TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR– DI184836

TUGAS AKHIR

REDESIGN INTERIOR WAROENG KEMARANG DENGAN KONSEP *CULTURAL* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KENYAMANAN DAN MEMPERKENALKAN BUDAYA BANYUWANGI KEPADA PENGUNJUNG

RAKA MAULANA IQBAL HAWARI
08411640000020

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
Surabaya 2020

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR– DI184836

TUGAS AKHIR

REDESIGN INTERIOR WAROENG KEMARANG DENGAN KONSEP *CULTURAL* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KENYAMANAN DAN MEMPERKENALKAN BUDAYA BANYUWANGI KEPADA PENGUNJUNG

RAKA MAULANA IQBAL HAWARI
08411640000020

Dosen Pembimbing
Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
Surabaya 2020

LEMBAR PENGESAHAN

REDESIGN INTERIOR WAROENG KEMARANG DENGAN KONSEP *CULTURAL* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KENYAMANAN DAN MEMPERKENALKAN BUDAYA BANYUWANGI KEPADA PENGUNJUNG

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

RAKA MAULANA IQBAL HAWARI

NRP. 08411640000020

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :

Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T.

NIP. 19650624 199002 2 001

SURABAYA

AGUSTUS 2020

REDESIGN INTERIOR WAROENG KEMARANG DENGAN KONSEP CULTURAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KENYAMANAN DAN MEMPERKENALKAN BUDAYA BANYUWANGI KEPADA PENGUNJUNG

Nama Mahasiswa : Raka Maulana Iqbal Hawari

NRP : 08411640000020

Departemen : Desain Interior

Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T

ABSTRAK

Waroeng Kemarang merupakan sebuah fasilitas umum berupa rumah makan untuk wisatawan lokal dan interlokal. Untuk menarik minat sekaligus memberikan pengalaman maksimal kepada pengunjung rumah makan, maka konsep yang digunakan mengangkat budaya masyarakat Osing. Dengan menerapkan budaya pada furnitur dan desain pada rumah makan maka pengunjung dapat menikmati budaya secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu filosofi tradisi tumpeng sewu digunakan untuk memaksimalkan kenyamanan, dan menggambarkan kesederhanaan kehidupan masyarakat Osing dengan menggunakan konsep *simplicity* pada furnitur rumah makan.

Kata Kunci – Rumah Makan, Osing, Tumpeng Sewu

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir untuk perancangan desain interior Rumah Makan Waroeng Kemarang, yang saya ajukan sebagai topik untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada mata kuliah Desain Interior dan Ekonomi hingga mata kuliah Tugas Akhir nanti.

Proposal ini disusun sebagai pengajuan persetujuan terhadap pemilihan proyek untuk Tugas Akhir sesuai dengan perancangan, pendalaman, serta pembelajaran mengenai objek yang akan digunakan. Proposal ini pun bertujuan untuk menjabarkan apa saja rencana dalam mendesain rumah makan. Akan dibahas juga mengenali latar belakang, identifikasi masalah, maksud, manfaat dan tujuan mendesain serta ruang lingkup perancangannya sehingga kita dapat memiliki acuan dalam mendesain.

Dengan keterbatasan akan wawasan yang saya miliki dalam membuat proposal yang kurang sempurna ini, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal ini. Oleh karena itu, saya mengharapkan saran dan masukan yang membangun demi memperdalam ilmu perancangan Desain Interior.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Raka Maulana I.H

Daftar Isi

BAB I Pendahuluan 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Rumusan Masalah 2
I.3 Batasan Masalah 2
I.4 Tujuan 2
I.5 Manfaat 2
BAB II Kajian Pustaka 5
II.1 Tinjauan Tentang Banyuwangi 5
II.1.1 Sejarah Banyuwangi 5
II.2 Kebudayaan dan Tradisi di Banyuwangi 7
II.2.1 Upacara Adat Kebo – Keboan 7
II.2.2 Kostum Tari Gandrung 8
II.2.3 Motif Batik Gajah Oling 9
II.2.4 Angklung 10
II.2.5 Masyarakat Osing Cinta Kopi 11
II.2.6 Tradisi Mepe Kasur 11
II.2.7 Tradisi Tumpeng Sewu 12
II.3 Arsitektur Osing 12
II.3.1 Teori Ruang Rumah Adat Jawa 13
II.3.2 Teori Bentuk pada Rumah Tradisional 14
II.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Wujud Rumah Tradisional 15
II.3.4 Perwujudan Rumah Tradisional Osing 16
II.3.4.1 Jenis dan Karakteristik Ruang 16
II.3.4.2 Organisasi Ruang Rumah Osing 16
II.3.4.3 Konstruksi Rumah Osing 17
II.3.4.4 Susunan Bagian Rumah Osing 21
II.3.4.5 Ornamen 23
II.3.5 Faktor – faktor yang Melatarbelakangi Bentuk Rumah Osing 23
II.4 Pengertian Rumah Makan 24
II.4.1 Klasifikasi Rumah Makan 25
II.5 Standarisasi Rumah Makan 27
II.5.1 Persyaratan Ruang Rumah Makan 28

II.5.1.1 Luas Area Rumah Makan 29
II.5.1.2 Tata Letak Meja dan Kursi 29
II.5.1.3 Persyaratan Dapur, Ruang Makan,dan Gudang Makanan 30
II.6 Galeri 32
II.6.1 Klasifikasi Galeri 33
II.6.2 Tujuan Galeri 34
II.6.3 Persyaratan Ruang Galeri 34
II.6.4 Tata Cara Display Koleksi Galeri 34
II.6.5 Pola Sirkulasi Pada Galeri 35
II.6.6 Pencahayaan 37
II.7 Studi Antropometri 40
II.7.1 Meja Makan Rumah Makan 40
II.7.2 Minimal Ruang Belakang Tempat Duduk 41
II.7.3 Toilet 41
II.7.4 Toilet Difabel 42
II.7.5 Area Gerak Pengguna Kursi Roda 42
II.8 Studi Eksisting : Waroeng Kemarang 42
II.8.1 Lokasi Waroeng Kemarang 42
II.8.2 Fasilitas Waroeng Kemarang 43
II.8.3 Analisa Denah Eksisting 44
II.8.4 Studi Pembanding 45
II.8.4.1 Pesantogan Kemangi 45
II.8.4.2 Osing Deles 45
BAB III Metode Penelitian 47
III.1 Metode Penelitian 47
III.2 Metode Pengumpulan Data 47
III.2.1 Observasi 48
III.2.2 Studi Literatur 48
III.3 Teknik Analisis Data 49
III.4 Tahap Desain 50
BAB IV Analisa dan Gagasan Desain 51
IV.1 Analisa Tugas Akhir 51
IV.1.1 Objek Tugas Akhir 51
IV.1.1.1 Objek Tugas Akhir 51

IV.1.2 Hasil Observasi Tugas Akhir 51
IV.1.3 Analisa Fungsi Ruang 52
IV.1.4 Analisa Pengunjung Rumah Makan Waroeng Kemarang 53
IV.1.5 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang 55
IV.1.6 Hubungan Antar Ruang 56
IV.2 Analisa Riset 57
IV.2.1 Observasi dan Dokumentasi 57
IV.3 Konsep desain 61
IV.3.1 Cultural 61
IV.3.2 *Simplicity* 61
IV.3.3 Natural 62
IV.3.4 Kopi dan Masyarakat Osing 64
IV.4 Aplikasi Konsep Desain 65
IV.4.1 Konsep Lantai 65
IV.4.2 Konsep Dinding 65
IV.4.3 Konsep Plafond 65
IV.4.4 Konsep Elemen Estetis 66
IV.4.5 Konsep Pencahayaan 66
IV.4.6 Konsep Warna 66
BAB V Proses dan Hasil Desain 68
V.1 Alternatif Layout 68
V.1.1 Alternatif layout 1 68
V.1.2 Alternatif layout 2 69
V.1.3 Alternatif Layout 3 70
V.1.4 Weighted Method Layout 70
V.2 Alternatif Perspektif 71
V.2.1 Alternatif Perspektif 1 71
V.2.2 Alternatif Perspektif 2 72
V.2.3 Alternatif Perspektif 3 73
Daftar Pustaka .....

Daftar Gambar

Gambar II-1 Upacara Adat Kebo - Keboan 7
Gambar II-2 Motif Batik Gajah Oling 10
Gambar II-3 Tradisi Mepe Kasur 11
Gambar II-4 Tumpeng Sewu 12
Gambar II-5 Rumah Joglo Jawa 13
Gambar II-6 Rumah Adat Osing 13
Gambar II-7Bentuk Atap Cerocogan 18
Gambar II-8 Bentuk Atap Baresan 19
Gambar II-9 Bentuk Atap Tikel Balung 19
Gambar II-10 Susunan TTC 21
Gambar II-11 Susunan TBC 22
Gambar II-12 Susunan TCC 22
Gambar II-13 Susunan TCT 22
Gambar II-14 Susunan TT 22
Gambar II-15 Susunan TB 23
Gambar II-16 Susunan TC 23
Gambar II-17 Pola Lajur Sequential Circulation Sumber : De Chiara and Calladar 35
Gambar II-18 Pola Random Circulation Sumber : De Chiara and Calladar 36
Gambar II-19 Pola Ring Circulation Sumber : De Chiara de Calladar 36
Gambar II-20 Pola Linear Bercabang Sumber : De Chiara de Calladar 37
Gambar II-21 Gambar Denah Eksisting Waroeng Kemarang 44
Gambar II-22 Pesantogan Kemangi 45
Gambar II-23 Osing Deles (Sumber : tourbanyuwangi.com) 46
Gambar III-1 Alur Metodologi Desain 47
Gambar III-2 Tahap Desain 50
Gambar IV-1 Matriks Hubungan Ruang (Sumber : Dokumen Pribadi) 56
Gambar IV-2 Bubble Diagram (Sumber : Dokumen Pribadi) 57
Gambar IV-3 Area Utama (Dokumen Pribadi) 58
Gambar IV-4 Area VIP (Dokumen Pribadi) 58
Gambar IV-5 Aula Utama (Dokumen Pribadi) 58
Gambar IV-6 Aula Utama (Dokumen Pribadi) 59
Gambar IV-7 Area VIP (Dokumen Pribadi) 60
Gambar IV-8 Desain Interior Natural 62
Gambar IV-9 Area lesehan bagian teras 63
Gambar IV-10 Area lesehan bermeja 63
Gambar IV-11 Aplikasi Lantai Kayu 65
Gambar IV-12 Penempatan elemen estetis berupa keranjang 66
Gambar IV-13 Palet warna alam 67

Daftar Tabel

Tabel II-1 Tabel Kombinasi Bagian Rumah Osing 17
Tabel II-2 Tabel Kebutuhan Cahaya 39
Tabel IV-1 Tabel Kebutuhan Ruang 55
Tabel V-1 Weigted Method Layout 70
Tabel V-2 Weighted Method Perspektif 74

BAB I
Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara Pancasila, dimana banyak perbedaan dari segi agama, ras, budaya dan kepercayaan di tiap daerahnya. Keberagaman inilah yang membuat indonesia kaya akan kebudayaan dan keindahannya tidak ada yang menyaingi. Banyak dari wisatawan mancanegara memilih untuk mengunjungi Indonesia hanya karena rasa ingin mengetahui dan mempelajari berbagai kebudayaannya, sehingga budaya ini menjadi salah satu hal yang penting dalam bidang pariwisata.

