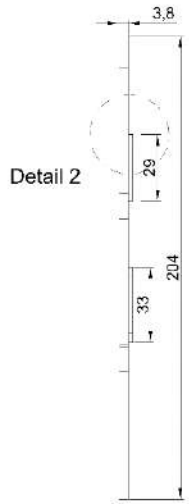
Detail 2
Skala 1:2



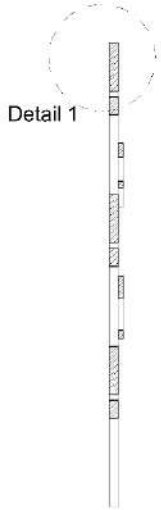
Detail 1
Skala 1:2

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411164000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			22
	DOSEN : Ir. NANIK R.,N.T	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 10			
PROYEK: RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		GAMBAR: DETAIL ELEMEN ESTETIS 1 MAIN ROOM			

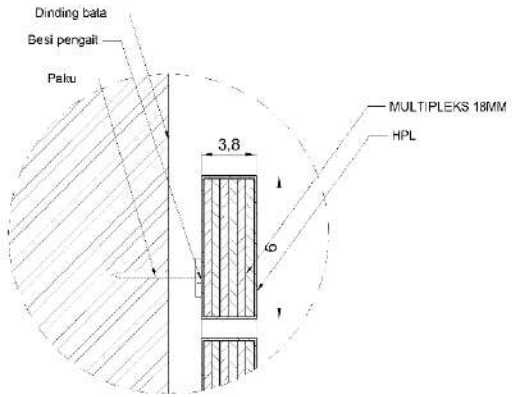
Tampak depan



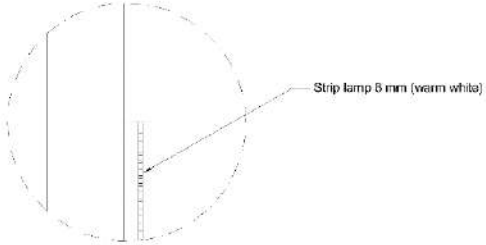
Tampak samping



Potongan

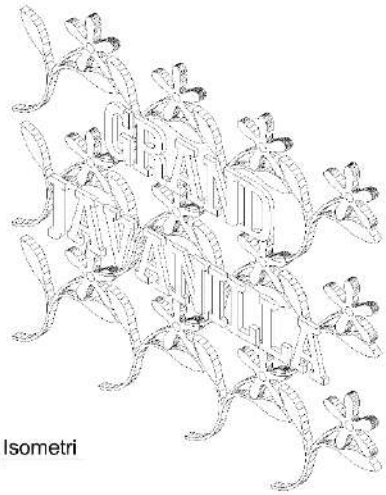


Detail 1
Skala 1:5



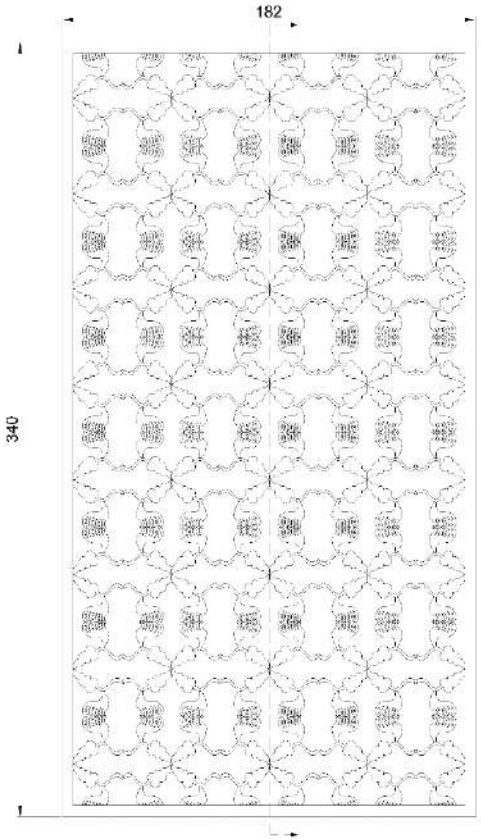
Detail 2
Skala 1:5

Tampak atas



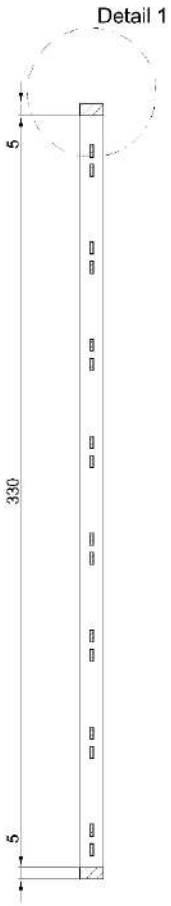
Isometri

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI TRIBUN DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA	REGITA PUTRI C.	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP	08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		23
	DOSEN	Ir. NANIK R.,N.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 15		
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA			GAMBAR DETAIL ELEMEN ESTETIS 2 MAIN ROOM		