Banyuwangi merupakan salah satu daerah paling ujung pulau jawa yang memiliki kebudayaan yang melimpah, dahulu merupakan sebuah kota yang tidak dikenal oleh masyarakat namun perlahan – lahan masyarakat luar mulai mengakui keberadaaan Banyuwangi sebagai salah satu kota pariwisata yang sukses. Dengan adanya proker dari bupati setempat yang memfokuskan pada pariwisata sehingga mulai banyak bermunculan spot – spot pariwisata yang tidak diketahui sebelumnya. Akhirnya untuk mendukung spot pariwisata tersebut di buatlah fasilitas – fasilitas pendukung untuk memenuhi kebutuhan turis baik lokal maupun mancanegara.

Beragam budaya di Banyuwangi juga di dukung oleh kuliner – kuliner yang tak kalah lezat, beberapa kuliner Banyuwangi tidak dapat ditemukan di luar kecuali di Banyuwangi itu sendiri. Oleh karena itu pembangunan fasilitas berupa rumah makan ataupun kafe semakin pesat saat ini di Banyuwangi. Di sebuah desa bernama Kemiren dapat ditemukan banyak rumah makan bertemakan budaya Banyuwangi, mengunakan arsitektur khas Osing tentu dapat memikat banyak wisatawan untuk berkunjung, apalagi desa Kemiren memiliki jalur yang sama untuk menuju ke gunung Ijen.

Salah satu rumah makan yang menggunakan ciri khas budaya Osing yaitu Waroeng Kemarang. Pada rumah makan ini penggambaran budaya Osing sudah diwakilkan dengan penggunaan arsitektur rumah adat Osing pada bangunannya. Namun untuk menyampaikan budaya Osing lain yang ada masih kurang. Sementara untuk masalah

kenyamanan pengunjung dapat ditemukan pada penataan layout tempat duduk yang berhimpitan. Dan juga keberadaan galeri lukisan yang tidak disadari oleh pengunjung.

Untuk itu dalam mata kuliah Desain Interior ini penulis memiliki solusi untuk menangani hal tersebut, dengan mengaplikasikan nilai – nilai filosofi dari sebuah tradisi suku Osing yaitu Tumpeng Sewu untuk menimbulkan rasa kekeluargaan dalam bersantap bersama teman, rekan kerja, dan keluarga yang mana juga dapat mendukung kenyamanan pengunjung. Juga penerapan hidup sederhana masyarakat Osing yang dapat diaplikasikan menggunakan konsep *simplicity* pada penataan dan bentuk furnitur rumah makan.

I.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terkait dengan penilitian ini diantaranya adalah :

- Penataan furnitur yang berhimpitan berdampak pada sirkulasi dan ergonomi sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengunjung dan pekerja.
- Suasana budaya Osing yang kurang menonjol yang hanya didukung oleh arsitektur dari bangunan.

I.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat pengujung dapat menikmati budaya Osing melalui gubahan interior
- Bagaimana meningkatkan kenyamanan pengunjung dengan menerapkan konsep filosofi dari tradisi Tumpeng Sewu pada interior rumah makan.

I.4 Batasan Masalah

- Perancangan ini tidak akan melakukan perubahan pada struktur bangunan utama. Kecuali ada tambahan beberapa fasilitas untuk kebutuhan desain.

I.5 Tujuan

- Menerapkan fasilitas makan sesuai dengan filosofi tradisi Tumpeng Sewu
- Menerapkan konsep *simplicity* pada penataan layout dan bentukan furnitur.

I.6 Manfaat

Dari tujuan yang sudah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa manfaat dari perancangan kali ini yaitu sebagai berikut :

Bagi pengunjung

- Dengan adanya re-desain ini maka pengunjung dapat merasakan suasana kebudayaan Osing yang kental baik secara langsung maupun tidak langsung.
- Meningkatan kenyamanan sirkulasi dan ergonomi pengunjung dengan adanya perancangan ini.

Bagi Pekerja/Karyawan :

- Dengan adanya penilitian ini akan meningkatkan kenyamanan pada sirkulasi untuk pekerja/karyawan

Bagi Pembaca dan Penulis :

- Dengan adanya perancangan ini akan menambah wawasan bagi pembaca maupun penulis

BAB II
Kajian Pustaka

II.1 Tinjauan Tentang Banyuwangi

Banyuwangi adalah kabupaten di ujung pulau Jawa, merupakan daerah peninggalan dari kerajaan Blambangan salah satu kerajaan yang ada di Jawa Timur. Banyuwangi memiliki luas daerah 5.782,50 km² merupakan kabupaten dengan daerah terluas di jawa timur hal itu membuat Banyuwangi memiliki potensi alam yang terhampar dari ujung utara hingga selatan. Di daerah utara terdapat hamparan hutan jati dan padang savana yang biasa disebut Alas Baluran yang merupakan kawasan cagar alam yang terbagi menjadi dua sehingga masuk dalam wilayah milik Banyuwangi dan Situbondo. Pada kawasan utara mayoritas merupakan etnis Madura, sedangkan pada Bagian tengah merupakan daerah subur yang mana banyak digunakan sebagai tempat bercocok tanam seperti pertanian dan perkebunan, pada daerah tengah ini terdapat penduduk asli Banyuwanngi yaitu suku Osing. Pada umumnya mereka bersemayam di sepanjang kaki gunung Raung dan gunung Ijen yang keduanya merupakan gunung berapi aktif. Pada daerah selatan merupakan kawasan etnis Jawa yang sudah lama mendiami kawasan ini, di daerah selatan terdapat ekosistem hutan tropis dan banyak ditemukan pantai indah nan eksotik.

II.1.1 Sejarah Banyuwangi

Merujuk data sejarah yang ada, sepanjang sejarah Blambangan kiranya tanggal 18 Desember 1771 merupakan peristiwa sejarah yang paling tua yang patut diangkat sebagai hari jadi Banyuwangi. Sebelum peristiwa puncak perang Puputan Bayu tersebut sebenarnya ada peristiwa lain yang mendahuluinya, yang juga heroik-patriotik, yaitu peristiwa penyerangan para pejuang Blambangan di bawah pimpinan Pangeran Puger (putra Wong Agung Wilis) ke benteng VOC di Banyualit pada tahun 1768.

Namun sayang peristiwa tersebut tidak tercatat secara lengkap pertanggalannya, dan selain itu terkesan bahwa dalam penyerangan tersebut kita kalah total, sedang pihak musuh hampir tidak menderita kerugian apapun. Pada peristiwa ini Pangeran Puger gugur, sedang Wong Agung Wilis, setelah Lateng

dihancurkan, terluka, tertangkap dan kemudian dibuang ke Pulau Banda (Lekkerkerker, 1923).

Berdasarkan data sejarah nama Banyuwangi tidak dapat terlepas dengan keajayaan Blambangan. Sejak jaman Pangeran Tawang Alun (1655-1691) dan Pangeran Danuningrat (1736-1763), bahkan juga sampai ketika Blambangan berada di bawah perlindungan Bali (1763-1767), VOC belum pernah tertarik untuk memasuki dan mengelola Blambangan (Ibid.1923 :1045).

Pada tahun 1743 Jawa Bagian Timur (termasuk Blambangan) diserahkan oleh Pakubuwono II kepada VOC, VOC merasa Blambangan memang sudah menjadi miliknya. Namun untuk sementara masih dibiarkan sebagai barang simpanan, yang baru akan dikelola sewaktu-waktu, kalau sudah diperlukan. Bahkan ketika Danuningrat memina bantuan VOC untuk melepaskan diri dari Bali, VOC masih belum tertarik untuk melihat ke Blambangan (Ibid 1923:1046).

Namun barulah setelah Inggris menjalin hubungan dagang dengan Blambangan dan mendirikan kantor dagangnya (komplek Inggrisan sekarang) pada tahun 1766 di bandar kecil Banyuwangi (yang pada waktu itu juga disebut Tirtaganda, Tirtaarum atau Toyaarum), maka VOC langsung bergerak untuk segera merebut Banyuwangi dan mengamankan seluruh Blambangan. Secara umum dalam peprangan yang terjadi pada tahun 1767-1772 (5 tahun) itu, VOC memang berusaha untuk merebut seluruh Blambangan. Namun secara khusus sebenarnya VOC terdorong untuk segera merebut Banyuwangi, yang pada waktu itu sudah mulai berkembang menjadi pusat perdagangan di Blambangan, yang telah dikuasai Inggris.

Dengan demikian jelas, bahwa lahirnya sebuah tempat yag kemudian menjadi terkenal dengan nama Banyuwangi, telah menjadi kasus-beli terjadinya peperangan dahsyat, perang Puputan Bayu. Kalau sekiranya Inggris tidak bercokol di Banyuwangi pada tahun 1766, mungkin VOC tidak akan buru-buru melakukan ekspansinya ke Blambangan pada tahun 1767. Dan karena itu mungkin perang Puputan Bayu tidak akan terjadi (puncaknya) pada tanggal 18 Desember 1771. Dengan demikian pasti terdapat hubungan yang erat perang Puputan Bayu dengan lahirnya sebuah tempat yang bernama Banyuwangi. Dengan perkataan lain, perang Puputan Bayu merupakan bagian dari proses lahirnya Banyuwangi. Karena itu,

penetapan tanggal 18 Desember 1771 sebagai hari jadi Banyuwangi sesungguhnya sangat rasional.

II.2 Kebudayaan dan Tradisi di Banyuwangi

Tidak hanya terkenal oleh potensi pariwisatanya, Banyuwangi masih memiliki kekhasan budaya lokal yang masih utuh dan terjaga kelestariannya. Suku osing merupakan penduduk asli Banyuwangi dan merupakan penduduk mayoritas di beberapa kecamatan di Kabupaten Banyuwangi. Beberapa kecamatan di Banyuwangi masih kental akan kesenian dan budaya di masing masing daerahnya. Setiap kecamatan ada kesenian khas yang hanya ada di daerah tersebut.

II.2.1 Upacara Adat Kebo – Keboan

Upacara adat Kebo-keboan merupakan salah satu upacara bersih desa yang ada di Jawa Timur, dan dimeriahkan dengan pertunjukan pagelaran seni. Upacara Kebo-keboan ini diadakan dengan maksud untuk meminta kesuburan tanah, panen melimpah, dan terhindar dari malapetaka baik yang akan menimpa tanaman maupun manusia yang mengerjakannya. Ritual Kebo-keboan digelar setahun sekali pada bulan Muharam atau Suro (penanggalan Jawa). Bulan ini diyakini memiliki kekuatan magis. Konon, ritual ini muncul sejak abad ke-18. Di Banyuwangi, Kebo-keboan dilestarikan di dua tempat yakni di Desa Alasmalang, Kecamatan Singojuruh, dan Desa Aliyan, Kecamatan Rogojampi. Dalam upacara Kebo-keboan terdapat juga beberapa tradisi yang dimasukkan sebagai salah satu bagian acara ini, seperti pertunjukkan tari Gandrung dan Seblang sebagai pagelaran seni yang mengiringi sebelum ritual utama dilakukan. Dan *Idher Bumi* yang merupakan ritual iring-iringan yang dilakukan sebagai pembuka ritual upacara Kebo-keboan.