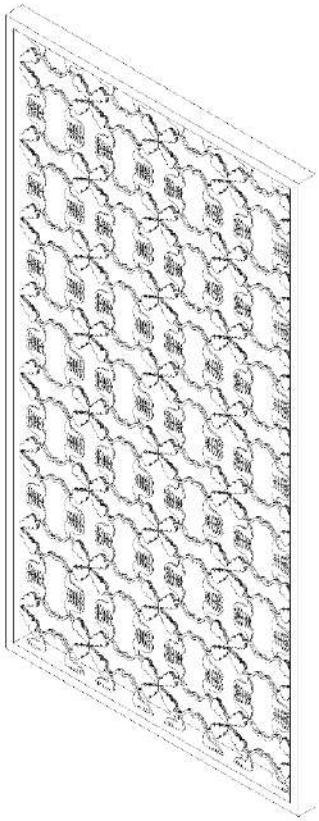


Tampak depan

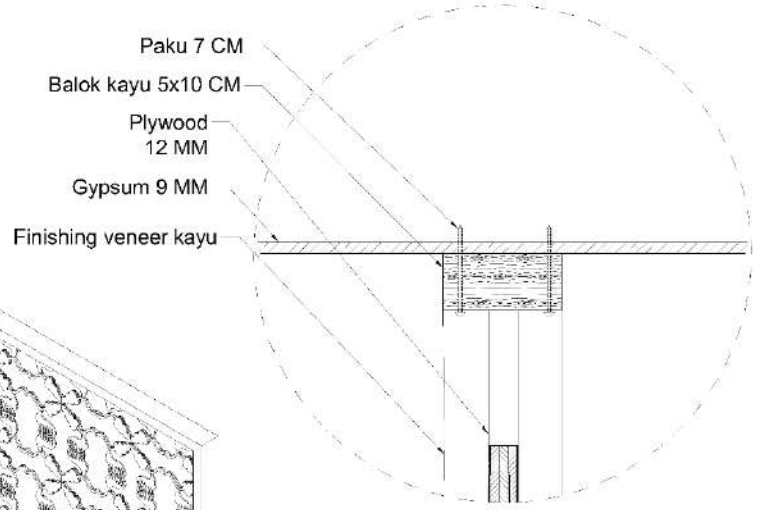
Tampak samping



Potongan



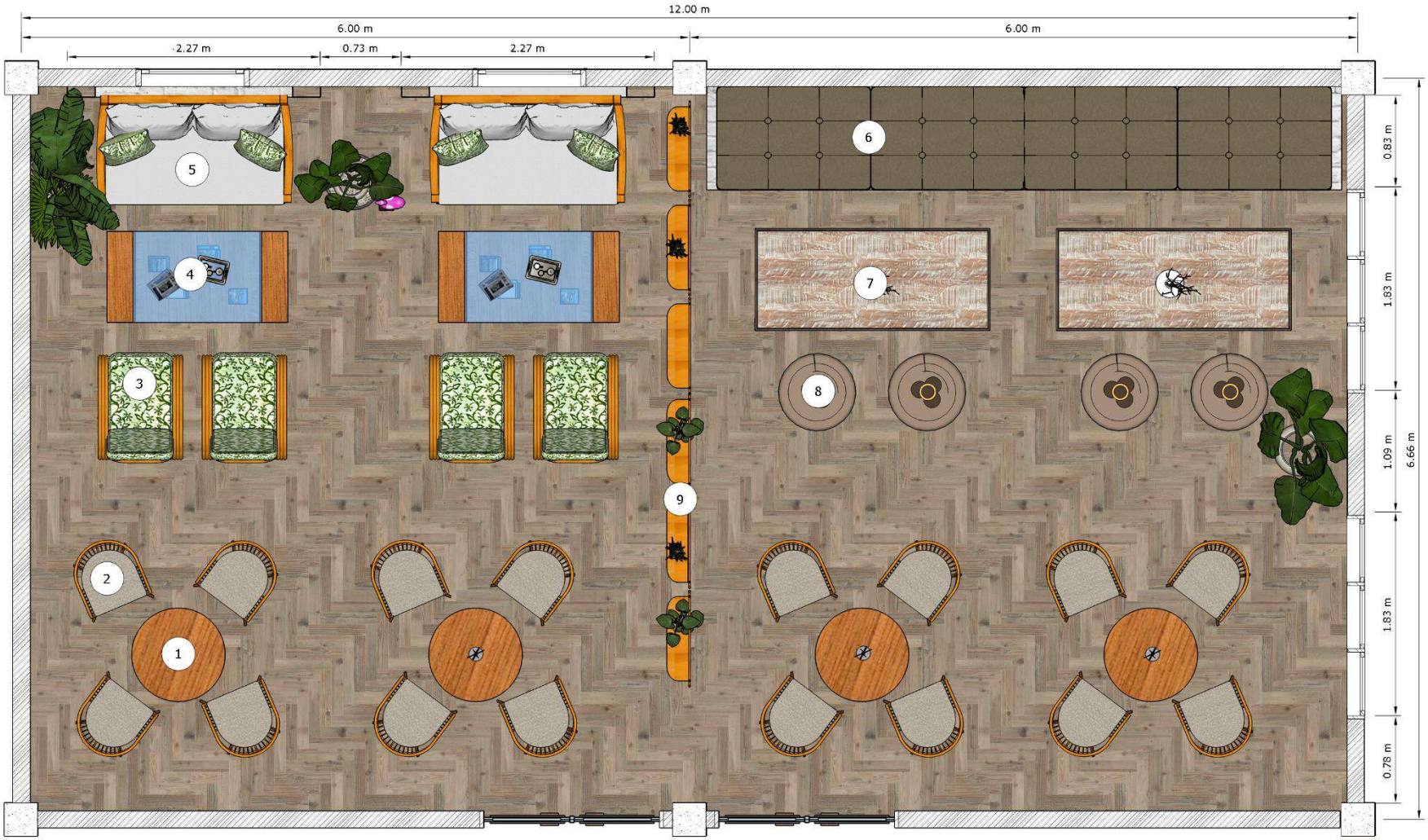
Isometri



Detail 1
Skala 1:3

Tampak atas

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI C.	KELAS : 8		PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			24
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T	BATUAN/SKALA : CM 1 : 15			
PROYEK RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		GAMBAR DETAIL ELEMEN ESTETIS 3 MAIN ROOM			