Gambar II-1 Upacara Adat Kebo - Keboan

II.2.2 Kostum Tari Gandrung

Busana, aksesoris beserta perlengkapan dalam pertunjukan tari Gandrung merupakan salah satu poin terpenting yang memberikan kekhasan pada tarian ini, dan dalam busana dan perlengkapannya lah yang dapat menarik dan memikat para penontonnya.

Dalam busana *Gandrung*, beberapa aksesoris yang memiliki makna dalam kesatuan bentuk yaitu terletak pada : *Omprog* (*ornamen tokoh Antareja, ornamen kaca*,dan *pilisan*), *Oncer* (bendera merah putih), *kelat bahu*, dan ornamen *gajah oling*. Dari bagian-bagian busana inilah terdapat makna tertentu yang mengandung makna sejarah oleh masyarakat Osing dalam perjalanan tari *Gandrung*.

a. *Omprog Omprog* merupakan penutup kepala seperti mahkota yang digunakan oleh penari perempuan, yang divisualisasikan sebagai Dewi Sri. Mahkota ini menggambarkan keagungan dan kecantikan dari sang penari. Warnanya yang kuning cerah keemasan memiliki simbol keagungan, kekuatan dan kejayaan. (Sanyoto, 2005:38) Dalam *Omprog* sendiri terdapat ornamen-ornamen yang memiliki makna, antara lain :

   Ornamen *Antareja*

   1. *Antareja* memiliki bentuk manusia berbadan ular, melambangkan masyarakat Banyuwangi yang kehidupannya tidak terlalu mewah, tidak lebih, dan tidak kekurangan serta mempunyai sifat tegar, dan tidak boleh serakah.
   2. *Ornamen kaca* memiliki bentuk seperti pecahan cermin kecil-kecil yang ditata rapi di bagian tengah dan sekitar mahkota. Kaca dalam *Gandrung* tersebut dipercaya mempunyai makna sebagai tolak balak dan sihir hitam.
   3. *Pilisan* yaitu yang bebentuk setengah lingkaran pada mahkota. Dalam pemasangannya, pilis stanles ini sebagai pembatas antara wajah dan *omprog*. *Pilisan* mengandung makna dalam terdapat suatu batasan-batasan norma yang harus dijaga pada pementasan dan di kalangan masyarakat.

b. Oncer

Dalam busana *Gandrung* terdapat Oncer atau bendera Merah putih berbentuk persegi panjang, yang memiliki arti suci dan keberanian. Oncer bermakna sebagai alat perjuangan dalam perlawanan penjajah sebelum Indonesia merdeka dan melambangkan sansaka Merah Putih.

c. Kelat Bahu

Kelat bahu yang berada di kedua lengan atas kanan dan kiri sang penari, berbentuk seperti hewan kupu-kupu. Kelat bahu memiliki arti makna sebagai penari malam yang dalam pengertiannya menari di malam hari, dan mempunyai batas serta norma tertentu ketika pertunjukkan dimulai.

d. Gajah Oling

Gajah oling (dibaca *Uling*) merupakan ornamen gambar yang terdapat pada kain busana utama yang digunakan sang penari, yang berbentuk sulur-sulur tumbuhan. Motif *Gajah Oling* memiliki arti makna penggambaran tumbuhan tersebut sebagai kesuburan pada masyarakat Banyuwangi dan tidak akan kekurangan dalam mencari makanan. Motif *gajah oling* ini selain terdapat pada busana *Gandrung*, terdapat juga pada motif batik khas Banyuwangi.

II.2.3 Motif Batik Gajah Oling

Untuk mata pencaharaian lain selain nelayan dan petani, masyarakat Osing juga mengambil profesi sebagai pedagang dan wiraswasta dalam industri kerajinan tangan. Dalam bidang industri kerajinan tangan masyarakat Osing masih menggunakan cara tradisional dalam pembuatannya, mulai dari proses, teknologi hingga hasil dari pembuatannya. Salah satunya adalah batik gajah Oling.

Gambar II-2 Motif Batik Gajah Oling

Motif batik *Gajah Oling* ini merupakan motif batik khas dari Banyuwangi. Motif ini berbentuk sulur-sulur tanaman dan kembang di ujungnya. Motif ini terdapat pada kain batik sebagai baju/busana adat, seperti busana tari Gandrung, pakaian adat manten, *Seblang*, dan lain-lain. Selain sebagai motif pada kain, *Gajah Oling* juga terdapat pada ornamen pahatan dan ukir kayu di rumah adat Osing.

II.2.4 Angklung

Angklung di Banyuwangi ini selain sebagai alat musik pengiring dalam pertunjukkan dan upacara adat, juga digunakan dalam mengiringi gerak *ani-anian* padi. Angklung yang ada di Banyuwangi terbuat dari bambu khas yang ahanya ada di Banyuwangi. Salah satu kesenian angklung yang ada di Banyuwangi adalah Angklung Paglak.

Angklung Paglak terbuat dari bilah-bilah bambu yang kemudian diatur dalam pangkan dengan nada *slendro* (Jawa). *Angklung Paglak* dahulu digunakan dalam pesta perayaan panen, yang kemudian berkembang hingga menjadi cikal bakal kesenian angklung di Banyuwangi.

Paglak adalah gubuk kecil sederhana yang dibangun di sawah atau di dekat pemukiman. Paglak dibangun dari bambu dan dibangun sekitar 10 meter di atas tanah. Fungsi bangunan ini sebagai tempat untuk menjaga padi dari burung. Petani biasanya menjaga sawah sembari bermain alat musik angklung dalam paglak tersebut. Karena itu, seni ini disebut angklung paglak.

II.2.5 Masyarakat Osing Cinta Kopi

Banyuwangi terkenal akan kopi nya, biji - biji kopi berkualitas banyak dihasilkan di Banyuwangi, daerah pegunungan yang ada di kaki gunung ijen membantu dalam budidaya pohon kopi sehingga banyak sekali kopi yang memiliki kualitas tinggi dan sudah di ekspor ke luar negeri, bahkan banyak dari wisatawan mancanegara yang rela jauh – jauh pergi ke Banyuwangi hanya untuk mendapatkan biji kopi dan melihat proses pengolahan secara langsung.

Konon katanya dalam budaya Osing, penyangrai, pemilik warung dan pembuat kopi mulanya adalah seorang wanita, karena dibutuhkan kesabaran, hati, dan ketelitian dalam menyangrai kopi sehingga kopi yang disangrai mencapai potensi terbaiknya.

II.2.6 Tradisi Mepe Kasur

Tradisi mepe kasur merupakan tradisi yang biasa dilakukan menjelang idul adha, setelah melakukan tradisi ini biasanya akan dilanjutkan dengan acara tumpeng sewu.

Gambar II-3 Tradisi Mepe Kasur

Kasur yang dimiliki oleh masyarakat osing ini sangat khas sekali, yaitu sebuah kasur kapuk yang memiliki warna merah disisi – sisinya dan warna hitam dibagian atas dan bawah. Artian dari warna kasur ini adalah warna merah melambangkan keberanian dan warna hitam melambangkan ketenangan. Ada pula bahwasanya kasur ini merupakan tradisi orang tua ketika anak perempuannya menikah, dan artian dari warna juga berbeda, merah melambangkan semangat, dan hitam melambangkan kelanggengan dalam berumah tangga.

II.2.7 Tradisi Tumpeng Sewu

Tradisi tumpeng sewu dilakukan setelah tradisi mepe kasur dilaksanakan, setiap rumah di daerah kemiren akan menyiapkan satu tumpeng di depan rumah, tradisi ini merupakan tradisi tolak bala, berharap tidak ada bencana atau musibah yang akan terjadi, ketika acara ini dilakukan dapat dirasakan kebersamaan warga Osing, ketika makan bersama batasan strata sosial akan hilang.

Gambar II-4 Tumpeng Sewu

Dalam aplikasiannya di desain interior dimaksudkan untuk menambah rasa kekeluargaan ketika makan bersama, tanpa memandang status sosial tiap individu sehingga tidak ada rasa segan diantara sesama rekan.

II.3 Arsitektur Osing

Arsitektur rumah adat Osing tidak terlalu banyak perbedaan dengan rumah adat khas Jawa baik dalam konsep maupun bentuk bangunan. Dari konsep ruang dalam budaya jawa banyak dipengaruhi oleh kepercayaan terdahulu dan secara konkret dihubungkan dengan tempat. Nama – nama ruang menunjukkan keaadaan spesifik masing – masing ruang yang berhubungan dengan ciri fisik, fungsi, hubungan, letak atau posisi (Tjahjono, 1990:71)

Gambar II-5 Rumah Joglo Jawa

Gambar II-6 Rumah Adat Osing

II.3.1 Teori Ruang Rumah Adat Jawa

Menurut Koentjaraningrat (1984) menyebutkan adanya klafisifikasi simbolik berdasarkan 2 kategori berlawanan yang saling melengkapi dan mendukung, yang oleh Tjahjono (1990) disebut dualitas (*duality*). Kategori ini membagi rumah menjadi kanan-kiri, luar-dalam, sacral profan, publik-privat. Lebih jauh Tjahjono (1990) juga menyebutkan adanya sentralitas (*centre*), yaitu pemusatan atau penyatuan dalam tata ruang bangunan, dimana senthong merupakan pusat dari dalem, dalem merupakan pusat kesatuan pendopo, pringgitan dan dalem, sedangkan komposisi tersebut merupakan pusat keseluruhan komposisi bangunan dalam satu domain halaman.

Jenis ruang dari rumah adat jawa yang lengkap adalah yang terdiri atas *Pendopo* (ruang pertemuan), *Pringgitan* (ruang pertunjukan) dan *Dalem* (ruang inti keluarga). Pada rumah *Kampung* atau *Limasan* umumnya tidak memiliki *pendapa* dan *pringgitan*, sehingga rumah terdiri atas *dalem* saja. *Dalem* terdiri atas *emperan*, bagian tengah yang dibiarkan kosong dan *senthong*. *Senthong* terdiri atas *Senthong Kiwo*, *Senthong Tengen* dan *Senthong Tengah*. Dalem merupakan bagian terpenting, dimana keluarga hidup dan melakukan kegiatan seharihari. Susunan ruang *dalem* dapat terdiri dari 2 bagian (depan-belakang) pada rumah Kampung dan Limasan serta 3 bagian (depan-tengahbelakang) pada rumah Joglo. Hierarki ruangnya memperlihatkan adanya gradasi berurut dari depan ke belakang. Organisasi ruangnya menganut pola *closed ended plan*, yaitu simetri keseimbangan yang berhenti pada suatu ruang, dalam hal ini *senthing* tengah (Wiryoprawiro, 1986).

Konsep ruang privat, semi – privat dan publik biasanya merupakan keterkaitan antara lingkungan fisik dengan perilaku seluruhnya secara dialektik saling memperngaruhi dan pada akhirnya mewujudkan sebuah pola kehidupan yang spesifik.

II.3.2 Teori Bentuk pada Rumah Tradisional

Rumah adat Jawa dapat diindentifikasikan melalui bentuk atap yang dapat diklasifikasikan atas Panggang Pe, Kampung, Limasan, Joglo untuk rumah tinggal dan Tajug untuk tempat ibadah. Bentuk atap juga dihubungkan dengan arti simbol makrokosmos, unsur alam dan hubungan antara status sosial penghuninya. (Atmadi dalam Nuryanti,1986). Dari berbagai macam klasifikasi bentuk atap tersebut maka disana terdapat hierarki kesempuranaan yang dapat dilihat dari kompleksitas struktur, teknik pengerjaan, biaya material, jumlah, serta tenaga yang dibutuhkan untuk membangun rumah. Dengan adanya perbedaan ini menandakan adanya perbedaan strata sosial, sedangkan persamaan dalam susunan ruang merupakan tanda adanya pandangan hidup yang diwujudkan melalui kehidupan rumah tangga.

Bahan utama dari rumah tradisional jawa sendiri umumnya menggunakan kayu jati yang dinilai sebagai bahan yang kuat dan mengandung nilai – nilai yang baik pula. Elemen estetik bersifat konstruktif atau menyatu dengan elemen lain,

yang kebanyakan mengambil motif flora dan fauna, ataupun simbol agama dan lain – lain. biasanya masyarakat jawa akan menentukan tempat dan waktu untuk pembangunan sebuah rumah karena hal tersebut penting bagi masyarakat Jawa.

Menurut tjahjono (1990) melalui bentuk, ruang berhubungan dengan tempat, kemudian dikenali, dikaitkan, diberi makna, dan diidentifikasi sesuai dengan kesepakatan budaya yang menjelaskan karakteristik spesifik seperti sakral – profan, privat – publik, terbuka – tertutup, dan lain – lain.

II.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Wujud Rumah Tradisional

Arsitektur yang berkembang dari tradisi masyarakat merupakan pencerminan langsung dari budaya, nilai – nilai yang dianut, kebiasaan – kebiasaan dan keinginan – keinginan masyarakat. Perilaku sosial, arsitektur, dan latar lingkungannya merupakan faktor – faktor komunitas. Sedangkan masih ada faktor lain selain itu yang mempengaruhi perwujudan arsitektur rumah tinggal.

Kebanyakan rumah tradisional merupakan sebuah penerapan dari pendekatan enviromental. Bentuk dan pola rumah, terutama rumah tradisional merupakan respon pragmatis dari terhadap situasi iklim dan lingkungan tempat rumah tersebut berada. Arsitektur juga harus dipahami sebagai strategi adapatif terhadap ekologi.

Selain itu faktor religi juga sangat berpengaruh terhadap bentuk dan pola rumah, terutama pada rumah tradisional. Bahkan dalam masyarakat tradisional cenderung merupakan faktor dominan dibandinkan dengan faktor yang lain. Dalam pandangan masyarakat tradisional rumah merupakan perwujudan mikrokosmos keseluruhan alam semesta.

Menurut Rapoport (1969), adapun faktor sosial budaya merupakan faktor penentu perwujudan dari rumah tradisional, karena disana terdapat sistem nilai di dalamnya yang akan memandu manusia dalam memandang serta memahami dunia disekitarnya. Dalam studi silang budaya, Rapoport juga menemukan variasi perwujudan arsitektur dalam suatu kebudayaan yang sama, pada waktu dan tempat yang sama, tetapi terdapat pula kesamaan diantara berbagai kebudayaan pada waktu dan tempat berbeda. Perbedaan bentuk rumah tergantung dari respon masyarakat terhadap lingkungan fisik, sosial, budaya dan ekonomi.

II.3.4 Perwujudan Rumah Tradisional Osing

Perwujudan rumah Osing tidak terlalu jauh dari rumah Jawa, , tatanan ruang dalam rumah Osing juga sedikit berbeda selain itu penguncian setiap joint kayunya juga berbeda Pada rumah Joglo, 2 balok dipasang dengan cara ditembus sedangkan pada rumah Osing, pemasangan balok dipasang dengan cara ditumpuk yang kemudian dikakukan dengan pasak kayu.

II.3.4.1 Jenis dan Karakteristik Ruang

Dalam arsitektur rumah Osing jenis ruang dapat dibedakan atas ruang utama, yaitu *bale – jrumah – pawon* (selalu ada), ruang penunjang seperti *amper, ampok, pendopo dan lumbung* (tidak selalu ada), dan kiing sebagai penanda teritori Osing. Bale terletak di depan sebagai ruang tamu, ruang keluarga dan ruang kegiatan seremonial, Jrumah terletak di tengah berfungsi sebagai ruang pribadi dan ruang tidur, dan pawon terletak di belakang seolah terpisah dari jrumah, yang berfungsi sebagai dapur, ruang tamu informal, dan ruang keluarga. Karakteristik masing – masing ruang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas dan kebutuhan hidup sehari – hari, dimana masing – masing ruang dipengaruhi oleh penilaian makna kegiatan yang dilakukan serta siapa yang menghuni atau melakukan kegiatan di bagian tersebut.

II.3.4.2 Organisasi Ruang Rumah Osing

Susunan ruang utama merupakan susunan ruang *Bale, Jrumah* dan *Pawon* secara berurut dari depan ke belakang dalam 1, 2 atau 3 bagian rumah. Susunan ruang ini mempunyai berbagai kombinasi yang dapat dikategori-sasikan dalam 7 kelompok, yaitu B-(P+J)-P; (B+P)-J-P; B-J-P; B-(J+P); (B+J)-(P+L); (B+J)-P; dan (B+J+P). Kategorisasi tersebut didasarkan atas kaitan susunan ruang dengan susunan bagian rumah, dimana 4 susunan pertama merupakan susunan terlengkap sedangkan 3 terakhir merupakan penyesuaian susunan ruang sebagai akibat perubahan susunan bentuk rumah. Pola hubungan ruang menganut prinsip *closed ended plan*, dimana sumbu simetri keseimbangan yang membagi susunan ruang menjadi kiri dan kanan terhenti pada suatu ruang, yaitu Jrumah. Prinsip *closed ended* plan hanya terlihat pada susunan ruang *Bale, Pendopo* (jika ada), *Jrumah* dan *Pawon* secara berurut ke belakang. Hierarki ruang tergambar dari

sifat, karakter, fungsi dan kontrol, hubungan ruang, organisasi ruang, tata letak dalam susunan ruang serta makna yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan kriteria publik-privat; sakral-profan dan utama (primer)-sekunder memperlihatkan bahwa *jrumah* memiliki hierarki paling tinggi. Konsep ruang rumah Osing memperlihatkan adanya *centralitas* dan *dualitas.* Konsep dualitas pada rumah Osing membagi zone atas laki-laki perempuan; luar-dalam; kiri-kanan; gelap-terang; sakral-profan ditambah depan-belakang. Konsep centralitas memperlihatkan bahwa Jrumah merupakan pusat/sentral dari rumah Osing, yang terdiri dari *bale, jrumah* dan *pawon.* Rumah Osing yang terdiri dari *bale, jrumah* dan *pawon* merupakan pusat dari kesatuan rumah tersebut, *amper* dan *ampok* serta halaman dengan *killing* sebagai penanda teritorinya, yang sekaligus pemberi identitas Osing. Dalam kaitan dengan susunan ruang, maka masing-masing ruang dapat memiliki bentuk rumah yang berbeda-beda. *Bale* di bagian depan menggunakan konstruksi *tikel balung*. Konstruksi *tikel balung* biasanya juga digunakan untuk jrumah dengan pertukaran kombinasi dengan konstruksi *cerocogan* atau *baresan*. Untuk *pawon* digunakan konstruksi *cerocogan* atau *baresan*, yang lebih sederhana dari pada *tikel balung*.

II.3.4.3 Konstruksi Rumah Osing

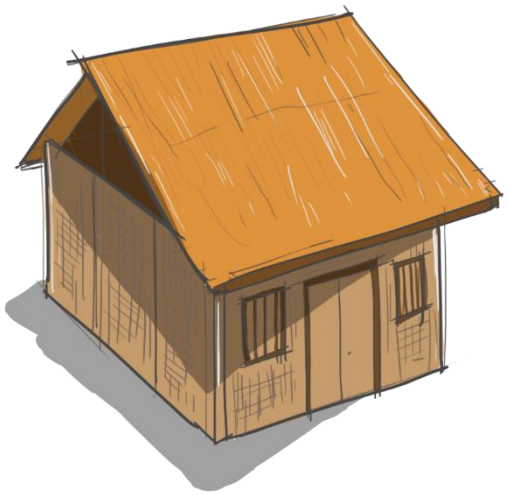
Berdasarkan susunan bentuk atap sekaligus sebagai bentuk rumahnya, maka rumah Osing dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel II-1 Tabel Kombinasi Bagian Rumah Osing

No.	Jumlah Bagian Rumah	Kombinasi Bagian Rumah
1	3	*Tikel balung – Tikel balung – Cerocogan*
2		*Tikel Balung – Baresan – Cerocogan*
3		*Tikel balung – Cerocogan – Cerocogan*
4		*Tikel Balung – Cerocogan – Tikel Balung*
5	2	*Tikel Balung – Tikel Balung*
6		*Tikel balung – Baresan*
7		*Tikel Balung – Cerocogan*
8	1	*Tikel Balung*

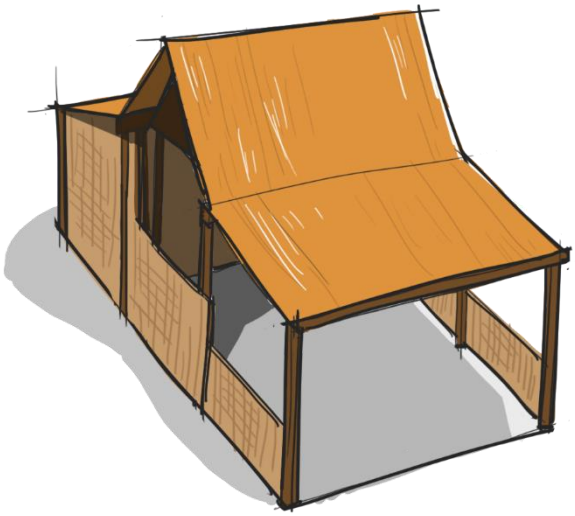
9		*Cerocogan*

Bentuk atap *Tikel Balung*, *Baresan*, dan *Cerocogan* merupakan indikator bentuk dasar rumah Osing. Bentuk dasar rumah/bentuk atap tersebut berasal dari sumber yang sama, yaitu Jawa sebagai induk budayanya dengan perbedaan nama dan bentuk kontruksi yang lebih sederhana. Bentuk dasar dan pengem-bangan bentuk rumah Osing tidak mengenal hierarki, yang berkaitan erat dengan struktur sosial masyarakat Osing pada umumnya dan di Desa Kemiren pada khususnya yang cenderung egaliter (tidak mengenal adanya hierarki/ stratifikasi dalam hubungan kemasyarakatan). Bentuk dasar rumah Osing memiliki kesamaan dengan rumah Kampung (Jawa), yang merupakan rumah golongan masyarakat biasa. Dapat dianalogikan bahwa masyarakat Osing mewakili klas masyarakat biasa, bukan keturunan bangsawan atau raja dalam konteks budaya Jawa sebagai induknya. Dalam konteks rumah Osing, cerocogan juga merupakan modul dasar ruang. Berdasarkan kebutuhan luasan ruang, maka *cerocogan* dapat ditambah 1 rab menjadi *baresan*, atau ditambah 2 rab menjadi *tikel balung*,