KETERANGAN :

1. Meja bundar
(MDF finishing HPL) (83x83x75 CM)

2. Kursi makan
(rotan, finishing glossy) (60x60x80 CM)

3. Sofa chair
(rotan, finishing glossy) (84x84x82,5 CM)

4. Coffee table
(kayu jati solid,rustic finish, tempered glass) (150x50x44,2 CM)

5. Sofa
(anyaman rotan,glossy finish) (211x112x 97 CM)

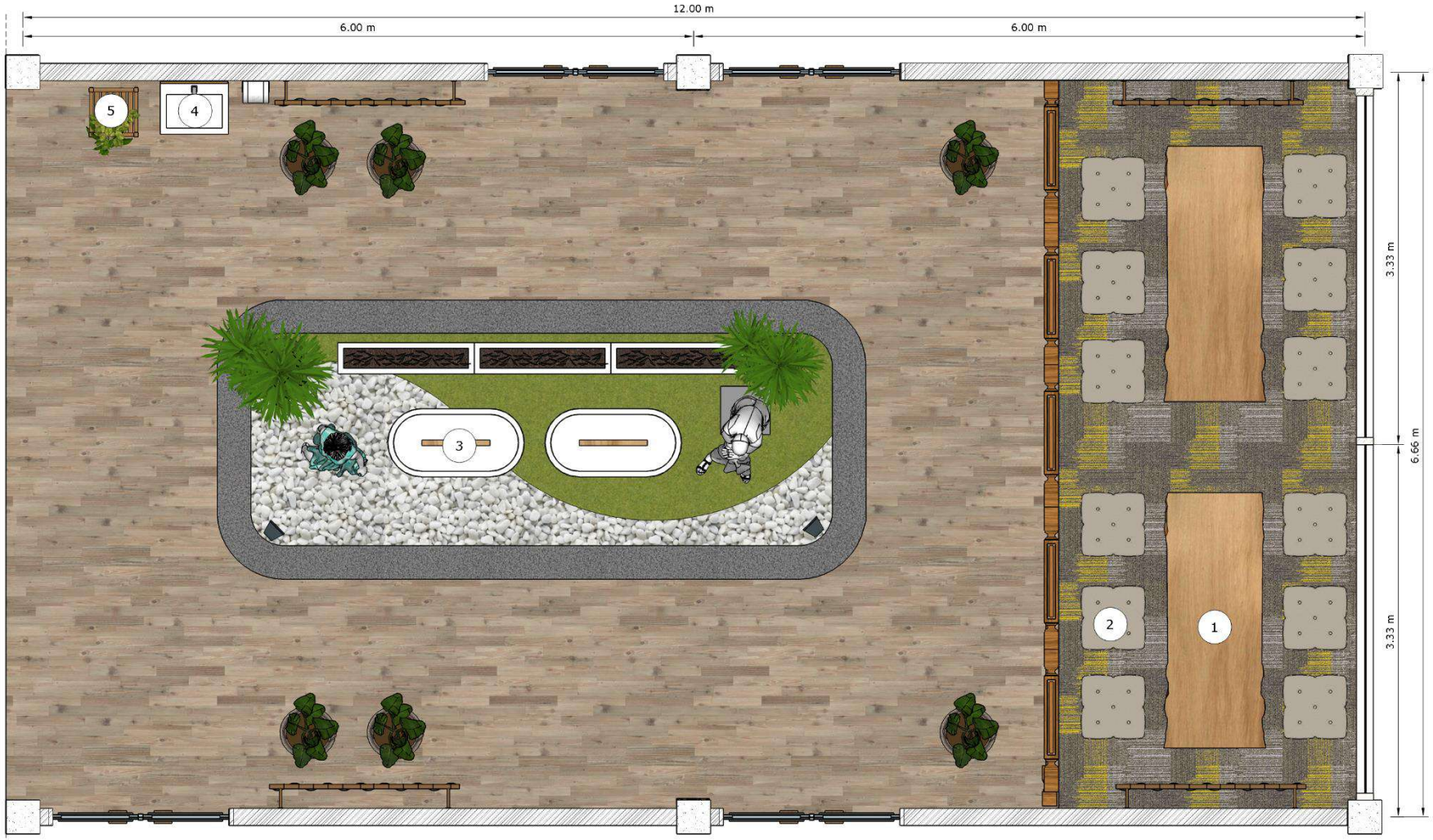
6. Cushion (140x100x5 cm)

7. Rustic table (200x87x75 cm)

8. Ottoman (62x62x50 cm)

9. Partisi
(Rotan, clear finish dan kaca cermin)

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B		PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020			25
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 25			
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR			
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		LAYOUT FURNITUR SMOKING AREA			



KETERANGAN :