Gambar II-7Bentuk Atap Cerocogan

Gambar II-8 Bentuk Atap Baresan



Gambar II-9 Bentuk Atap Tikel Balung

Struktur utama rumah Osing berupa susunan rangka 4 tiang *(saka)* kayu dengan sistem *tanding* tanpa paku, tetapi menggunakan *paju* (pasak pipih). Jenis kayu menggunakan kayu yang diperoleh dari hutan sekitar Desa Kemiren (alas Kali Bendo) seperti kayu *bendo, tanjang risip* dan *cempaka,* karena dinilai sebagai bahan yang kuat. Penggunaan bahan kayu dan bambu (alami), selain karena kemudahan mendapatkannya dari hutan sekitar (Alas Kali Bendo), juga

karena kayu/bambu dianggap memiliki nilai-nilai baik dan buruk. Penutup atap menggunakan genteng kampung (sebelumnya adalah *welitan* daun kelapa), dan biasanya masih berlantai tanah. Nama elemen-elemen bangunan mengandung makna simbolik berupa pesan dan nasehat untuk pemiliknya.

Sistem fasade dan partisi membedakan rumah Osing atas rumah asli dan yang sudah mengalami perubahan. Susunan fasade cenderung simetris dan berkesan tertutup, sebagai manifestasi sifat tertutup, berhati-hati dan curiga penghuninya. Dinding samping dan belakang serta partisi rumah Osing menggunakan anyaman bambu *(gedheg).* Pada rumah Osing yang masih asli, bagian depan menggunakan *gebyog* dari papan kayu dilengkapi *roji* sebagai lubang ventilasi dan pencahayaan, sedangkan dindingnya menggunakan *gedheg pipil* serta sama sekali tidak memiliki jendela. Dinding dan partisi rumah yang sudah mengalami perubahan menggunakan *gedheg langkap* tanpa jendela, sedangkan bagian depan sudah menggunakan kaca.

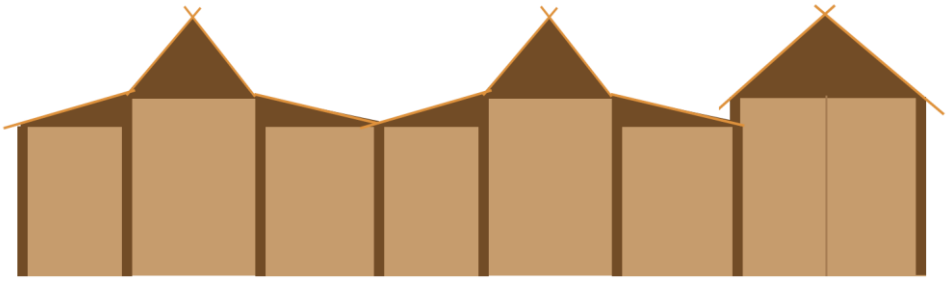
Rumah Osing tidak kaya dengan ornament dan hanya dijumpai pada rumah-rumah yang masih asli. Jenis ornamen adalah motif flora *(peci-ringan, anggrek, ukel kangkung, ukel anggrek* dan *ukel pakis)* dan geometris *(slimpet* dan *kawung)* yang bersifat konstruktif. Ornamen tersebut terdapat pada *doplag, ampig-ampig, gebyog (bale* dan *jrumah)* dan *roji*. Nama-nama jenis ornamen merupakan ungkapan pesan dan nasehat bagi pemiliknya.

Dari berbagai macam bentuk atap rumah Osing sendiri memiliki artian tersendiri. Cerocogan, merupakan sebuah bentuk atap yang hanya memiliki 2 sisi, dimiliki oleh kaum kurang mampu, bentuk atap cerocogan merupakan lambang bertemunya lelaki dan perempuan. Lalu ada Baresan merupakan bentuk atap dengan 3 sisi, dimiliki oleh kaum ekonomi menengah, bentuk atap ini merupakan sebuah lambang lika – liku kehidupan berumah tangga. Dan yang terakhir adalah tikel balung, merupakan sebuah bentuk atap dengan 4 sisi, bentuk atap ini melambangkan sebuah kehidupan keluarga yang sempurna. Dari ketiga bentuk atap tersebut dapat dismpulkan sebuah makna yang menggambarkan perjalanan hidup manusia, dari masa lajang hingga memiliki kehidupan keluarga yang sempurna, semuanya berawal dari bawah hingga ke atas, sehingga manusia

apabila sudah berada di atas mereka tidak boleh melupakan darimana meraka berawal.

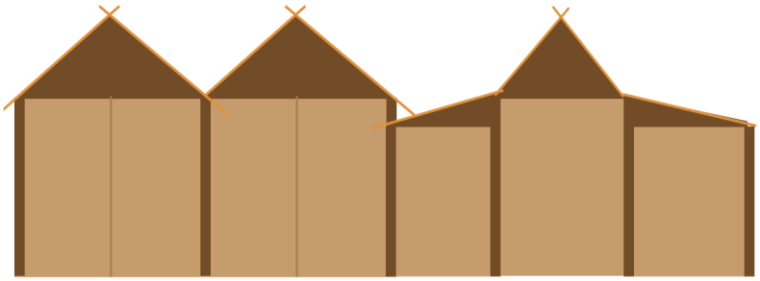
II.3.4.4 Susunan Bagian Rumah Osing

Perbedaan mendasar yang membedakannya dengan rumah Jawa adalah rumah Osing dapat menggunakan susunan beberapa bentuk dasar secara sekaligus untuk rumahnya. Menurut jumlah bagian rumahnya, maka susunan rumah Osing dibedakan atas 3, 2 dan 1 bagian rumah, dimana pada jumlah bagian rumah sama dapat mempunyai komposisi bentuk atap yang berbeda. Menurut kombinasi bagian rumah-nya, maka rumah Osing dikategorikan menjadi 9 (lihat Tabel 1), antara lain T-T-C; T-B-C; T-C-C; T-CT; T-T; T-B; T-C; T; dan C, sesuai dimensi luasan ruang yang dinaungi dan makna simbolik yang terkandung di dalamnya sebagai ekspresi rasa dan karsa pemiliknya. Dalam kaitan dengan susunan ruang, maka masing-masing ruang dapat memiliki bentuk rumah berbeda-beda. *Bale* di bagian depan menggunakan konstruksi *tikel balung*. Konstruksi *tikel balung* juga digunakan untuk *jrumah* dengan pertukaran kombinasi dengan konstruksi *cerocogan* atau *baresan.* Untuk *pawon* digunakan konstruksi *cerocogan* atau *baresan*, yang lebih sederhana daripada *tikel balung.*



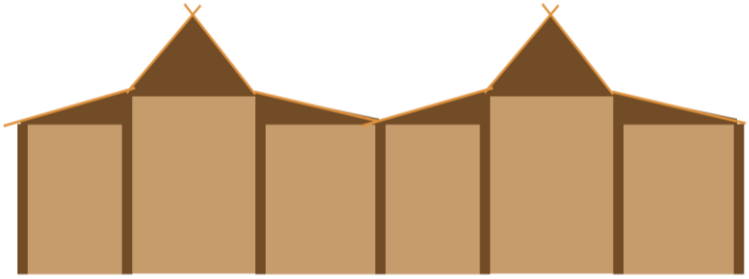
Gambar II-10 Susunan TTC

Gambar II-11 Susunan TBC

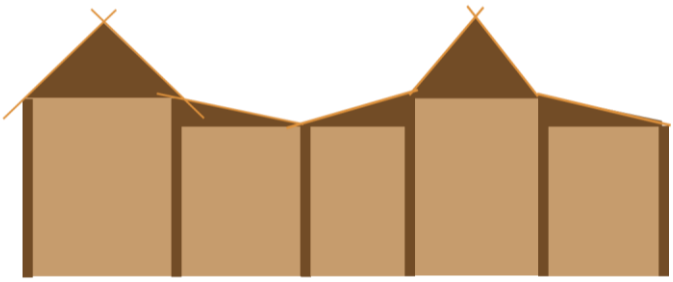


Gambar II-12 Susunan TCC

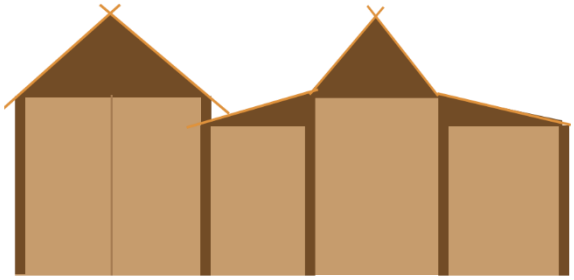
Gambar II-13 Susunan TCT



Gambar II-14 Susunan TT



Gambar II-15 Susunan TB



Gambar II-16 Susunan TC

II.3.4.5 Ornamen

Secara umum rumah Osing tidak kaya ornamen/ragam hias dan tidak setiap rumah memilikinya. Rumah Osing yang memiliki ornamen biasanya menunjukkan status ekonomi pemiliknya lebih baik. Ornamen yang ada bersifat konstruktif dengan motif flora dan geometris. Ornamen dengan motif flora terdiri dari *peciringan* (bunga matahari), anggrek dan *ukel* (sulur-suluran) seperti pakis, anggrek atau kangkung. Motif geometris antara lain *slimpet* (swastika) dan *kawung*.

II.3.5 Faktor – faktor yang Melatarbelakangi Bentuk Rumah Osing

Ruang dan bentuk rumah Osing tidak direncanakan, dirancang dan dibuat dari luar, tetapi lebih terbentuk dari dalam melalui rangkaian proses berdimensi waktu, yang tanpa sadar dengan wawasan kontekstual memecahkan masalah spesifik dan selanjutnya menghasilkan suatu karya yang unik, khas dan berkarakter. Konsep ruang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas sebagai wadah pemenuhan hajad hidup sehari-hari, dan dipengaruhi oleh penilaian makna kegiatan yang dilakukan serta siapa yang menghuni atau melakukan kegiatan di ruang tersebut. Organisasi ruang merupakan manifestasi sifat tertutup, berhati-hati dan curiga masyarakatnya.

Konsep bentuk rumah Osing yang tidak mengenal hierarki dan identik dengan bentuk

rumah Kampung, berkaitan erat dengan struktur sosial masyarakat Osing (Kemiren) yang cenderung egaliter dan mewakili lapisan masyarakat biasa. Nama-nama bagian-bagian rumah dan susunannya merupakan pengungkapan pesan, makna dan kehendak sebagai ekspresi rasa dan karsa pemiliknya. Makna tersebut tidak terkandung dalam bentuk itu sendiri, melainkan dalam diri manusianya, karena pada dasarnya manusia yang menginginkan bentuk tersebut mencerminkan sifat laten dan asosiasional, bukan sekedar memenuhi tuntutan fungsional, sekaligus menggambarkan apresiasinya terhadap cipta dan karya.

II.4 Pengertian Rumah Makan

Rumah Makan merupakan industri yang bergerak dalam pengelolaan dan penyajian makanan siap santap disebut industri jasa boga. Rumah makan adalah kegiatan usaha penyediaan makanan dan minuman jadi yang pada umumnya dikonsumsi di tempat penjualan termasuk bar, kantin, kafe tenda, warung kopi, warung nasi, warung sate, catering dan lain-lain.

Rumah makan Menurut Marsum W.A (2005) definisi rumah makan adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan maupun minum. Definisi lain, “Rumah makan atau Restoran adalah suatu tempat yag identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyi kecil karena persentuhan gelas – gelas kaca, porselin, menyebabkan suasana hidup didalamnya”

Tujuan operasional rumah makan adalah untuk mencari keuntungan seperti yang dijelaskan oleh Prof. Vanco Christian (2012) dari School Hotel Administration di Cornell University. Selain bertujuan bisnis atau mencari keuntungan, memberikan kepuasan pada konsumennya merupakan tujuan operasional rumah makan yang utama. Secara umum, rumah makan merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Rumah makan biasanya juga menyuguhkan keunikan tersendiri

sebagai daya tariknya, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan.

II.4.1 Klasifikasi Rumah Makan

Klasifikasi rumah makan lainnya adalah (Indrayana, 2006:32), rumah makan dikelompokkan menjadi beberapa jenis menurut kegiatan dan makanan atau minuman yang disajikan:

1. *A'la Carte Restaurant*

   Rumah makan yang menyajikan menu lengkap dan merupakan rumah makan tanpa aturan mengikat atau bebas.

2. *Table d'hotel*

   Rumah makan dengan menu lengkap dan menyajikan setiap menu berurutan dari menu pembuka sampai penutup. Biasanya rumah makan ini sangat berhubungan dengan hotel.

3. *Coffee Shop*

   Merupakan tempat makan dan minum yang menyuguhkan suasana santai tanpa aturan yang mengikat dan biasanya menyuguhkan racikan kopi sebagai menu special di luar makanan-makanan kecil atau makanan siap saji.

4. *Cafetaria*

   Merupakan tempat makan dan minum yang terbatas menyajikan roti atau *sandwitch* serta minuman-minuman ringan yang tidak beralkohol, biasanya erat hubungannya dengan kantor.

5. *Canteen*

   Merupakan tempat makan dan minum yang menyajikan berbagai makanan - makanan instan dengan harga yang terjangkau.

6. *Continental Restaurant*

   Rumah makan yang memberikan kebebasan bagi pengunjungnya untuk memilih bahkan mengiris makanan yang dipesannya sendiri.

7. *Carvery*

   Merupakan rumah makan yang biasanya terdapat di *motel* kecil dan menyajikan makanan dan minuman sederhana.

8. *Discotheque*

Merupakan tempat makan dan minum yang menyuguhkan suasana hingar bingar musik sebagai daya tariknya. Biasanya menyuguhkan minuman beralkohol.

9. *Fish and Chip Shop*

   Rumah makan yang menyajikan menu ikan dan keripik atau *snack* sebagai menu utama.

10. *Grill Room*

    Rumah makan dengan menu masakan panggang atau barbekyu sebagai menu andalan.

11. *Intavern*

    Rumah makan kecil di pinggiran kota yang biasanya menyuguhkan makanan cepat saji dan minuman kopi.

12. *Pizzeria*

    Rumah makan dengan menu pizza dan pasta sebagai menu utama.

13. *Creeperie*

    Rumah makan yang menyajikan berbagai menu kreps dan manisan.

14. *Pub*

    Rumah makan yang menjual minuman beralkohol.

15. *Café*

    Tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasanan santai atau tidak resmi.

16. *Specialty restaurant*

    Merupakan tempat untuk makan dan minum yang memiliki tema khusus atau kekhususan menu masakan yang akan disajikan dan biasanya memiliki cita rasa yang berbeda dengan rumah makan lain.

17. *Terrace restaurant*

    Merupakan tempat makan dan minum yang umumnya terletak di luar ruangan dan biasanya erat hubungannya dengan fasilitas hotel. Di Negara-negara barat *Terrace restaurant* biasanya hanya buka saat musim panas saja.

18. *Gourment restaurant*

    Merupakan tempat untuk makan dan minum yang bisanya diperuntukkan bagi orang – orang yang sangat mengerti akan citarasa sehingga banyak

menyediakan makanan – makanan lezat dengan pelayanan yang megah dan harga yang mahal.

19. *Family restaurant*

    Merupakan rumah makan sederhana untuk makan dan minum keluarga atau rombongan dengan harga yang tidak mahal serta menyuguhkan suasana nyaman dan santai.

20. *Main dining room*

    Merupakan ruang makan besar atau rumah makan yang umumnya terdapat di hotel, penyajian makanannya secara resmi, pelayanan yang diberikan dapat menggunakan gaya Perancis maupun Rusia, sedangkan orang-orang yang datang pada umumnya juga menggunakan pakaian resmi formal.

II.5 Standarisasi Rumah Makan

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 24 tahun 1979, Rumah Makan merupakan sector usaha yang tercakup dalam bidang Kepariwisataan, dan pembinaanya diserahkan kepada Pemerintah Daerah Tingkat I. Namun untuk tercapainya kesatuan tata cara pengaturan dan pembinaan urusan rumah makan tersebut, maka pemerintah mengeluarkan SK Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No : KM 73/PW 105/MPPT-85 tentang Peraturan Urusan Rumah Makan. Berdasarkan SK tersebut menunjukkan bahwa pembinaan dan pengawasan rumah makan dilakukan oleh Gubernur, sedangkan tata cara pengawasan ditetapkan oleh Gubernur sebagai Kepala Daerah Tingkat I. Sehingga untuk mengusahakan sebuah Rumah Makan harus memiliki ijin lokasi dan ijin usaha yang masing-masing ditetapkan oleh Gubernur sebagai Kepala Daerah Tingkat I.

Sementara itu, menurut SK Direktorat Jenderal Pariwisata No. 15/U/II/88 tentang Pelaksanaan Ketentuan dan Penggolongan Restoran menunjukkan bahwa perijinan dalam bidang usaha restoran ini secara umum dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Ijin Sementara Usaha Restoran. Ijin Sementara Usaha Restoran adalah ijin yang bersifat sementara yang berlaku sampai 3 tahun dan diberikan oleh Direktur Jenderal untuk membangun restoran.

2. dan Ijin Tetap Usaha Restoran. Ijin Tetap Usaha Restoran adalah ijin tetap yang diberikan oleh Direktur Jenderal untuk mengusahakan restoran.

Sedangkan untuk penyediaan jasa-jasa lainnya dilingkungan Restoran yang tidak menjadi bagian dari ijin tetap usaha restoran, wajib diselenggarakan atas dasar ijin usaha tersendiri sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku. Pembinaan dan pengawasan terhadap pembangunan dan pengusahaan restoran dilakukan oleh Direktur Jenderal atau pejabat yang ditunjuk, demikian pula terhadap pemindahan hak kepemilikan restoran atau perubahan nama dan atau lokasi juga wajib dilaporkan secara tertulis.

II.5.1 Persyaratan Ruang Rumah Makan

Menurut Soekresno, ruang atau area yang ada di dalam suatu restoran dibagi ke dalam dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu:

1. Ruangan Depan (*Front Area*)

   Ruangan depan yang dimaksud disini adalah ruangan - ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkanbagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan. Persyaratan ruang restoran:

   - Luas area memenuhi standar
   - Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api
   - Selalu terpasang alat deteksi kebakaran
   - Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara
   - Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan)
   - Mudah untuk dibersihkan dan dirawat

2. Ruangan Belakang (*Back Area*)

   Yang dimaksud dengan ruang belakang adalah ruangan ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktifitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk di dalamnya, seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, *steward area* dan lain sebagainya. Syarat-syarat back area:

- Cukup penerangan
- Gudang penyimpan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar
- Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur
- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi
- Dan lain-lain seperti yang terdapat dalam persyaratan restoran

II.5.1.1 Luas Area Rumah Makan

Luas area yang ada pada restoran di bagi kedalam dua kelompok besar yaitu area restoran dan area dapur yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Pedoman luas restoran (Tidak termasuk dapur restoran):
   = 1,6m² / orang
2. Pedoman luas dapur (Termasuk tempat penyimpanan makanan panas, ruang penyimpanan masakan dingin, tempat cuci dan *chef office*):
   = 1,4m² x jumlah pelanggan

II.5.1.2 Tata Letak Meja dan Kursi

Pedoman tata letak meja dan kursi diatur sebagai berikut:

- Jalur pelayanan
- Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm sebagai jalur 2 pramusaji atau 1 pramusaji
- Pergeseran maju mundur jursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm
- Kepadatan untuk meja *counter bar* 625 mm per orang
- Jarak duduk pada *counter bar* antara 1 orang dengan orang lain 75 mm

II.5.1.3 Persyaratan Dapur, Ruang Makan,dan Gudang Makanan

Persyaratan untuk dapur, ruang makan dan gudang makanan adalah sebagai berikut:

1. Dapur
   - Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan
   - Permukaan lantai dibuat cukup landai ke arah saluran pembuangan air limbah
   - Permukaan langit-langit harus menutup seluruh atap ruang dapur, permukaan rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan
   - Penghawaan dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas maupun bau-bauan / exhauster yang dipasang setinggi 2 meter dari lantai dan kapasitasnya sesuai bangunan
   - Tungku dapur dilengkapi dengan sungkup asap (*hood*), alat perangkap asap, cerobong asap, saringan dan saluran serta pengumpul lemak
   - Semua tungku terletak di bawah sungkup asap (*hood*)
   - Pintu yang berhubungan dengan halaman luar dibuat rangkap, dengan pintu bagian luar membuka ke arah luar
   - Daun pintu bagian dalam dilengkapi dengan alat pencegah masuknya serangga yang dapat menutup sendiri
   - Ruangan dapur terdiri dari:
     - o Tempat pencucian peralatan
     - o Tempat penyimpanan bahan makanan
     - o Tempat pengepakan
     - o Tempat persiapan
     - o Tempat administrasi
   - Intensitas pencahayaan alam maupun buatan minimal 10 *foot candle (fc)*

- Pertukaran udara sekurang-kurangnya 15 kali per jam untuk menjamin kenyamanan kerja di dapur, menghilangkan asap dan debu
- Ruang dapur harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya
- Udara di dapur tidak boleh mengandung angka kuman lebih dari 5 juta/gram
- Tersedia sedikitnya meja peracikan, peralatan, lemari/fasilitas penyimpanan rak dingin, rak-rak peralatan, bak-bak pencucian yang berfungsi dan terpelihara dengan baik
- Harus dipasang tulisan "cucilah tangan anda sebelum menjamah makanan dan peralatan" di tempat yang mudah terlihat
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/urinoir kamar mandi dan tempat tinggal

2. Ruang makan
    - Setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m^2
    - Meja, kursi dan taplak meja harus dalam keadaan bersih
    - Tempat untuk menyediakan / peragaan makanan jadi harus dibuat fasilitas khusus yang menjamin tidak tercemarnya makanan
    - Rumah makan dan restoran yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran
    - Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/urinoir, kamar mandi dan tempat tinggal
    - Harus bebas dari serangga, tikius dan hewan lainnya
    - Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang
    - Perlengkapan set kursi harus bersih

- Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu busuk / kepinding

3. Gudang bahan makanan
   - Jumlah bahan makanan yang disimpan sesuaikan dengan ukuran Gudang
   - Gudang bahan makanan tidak boleh untuk menyimpan bahan lain selain makanan
   - Pencahayaan gudang minimal 4 *foot candle (fc)* pada bidang setinggi lutut
   - Gudang dilengkapi dengan rak-rak tempat penyimpanan makanan
   - Gudang dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara
   - Gudang harus dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus.