1. Meja lesehan
(kayu jati belanda, rustic finish) (251x100x49,5 CM)

2. Cushion lesehan (53x53x4 CM)

3. Rak display
(MDF, finishing HPL) (60x20x110 CM)

4. Wastafel (102x46x101 CM)

5. Rak kayu
(Kayu jati belanda, rustic finish) (45x45x120 CM)

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR DI 184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD-ITS	NAMA : REGITA PUTRI CAHYANI	KELAS : B	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000016	TANGGAL : 10 AGUSTUS 2020		26
	DOSEN : Ir. NANIK R.,M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1 : 25		
TUGAS STUDIO		JUDUL GAMBAR		
RE-DESAIN RESTORAN GRAND JAVANILLA		**LAYOUT FURNITUR AREA LESEHAN**		

LAMPIRAN 05 :
RENCANA ANGGARAN BIAYA DAN HSPK

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Proyek : Desain Interior Restoran Grand Javanilla
Pekerjaan : Main Room
Lokasi : Kebonsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur

No.	Item Pekerjaan	Vol	Sat	Harga Sat	Harga
A.	**Pekerjan Persiapan**				
	Pekerjaan Loading in Alat dan Bahan	10	km	7,950	79,500
	Pekerjaan Pembersihan Lokasi	480	m2	7,950	3,816,000
				Jumlah	***3,895,500***
B.	**Pekerjaan Lantai**				
	Pemasangan Parket Kayu	418	m2	597,455	249,831,783
	Pemasangan Karpet	66.5	m2	881,948	58,623,084
	Pemasangan Lantai Kerikil	23.7	m2	257,711	6,112,905
				Jumlah	***314,567,772***
C.	**Pekerjaan Dinding**				
	Pengecatan Dinding Dalam Baru	114	m2	31,370	3,585,905
	Pemasangan Bata Tempel Ekspos	99.3	m2	109,904	10,909,291
				Jumlah	***14,495,196***
D.	**Pekerjaan Plafon**				
	Pemasangan Hollow Cross T, Main T	480	m2	64,380	30,902,400
	Pemasangan Plafon Gypsum 9 mm	480	m2	46,626	22,380,480
				Jumlah	*53,282,880*
E.	**Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela**				
	Kusen Pintu Kayu Kamper	0.08	m3	9,967,050	777,430
	Daun Pintu Panil (Kayu Kamper)	5.04	m2	903,210	4,552,178
	Pemasangan Kusen Jendela Kaca	8	unit	910,713	7,285,704
	Pemasangan Kaca Mati tebal 5 mm	66	m2	115,992	7,655,472
				Jumlah	***20,270,784***
F.	**Pekerjaan Furnitur dan Elemen Estetis**				
	Custom Meja Makan Panjang	14	buah	1,500,000	21,000,000
	Custom Round Table	15	buah	2,000,000	30,000,000
	Custom Sofa Rotan	5	buah	2,500,000	12,500,000
	Custom Kursi Rotan	32	buah	700,000	22,400,000
	Custom Sofa Bar	5	buah	2,250,000	11,250,000
	Custom Rak Rotan	9	buah	300,000	2,700,000
	Custom Stool	7	buah	500,000	3,500,000
	Pembuatan Mini Stage	1	buah	1,650,000	1,650,000
	Pembuatan Meja Bar	1	buah	2,000,000	2,000,000
	Kursi Makan	56	buah	375,000	21,000,000
	Meja kasir	1	buah	3,760,000	3,760,000
	Sofa	2	buah	4,950,000	9,990,000
	Sofa Chair	5	buah	1,200,000	6,000,000
	Rak minuman	2	buah	1,700,000	3,400,000

	Chiller	1	buah	4,894,500	4,894,500
	Cermin	2	buah	550,000	1,100,000
	Backdrop	2	buah	800,000	1,600,000
	Ornamen Cutting Laser	1	buah	765,000	765,000
	Palet kayu panggung	6	buah	60,000	360,000
	Baby high chair	5	buah	580,000	2,900,000
				Jumlah	***162,769,500***
G.	**Pekerjaan Kelistrikan**				
	Pemasangan Titik Stop Kontak	10	titik	273,210	2,732,100
	Pemasangan Titik Lampu A	22	titik	367,500	8,085,000
	Pemasangan Titik Lampu B	13	titik	367,500	4,777,500
	Pemasangan Saklar Tunggal	6	titik	62,310	373,860
	Pemasangan Saklar Ganda	2	titik	79,210	158,420
				Jumlah	***16,126,880***
H.	**Pekerjaan Sanitasi**				
	Pemasangan wastafel	4	buah	535,549	2,142,196
				Jumlah	***2,142,196***
				Total	***587,550,708***
				PPN 10 %	***58,755,070.80***
				JUMLAH	***646,305,778.80***

DAFTAR HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN (HSPK)