II.6 Galeri

Menurut arti bahasanya, galeri diterjemahkan kedalam beberapa arti dibawah ini, diantaranya:

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, 1995;

1. Gallery: *A room or building for showing works of art.*

   Menurut Kamus Inggris - Indonesia, *An English-Indonesian Dictionary*, John M. Echols dan Hassan Shadily, edisi XIX, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1990;

2. Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian.

   Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003:

3. Galeri: ruangan / gedung tempat untuk memamerkan benda / karya seni

Berikutnya, menurut *"Encyclopedia of American Architecture",* Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa.

Dari beberapa arti yang tertulis diatas, dapat disimpulkan bahwa, galeri adalah suatu tempat atau wadah yang menampung berbagai ekspresi serta apresiasi terhadap hasil karya manusia, yaitu seni. Galeri memiliki kesamaan dengan museum karena pada hakekatnya berfungsi untuk memamerkan suatu wujud karya seni baik 2 dimensi maupun 3 dimensi kepada publik, dimana benda seni tersebut tidak hanya dapat dilihat tetapi dapat juga diraba dan dirasakan. Namun galeri dan museum juga memiliki perbedaan mendasar dimana museum merupakan tempat untuk memamerkan barang-barang seni sedangkan galeri selain sebagai wadah untuk memamerkan barang-barang yang ada sekaligus sebagai tempat bertransaksi untuk benda-benda tersebut sehingga lebih mengarah kepada kegiatan bisnis.

II.6.1 Klasifikasi Galeri

Klasifikasi jenis galeri dibagi menurut fungsi dan wujud obyek yang diwadahinya. Diantaranya adalah:

- Museum Gallery

  Merupakan galeri non profit yang berfungsi memamerkan suatu obyek seni kepada khalayak umum. Secara umum dapat diartikan seperti museum mini.

- Contemporary Art Gallery

  Merupakan galeri yang dimiliki secara privat untuk mewadahi pameran atau suatu obyek seni para seniman, biasanya galeri ini tidak memungut biaya dari para seniman tetapi memungut biaya dari transaksi yang terjadi di dalamnya.

- Online Gallery

  Merupakan galeri yang dapat diakses secara online yang menampilkan suatu karya seni untuk dipamerkan dan dijual.

- Vanity Gallery

  Merupakan galeri yang biasanya disewa atau disawakan kepada para seniman untuk memamerkan karya seninya.

II.6.2 Tujuan Galeri

Tujuan adanya galeri menurut Kakanwil Perdagangan adalah untuk memberikan informasi tentang benda dan hasil karya seni baik yang berasal dari karya seniman maupun produk industry kepada pengunjung atau konsumen dengan cara memajang atau memamerkan barang-barang tersebut kedalam suatu pameran yang sesungguhnya sehingga diharapkan mampu menjangkau pasar yang lebih luas dan dapat juga membantu seniman yang belum mampu untuk menggelar pameran tunggal.

II.6.3 Persyaratan Ruang Galeri

Menurut Neufert, Ruang pamer pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu:

1. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
2. Pencahayaan yang cukup
3. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
4. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

II.6.4 Tata Cara Display Koleksi Galeri

Benda koleksi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi yang ada di dalam galeri dapat ditata sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah dinikmati oleh para pengunjung. Menurut Patricia Tutt dan David Adler, penataan atau display benda koleksi ada tiga macam, yaitu:

- *In show case*

  Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.
- *Free standing on the floor or plinth or supports*

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

- *On wall or panels*

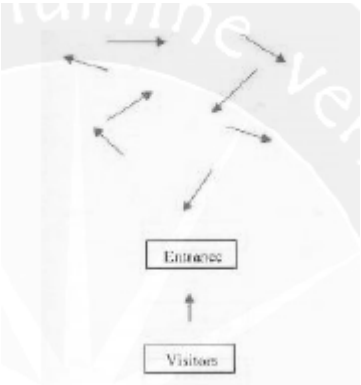
  Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.

II.6.5 Pola Sirkulasi Pada Galeri

Pola sirkulasi pada galeri adalah pola lalu lintas pejalan kaki yang terjadi di dalam ruang galeri dan diatur sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan keseimbangan penggunaan ruang terhadap fungsi ruang itu sendiri. Selain itu, pola sirkulasi juga dapat memberikan arahan kepada para pengunjung untuk dapat menikmati semua fungsi dan tema dari suatu ruang secara lebih menyeluruh dan lengkap. Menurut De Chiara dan Calladar, tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Sequential Circulation*

   Adalah surkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pamer yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat *entrance* area galeri.



Gambar II-17 Pola Lajur Sequential Circulation
Sumber : De Chiara and Calladar

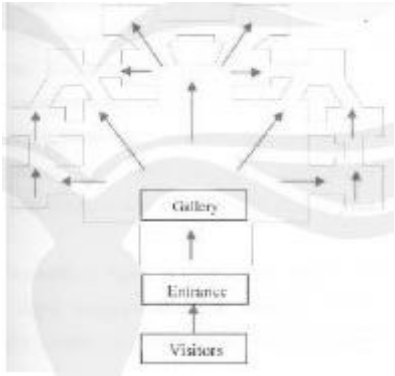
2. Random Circulation

Adalah sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

Gambar II-18 Pola Random Circulation
Sumber : De Chiara and Calladar

3. *Ring Circulation*

Adalah sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.



Gambar II-19 Pola Ring Circulation
Sumber : De Chiara de Calladar

4. Linear Bercabang

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.

Gambar II-20 Pola Linear Bercabang
Sumber : De Chiara de Calladar

II.6.6 Pencahayaan

Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan yang baik juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Sistem pencahayaan dibagi ke dalam dua kategori, yaitu sistem pencahayaan alami dan sistem pencahayaan buatan. Pencahayaan sangat penting bagi interior dalam ruangan serta dapat juga menghidupkan suasana yang ada pada suatu ruang. Sistem pencahayaan alami dapat menjadi salah satu pilihan dalam perancangan sebuah galeri dimana melalui sistem bukaan akan didapatkan suplai cahaya yang bebas dan menyeluruh, namun kekurangannya yaitu resiko mudah menimbulkan panas, kerusakan akibat air dan kelembaban udara yang tidak mudah dikontrol, sedangkan sistem pencahayaan buatan dapat diperoleh dari penataan lampu-lampu dengan berbagai model dan variasi peletakannya. Pencahayaan buatan ada berbagai macam dan dapat menimbulkan kesan dan karakter tersendiri, antara lain:

1. *Downlighting*

   Kelebihan:

   - Efisien dan sederhana.
   - Mampu memberikan efek tertentu pada obyek.
   - Penempatannya mudah diatur pada plafon atau bagian atas bangunan.

   Kekurangan:

- Adanya efek *dark cave.*
- Pemeliharaan relatif lebih susah.
- Penerangan vertikal yang minimal.
- Dapat menyebabkan silau.

2. *Uplighting*

Kelebihan:

- Sederhana.
- Dapat diintergrasikan dengan furniture.
- Memiliki gaya penerangan yang luas.
- Mudah dalam proses pemasangan dan pemeliharaannya.
- Menambah tingkat cahaya lokal atau setempat.
- Mudah diatur penempatannya.

Kekurangan:

- Efek pencahayaan tidak rata.
- Relatif lebih mahal dan menimbulkan masalah perkabelan.
- Tidak efisien untuk langit-langit dan dinding.
- Aplikasi yang salah dapat menimbulkan *hot spot* pada langit - langit ruangan.

3. *Spot lighting*

Kelebihan:

- Dapat menimbulkan efek dramatis dan menjadi pusat
- perhatian.
- Fleksibel.
- Mudah dikontrol.

Kekurangan:

- Mudah kehilangan fokus pencahayaan.
- Pemeliharaan relatif rumit.

4. *Track lighting*

Kelebihan:

- Relatif mudah dalam proses instalasinya.
- Fleksibel.

- Bentuk lintasan yang luas.
- Aman.

  Kekurangan:
- Biaya peralatan relatif mahal.
- Lampu yang tidak beraturan dapat menyilaukan.
- Tidak mudah disesuaikan dengan beberapa gaya interior yang ada.

5. *Decorative lighting*

Kelebihan:

- Dapat dikombinasikan dengan bentuk konvensional.
- Dapat memberikan efek dramatis dan mewah pada interior.
- Dapat memperkuat tampilan interior.
- Dapat memberikan efek mewah dan dramatis.

  Kekurangan:
- Efek cahaya yang dihasilkan tidak dapat diprediksi.