No.	Uraian Kegiatan	Koef.	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
A.	**Pekerjaan Persiapan**				
A1.	**Persiapan Loading in Alat dan Bahan**				
	Upah:				
	Pekerja	0.1	Orang Hari	75,000.00	7,500.00
	Mandor	0.005	Orang Hari	90,000.00	450
				Jumlah:	165,000.00
				Nilai HSPK:	**7,950.00**
A2.	**Pekerjaan Pembersihan Lokasi**				
	Upah:				
	Pekerja	0.1	Orang Hari	75,000.00	7,500.00
	Mandor	0.005	Orang Hari	90,000.00	450
				Jumlah:	165,000.00
				Nilai HSPK:	**7,950.00**
B.	**Pekerjaan Lantai**				
B.1	**Pemasangan Parket Kayu**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.035	Orang Hari	90,000.00	3,150.00
	Kepala Tukang	0.035	Orang Hari	85,000.00	2,975.00
	Tukang	0.35	Orang Hari	75,000.00	26,250.00
	Pekerja	0.7	Orang Hari	75,000.00	52,500.00
				Jumlah:	84,875.00
	Bahan:				
	Lem Kuning	0.6	kg	74,500.00	44,700.00
	Parket kayu	1.05	m2	445,600.00	467,880.00
				Jumlah:	845,100.00
				Nilai HSPK:	**597,455.00**
B.2	**Pemasangan Karpet**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.009	Orang Harian	158,000.00	1,422.00
	Kepala Tukang Kayu	0.017	Orang Harian	148,000.00	2,516.00
	Tukang Kayu	0.17	Orang Harian	121,000.00	20,570.00
	Pembantu Tukang	0.17	Orang Harian	110,000.00	18,700.00
				Jumlah:	43,208.00
	Bahan:				
	Artgrass Sintetis	1.05	m2	769,500.00	807,975.00
	Lem Kayu	0.35	kg	87,900.00	30,765.00
				Jumlah:	838,740.00
				Nilai HSPK:	**881,948.00**
B.3	**Pemasangan Lantai Kerikil**		**m2**		
	Upah:				

	Mandor	0.035	Orang Hari	158000	5530
	Kepala Tukang Batu	0.035	Orang Hari	148000	5180
	Tukang Batu	0.035	Orang Hari	121000	42350
	Pembantu Tukang	0.7	Orang Hari	110000	77000
				Jumlah:	130,060.00
	Bahan:				
	Semen PC 50 Kg	0.196	zak	69,100.00	13,543.60
	Semen Berwarna Yiyitan	1.3	kg	12,500.00	16,250.00
	Pasir Pasang	0.045	m3	225,100.00	10,129.50
	Kerikil	1.0608	kg	5,000.00	87,728.16
				Jumlah:	127,651.26
				Nilai HSPK:	**257,711.26**
C.	**Pengecatan Dinding**				
C.1	**Pengecatan Dinding Dalam Baru**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.0025	Orang Hari	158,000.00	395
	Kepala Tukang Cat	0.0063	Orang Hari	148,000.00	932.4
	Tukang Cat	0.063	Orang Hari	121,000.00	7,623.00
	Pembantu Tukang	0.025	Orang Hari	110,000.00	2,750.00
				Jumlah:	11,700.40
	Bahan:				
	Cat Tembok Dalam 2.5 kg	0.1	kaleng	145,500.00	14,550.00
	Dempul Tembok	0.1	kg	34,500.00	3,450.00
	Kertas Gosok Halus	0.1	lembar	16,700.00	1,670.00
				Jumlah:	19,670.00
				Nilai HSPK:	**31,370.40**
C.2	**Pemasangan Bata Tempel Ekspos**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.015	Orang Hari	119,500.00	1,793.00
	Kepala Tukang Batu	0.01	Orang Hari	104,400.00	1,044.00
	Tukang Batu	0.1	Orang Hari	99,400.00	9,940.00
	Pembantu Tukang	0.3	Orang Hari	94,400.00	28,320.00
				Jumlah:	41,097.00
	Bahan:				
	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0.2874	zak	58,900.00	16,928.00
	Pasir Pasang	0.04	m2	159,500.00	6,380.00
	Batu Bata uk 22 x 11 x 4.5 cm	70	buah	650	45,500.00
				Jumlah:	68,808.00
				Nilai HSPK:	**109,904.00**
D.	**Pekerjaan Plafon**				
D.1	**Pemasangan Hollow Cross T, Main T**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.003	Orang Hari	90,000.00	270
	Kepala Tukang	0.006	Orang Hari	85,000.00	510
	Tukang	0.06	Orang Hari	75,000.00	4,500.00
	Pekerja	0.06	Orang Hari	75,000.00	4,500.00
				Jumlah:	9,780.00

	Bahan:				
	Profil U Hollow tipe 1	1.05	kg	52,000.00	54,600.00
				Jumlah:	54,600.00
				Nilai HSPK:	**64,380.00**
D.2	**Pemasangan Plafon Gypsum 9 mm**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.005	Orang Hari	158,000.00	790
	Kepala Tukang	0.005	Orang Hari	148,000.00	740
	Tukang	0.05	Orang Hari	121,000.00	6,050.00
	Pembantu Tukang	0.1	Orang Hari	110,000.00	11,000.00
				Jumlah:	18,580.00
	Bahan:				
	Paku Triplek	0.11	kg	23,000	2,530.00
	Gypsum Board Tebal 4mm	0.364	lembar	70,100	25,516.40
				Jumlah:	28,046.40
				Nilai HSPK:	**46,626.40**
E.	**Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela**				
E.1	**Kusen Pintu Kayu Kamper**		**m3**		
	Upah:				
	Mandor	0.3	Orang Hari	158,000	47,400
	Kepala Tukang	1.8	Orang Hari	148,000	266,400
	Tukang	1.8	Orang Hari	121,000.00	217,800
	Pembantu Tukang	6	Orang Hari	110,000.00	660,000
				Jumlah:	1,191,600.00
	Bahan:				
	Lem Kayu	1	kg	87,900.00	87,900.00
	Paku Klem (No. 4) / Beton Kayu	1.25	doz	19,800	24,750.00
	Kamper Balok 6/12, 6/15	1.2	m3	7,219,000	8,662,800
				Jumlah:	8,775,450
				Nilai HSPK :	**9,967,050**
E.2	**Daun Pintu Panil (Kayu Kamper)**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.05	Orang Hari	158,000	7,900.00
	Kepala Tukang	0.3	Orang Hari	148,000	44,400
	Tukang	3	Orang Hari	121,000.00	363,000
	Pembantu Tukang	1	Orang Hari	110,000.00	110,000
				Jumlah:	525,300.00
	Bahan:				
	Paku Usuk	0.05	kg	19,800.00	990
	Kayu Kamper Papan 2/20, 4/10	0.04	m3	9,423,000	376,920
				Jumlah:	377,910.00
				Nilai HSPK :	**903,210.00**
E.3	**Pemasangan Jendela Kaca**		**m2**		
	Upah:				

	Mandor	0.0027	Orang Hari	206,800.00	558.36
	Kepala Tukang	0.0162	Orang Hari	236,200.00	3,826.44
	Tukang	0.324	Orang Hari	177,500.00	57,510.00
	Pekerja terlatih	0.648	Orang Hari	150,800.00	97,718.40
				Jumlah:	159,613.20
	Bahan:				
	Kusen Aluminium Jendela Tipe 4	1	unit	751.100,00	751.100,00
				Jumlah:	751.100,00
				Nilai HSPK :	**910,713.20**
E.4	**Pemasangan Kaca Mati tebal 5 mm**		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.00075	Orang Hari	119,500.00	90
	Kepala Tukang Kayu	0.015	Orang Hari	104,400.00	1,566.00
	Tukang Kayu	0.15	Orang Hari	99,400.00	14,910.00
	Pekerja terlatih	0.015	Orang Hari	94,400.00	1,416
				Jumlah:	17,982.00
	Bahan:				
	Kaca polos tebal 5 mm	1.1	m2	751.100,00	98,010.00
				Jumlah:	98,010.00
				Nilai HSPK :	**115,992.00**
F.	**Pekerjaan Kelistrikan**				
F.1	**Pemasangan Titik Stop Kontak**		**titik**		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	148,000	7,400.00
	Tukang	0.2	Orang Hari	121,000.00	24,200
	Pembantu Tukang	0.001	Orang Hari	110,000.00	110
				Jumlah	31,710.00
	Bahan:				
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	meter	19,500.00	195,000.00
	Stop Kontak	1	unit	24,300	24,300
	Pipa Paralon 5/8	2.5	batang	7,800	19,500
	T Doos PVC	1	buah	2,700.00	2,700
				Jumlah:	241,500.00
				Nilai HSPK :	**273,210**
F.2	**Pemasangan Titik Lampu A**		**titik**		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	148,000	7,400.00
	Tukang	0.5	Orang Hari	121,000.00	60,500
	Pembantu Tukang	0.5	Orang Hari	110,000.00	33,000
				Jumlah:	100,900.00
	Bahan:				
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	meter	19,500.00	195,000.00
	Isolator	4	unit	7,800	31,200
	Fitting Plafon	1	buah	18,200	18,200
	Pipa Paralon 5/8	2.5	batang	7,800.00	19,500

	T Doos PVC	1	buah	2,700.00	2,700.00
				Jumlah:	266,600
				Nilai HSPK :	**367,500**
F3.	**Pemasangan Titik Lampu B**		**titik**		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	148,000	7,400.00
	Tukang	0.5	Orang Hari	121,000.00	60,500
	Pembantu Tukang	0.5	Orang Hari	110,000.00	33,000
				Jumlah:	100,900.00
	Bahan:				
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	meter	19,500.00	195,000.00
	Isolator	4	unit	7,800	31,200
	Fitting Plafon	1	buah	18,200	18,200
	Pipa Paralon 5/8	2.5	batang	7,800.00	19,500
	T Doos PVC	1	buah	2,700.00	2,700.00
				Jumlah:	266,600
				Nilai HSPK :	**367,500**
F4.	**Pemasangan Saklar Tunggal**		**titik**		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	148,000.00	7,400.00
	Tukang	0.2	Orang Hari	121,000.00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.01	Orang Hari	110,000.00	110
				Jumlah:	31,710.00
	Bahan:				
	Saklar Tunggal	1	unit	30,600.00	30,600.00
				Jumlah:	30,600.00
				Nilai HSPK :	**62,310.00**
F5.	**Pemasangan Saklar Ganda**		**titik**		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.05	Orang Hari	148,000.00	7,400.00
	Tukang	0.2	Orang Hari	121,000.00	24,200.00
	Pembantu Tukang	0.01	Orang Hari	110,000.00	110
				Jumlah:	31,710.00
	Bahan:				
	Saklar Ganda Simply Switch	1	unit	47,500.00	47,500.00
				Jumlah:	47,500.00
				Nilai HSPK :	**79,210.00**
G.	**Pekerjaan Sanitasi**				
G1.	**Pemasangan Wastafel**		**buah**		
	Upah:				
	Kepala Tukang/mandor	0.1	Orang Hari	180,000.00	18,000.00
	Kepala Tukang/mandor	0.15	Orang Hari	180,000.00	27,000.00
	Tukang	1.45	Orang Hari	165,000.00	239,250.00
	Pembantu Tukang	1.2	Orang Hari	155,000.00	186,000.00
				Jumlah:	470,250.00
	Bahan:				
	Semen PC 50 kg	0.12	zak	68,300.00	8,196.00

	Pasir pasang	0.01	m3	142,300.00	1,423.00
	Wastafel	0.12	buah	464,000.00	55,680.00
				Jumlah:	65,299.00
				Nilai HSPK :	**535,549.00**

LAMPIRAN 06 :
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Regita Putri Cahyani

NRP : 08411640000016

Menyatakan bahwa ,

Laporan Tugas Akhir dengan judul "RE-DESAIN INTERIOR RESTORAN GRAND JAVANILLA BERKONSEP *CASUAL TROPICAL* DENGAN SENTUHAN IKON TUBAN" merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti bahwa laporan ini bukan hasil pekerjaan saya sendiri, saya akan menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Regita Putri Cahyani
NRP. 08411640000016

LAMPIRAN 07 :
DOKUMEN ADMINISTRATIF

BERITA ACARA
KOLOKIUM ___ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ ___ / ___

Pada hari ini, tanggal	SELASA, 10 MARET 2020
Telah dilaksanakan Kolokium ___, atas nama	
Nama Mahasiswa	REBITA PUTRI
NRP	
Dosen Pembimbing	NANIK RACHMANIYAH.
Judul	
Catatan Kolokium	

- Struk Aktivitas
- 3D → kurang rekreatif ??
- cek lagi segmentasi terkait tol transjawa, cari argumen lain
- lay out kursi fleksibel (sesuai kebut jml kelg)
- jml pintu → evakuasi

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium ___, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** / **TIDAK LOLOS** * ke Kolokium ___.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Nama : ARIA WENY, MMT
NIP : 19820801 2009 12 2003

Dosen Penguji 2

Nama : OKTA PUTRA, MT.
NIP :

Dosen Pembimbing

Nama : NANIK R
NIP :

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUM ___*
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ ___/___

REGITA PUTRI

Catatan Revisi Sidang Kolokium ___
Art Layout → dinilai dg kriteria yg sesuai Perspektif → dinilai lag. dg weight. method. Patra daun/bunga → terlalu rama- → coba bucat transf. bentuk / simplicity. ~~weny~~ weny - Studi Aktivitas? minibar. Cara menghilangkan penat? kurang. rekreatif.

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Tanda Tangan
[signature]

RECITA
FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUM 1 *
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ ___/___

Catatan Revisi Sidang Kolokium ___ *
- Tata tulis diperbaiki → copy paste ? - Studi aktivitas → pembagian zona Rg ? Kajian TTg perilaku pengunjung → apa sj yg sdh dianalisis dr studi aktivitas pengunjungnya ? - alt 3 → cb diperhatikan semuanya lagi menonjol Harmonykan lg desainnya agar lebih unity - motif lantai & dinding → overlapping • apa yg membuat pengguna merasa rileks ~~di~~ berada di resto tsb

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Tanda Tangan
[signature]

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUM ___*
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ ____/ ___

REGITA.

Catatan Revisi Sidang Kolokium ___*

- NARASI PANTURA KURANG RELEVAN, COBA NARASI WISATA KELUARGA.
- KONSEP WISATA KELUARGA PERLU EKSPLORASI
- SEGMENTASI RESTONYA APA.
- FURNITUR YG FLEKSIBEL
  ↓
  ADAPTASI JUMLAH ROMBONGAN
- KONSEP SAFETY ⟶ K3.

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Tanda Tangan

BERITA ACARA

KOLOKIUM 02 TUGAS AKHIR

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

SEMESTER Genap 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Rabu, 06 Mei 2020
Telah dilaksanakan Kolokium 02, atas nama	
Nama Mahasiswa	Regita Putri Cahyani
NRP	08411640000016
Dosen Pembimbing	Nanik Rachmaniyah, MT.
Judul	RE-DESAIN INTERIOR RESTORAN GRAND JAVANILLA BERKONSEP CASUAL TROPICAL DENGAN SENTUHAN BUDAYA TUBAN
Catatan Kolokium 02	
1) Karakter Tuban perlu dieksplor lebih dalam dan maksimal. Perlu dibuat transformasi bentuk dari ikon-ikon Tuban. 2) Potongan atas Plafond pelat beton? Bangunan 2 lantai? Posisi Tangga? 3) Gambar detil sambungan pada furni, el estetis jangan hanya memperbesar gambar. 4) Setiap Gambar 3D diberi sedikit narasi terkait dengan tujuan dan tema desain. 5) Cek kembali format RAB nya. 6) Catatan laporan ada di laporan.	

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium 02, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** * ke Kolokium 03.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1 **Dosen Penguji 2**

Nama : Nama :

NIP : NIP :

Dosen Pembimbing

Nama : Nanik Rachmaniyah, MT

NIP : 19651109 199002 2 001

BERITA ACARA

SIDANG TUGAS AKHIR

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Senin / 29 Juni 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	**Regita Putri Cahyani**
NRP	08411640000016
Dosen Pembimbing	Nanik Rachmaniyah, MT
Judul	**Re-Desain Restoran Grand Javanilla Dengan Konsep Casual Tropical Dengan Sentuhan Ikon Tuban.**
Catatan Sidang TA	

1. Sidang berjalan lancar, pukul 10.40 -11.45 wib.
2. Dokumen out put TA lengkap dan presentasi bagus dengan beberapa catata sidang :

a) Kesatuan dan keharmonian bentuk dan warna pada :
   - Lay out furnitur (pola lantai dan warna)
   - Gambar 3D (warna orange terlalu kuat/ mencolok kurang casual/rileks)
   - Semua menonjol, tentukan vocal pointnya.

b) Corner untuk photobooth

c) Sirkulasi saat bencana dan Titik kumpul, serta alur sirkulasi bahan dan sampah/ kotoran.

d) Jendela kaca terlalu lebar perlu treatment untuk privacy dan panas matahari.

e) Lihat catatan pada lembar Revisi Penguji 1 dan 2

f) Lihat catatan pembimbing pada Laporan dan Gambar Kerja.

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** *

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Pembimbing

Nama : Nanik Rachmaniyah, MT

NIP : 196511091990022001

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	29July 2020

Nama Mahasiswa/i	regita
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Aria weny

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
- Studi warna perlu dikaji kembali, mengapa memilih orange pastel, tidak memberikan kesan rileks dan warna tsb terlalu dominan justru membuat Lelah pengguna di dalammnya. Jgn mengacu pada majalah online, lbh kepada jurnal, - Sirkulasi nyaman? Pembagian zona dan studinya bgmn? Belum ada pada konsep - Berdasar pada studi aktivitas, kegiatan yg juga sering dilakukan adalah berfoto, mengapa tdk ada spot foto yg menarik, bisa dibuatkan photobooth kekhasan resto tsb - Perhatikan kesatuan desain-→secara estetika msh kurang kesatuan/harmony dari bentuk dan komposisi, terlalu ramai, semua berdiri sendiri dan menonjol. - Perhatikan area lesehan dan view area servis, perlu diolah lagi area tsb

Tanda Tangan

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Senin / 29 Juni 2020

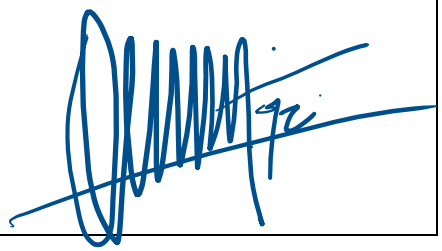
Nama Mahasiswa/i	**Regita Putri Cahyani**
NRP	**08411640000016**
~~Dosen Pembimbing~~ / Penguji *	Okta Putra Setio Ardianto

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

1. Isi abstrak sebaiknya paragraf satu berisi **alasan dan urgenitas** desain Anda, paragraf dua berisi **metode** mendesain dan paragraf tiga berisi **hasil** desain (berlaku utk laporan dan jurnal. **Abstrak di laporan seperti masih proposal!**
2. Rumusan masalah dan kesimpulan nomer satu harus lebih selaras lagi. Jadi kesimpulan menjawab rumusan masalah.
3. Warna perlu ada peredaman, tidak semua komponen berwarna mencolok.
4. Treatment di jendela besar perlu lebih hati2 ya, pola lantai buat lebih bagus lagi dan terapkan prinsip desain “kesatuan”.
5. Penulis kedua (pembimbing) di jurnal tidak ada?
6. Jurnal perlu ada state of the art dengan mensitasi karya ilmiah dari penulis kedua.
7. Ucapan terima kasih tidak ada? Jika ada singkat saja, berikan hanya pada pihak yg terlibat dalam penulisan, tidak perlu kepada pembimbing (karena pembimbing sbagai penulis kedua kan)

Tanda Tangan



BIOGRAFI PENULIS

Penulis bernama lengkap Regita Putri Cahyani. Lahir di Kota Tuban, 18 Desember 1997 dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara yaitu dari pasangan Bambang Susilo dan Marpik. Penulis telah melakukan pendidikan formal di SD Negeri Prunggahan 1 Tuban, SMP Negeri 1 Tuban, SMA Negeri 1 Tuban, dan kini telah menyelesaikan pendidikan sarjana di Departemen Desain Interior di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya pada Tahun 2020. Ketertarikan penulis dalam dunia seni dan desain dimulai sejak usia 5 tahun, hingga pada akhirnya penulis memutuskan untuk mengambil pendidikan sarjana pada bidang ini. Selain itu, penulis juga tertarik dalam mempelajari budaya Indonesia dan internasional.

Selama masa perkuliahan, selain mengerjakan tugas kuliah, penulis juga aktif dalam berbagai macam organisasi seperti Himpunan Mahasiswa Desain Interior departemen Dalam Negeri, Forum Mahasiswa Daerah Tuban, dan kegiatan-kegiatan internasional dari dalam maupun luar Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Karena kecintaan dan ketertarikan penulis dengan budaya, maka penulis memutuskan untuk mengangkat ikon-ikon khas Tuban pada tugas akhir ini. Selain itu, penulis juga ingin mengembangkan dan memperkenalkan ikon-ikon dan budaya Tuban kepada masyarakat lokal maupun non lokal agar makin dikenal oleh masyarakat luas. Penulis berharap agar dapat terus berkontribusi dalam dunia seni dan desain. Apabila dibutuhkan diskusi atau pertanyaan baik mengenai Tugas Akhir penulis maupun bidang seni dan desain, dapat menghubungi penulis melalui email di regitaputri84@gmail.com.

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telp: 031-5925223 ext 1438 Fax: 031-5925223
http://www.interior.its.ac.id