Pencahayaan dalam ruangan selain dapat memberikan efek atau kesan khusus pada benda atau ruangan yang ada dapat juga memberikan dampak psikologis bagi penggunanya, berikut dijelaskan beberapa efek psikologis yang dapat dihasilkan oleh pengaturan intensitas pencahayaan:

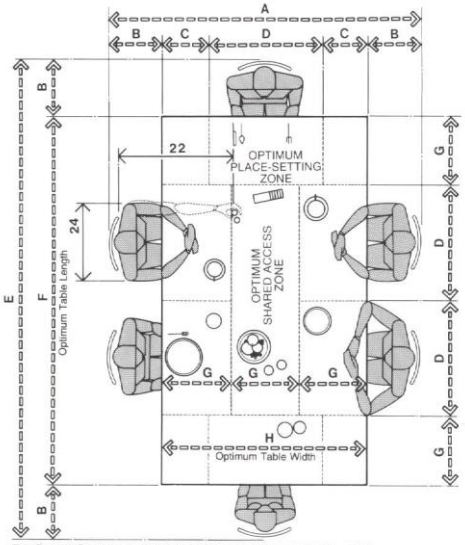
Tabel II-2 Tabel Kebutuhan Cahaya

Intensitas Cahaya	Efek Psikologis	Contoh ruang
Terang	Ramai, formal, riang dan megah	Ruang publik (toko, terminal, dll), ruang anak – anak, kantor, ruang tamu.
Agak redup	Romantis, hangat, nyaman	Ruang keluarga, ruang makan / restoran, taman

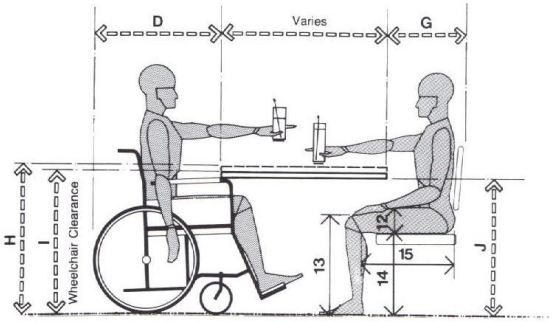
Redup	Hening, tenang, khidmat, dan syahdu.	Ruang tidur

II.7 Studi Antropometri

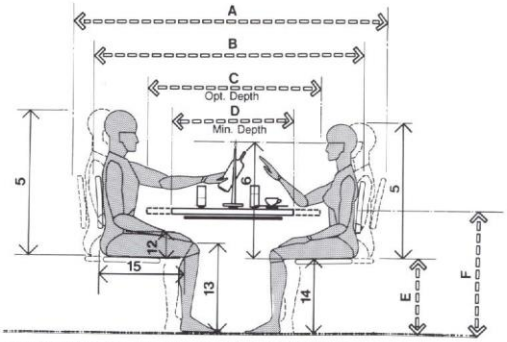
II.7.1 Meja Makan Rumah Makan



RECTANGULAR TABLE/OPTIMUM LENGTH AND WIDTH/DINING FOR SIX

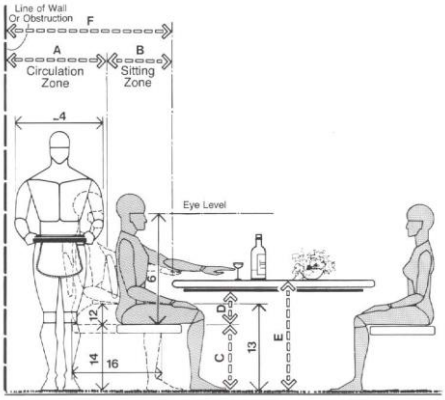


TABLES / WHEELCHAIR CLEARANCE



TABLES/MINIMUM AND OPTIMUM DEPTHS/ VERTICAL CLEARANCES

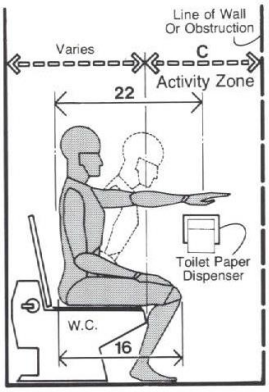
II.7.2 Minimal Ruang Belakang Tempat Duduk



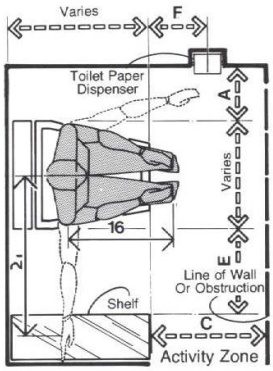
MINIMUM CLEARANCE BEHIND CHAIR IN PLACE

	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

II.7.3 Toilet



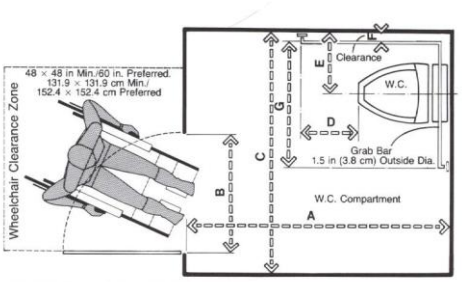
WATER CLOSET



WATER CLOSET

	in	cm
A	12 min.	30.5 min.
B	28 min.	71.1 min.
C	24 min.	61.0 min.
D	52 min.	132.1 min.
E	12–18	30.5–45.7
F	12	30.5
G	40	101.6
H	18	45.7
I	30	76.2

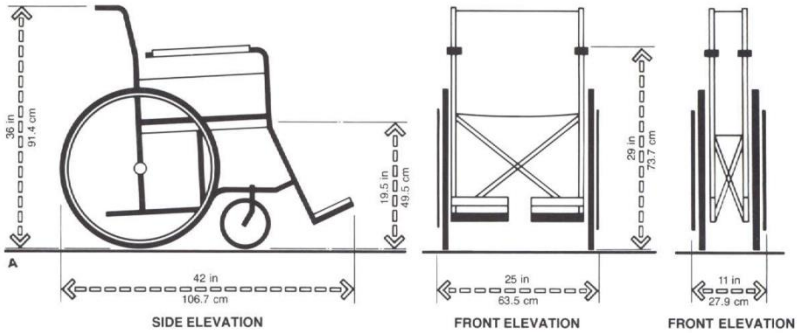
II.7.4 Toilet Difabel



	in	cm
A	72 min.	182.9 min.
B	32	81.3
C	66 min.	167.6 min.
D	18 min.	45.7 min.
E	18	45.7
F	1.5 min.	3.8 min.
G	36	91.4
H	54 min.	137.2 min.
I	58	147.3
J	12	30.5
K	30 max.	76.2 max.
L	10	25.4
M	14–15	35.6–38.1

WATER CLOSET COMPARTMENT/
SIDE APPROACH TRANSFER

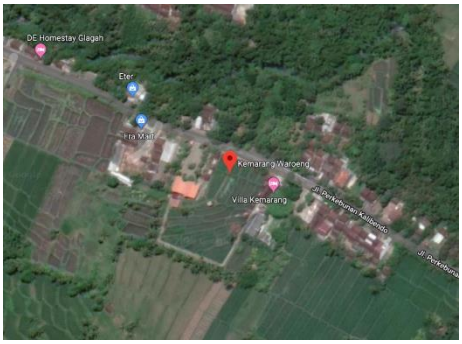
II.7.5 Area Gerak Pengguna Kursi Roda



II.8 Studi Eksisting : Waroeng Kemarang

II.8.1 Lokasi Waroeng Kemarang

Waroeng kemarang terletak di daerah perbukitan yang berada di samping jalan menuju daerah wisata kalibendo, yakni di Desa Taman Suruh, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi, jarak tempuh dari kota Banyuwangi menuju Waroeng Kemarang kira – kira 10 Km



II.8.2 Fasilitas Waroeng Kemarang

Waroeng Kemarang merupakan sebuah rumah makan yang berada pada lahan luas bersawah yang terdiri dari gazebo – gazeboo kecil, ruang VIP dan ruang utama / aula utama. Berikut penjelasan dari beberapa bagian rumah makan tersebut :

1. Ruang Utama/Aula utama

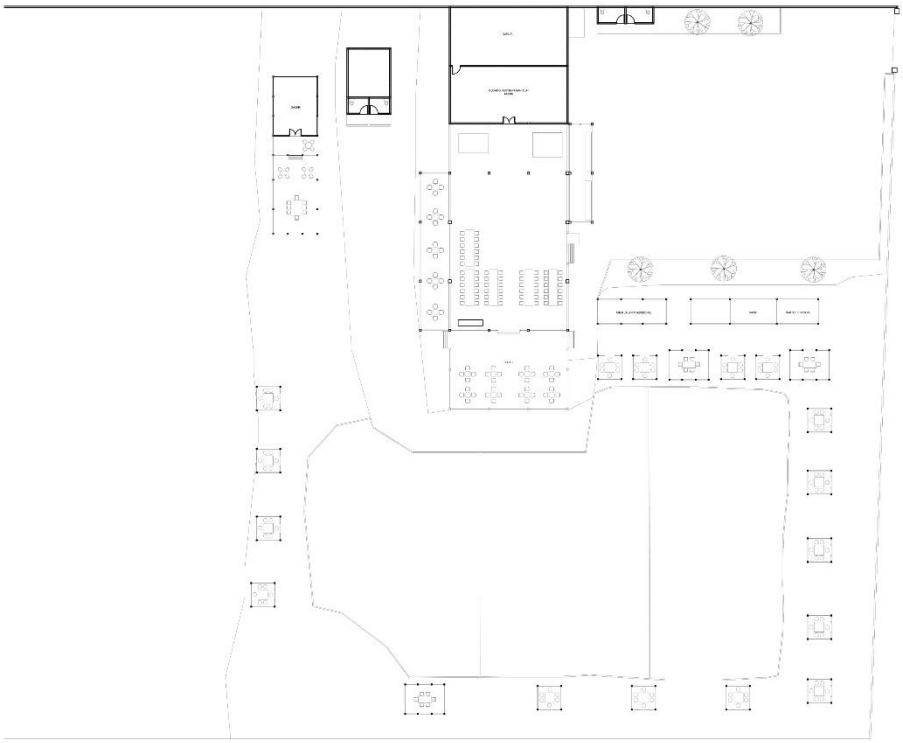
   Ruang utama merupakan area makan utama yang disana tersedia prasmanan, biasanya prasmanan akan tersedia apabila ruangan sudah dipesan sebelumnya, di area ini juga terdapat performance dari seniman lokal di daerah tersebut untuk menghibur pengunjung yang datang.
2. Ruang VIP

   Ruang VIP merupakan tempat dimana pengunjung dapat menikmati waktu sendiri tanpa keramaian dari aula utama. Di area ini juga terdapat galeri lukisan.
3. Galeri

   Galeri yang ada disini menampilkan hasil karya masyarakat lokal berupa lukisan yang di pamerkan dan dijual.
4. Gazeboo

   Di rumah makan ini terdapat gazeboo – gazeboo kecl yang mengitari area sawah yang ada di tengah lahan.

II.8.3 Analisa Denah Eksisting



Gambar II-21 Gambar Denah Eksisting Waroeng Kemarang

Waroeng kemarang merupakan rumah makan yang berada pada lahan yang di tengahnya terdapat sawah, bangunannya terdiri dari beberapa bagunan kecil yang mengelilingi lahan.

II.8.4 Kelebihan dan Kekurangan Eksisting Waroeng Kemarang

Eksisting rumah makan ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari eksisting Waroeng Kemarang antara lain adalah :

- Lahan yang dikelilingi sawah menjadi poin plus pada view yang disajikan.
- Area pada bangunan luas.
- Lahan berada pada area perbukitan dan minim polusi suara

Sementara kekurangannya sebagai berikut :

- Penempatan furnitur yang berhimpitan sehingga menggagu sirkulasi
- Letak galeri yang cukup jauh dari area utama yang merupakan tempat yang ramai sehingga jarang dikunjungi.

II.8.5 Studi Pembanding

II.8.5.1 Pesantogan Kemangi

Pesantogan Kemangi merupakan rumah makan yang berada di daerah desa kemiren yang merupakan satu jalur dengan Waroeng Kemarang, memiliki

Gambar II-22 Pesantogan Kemangi

konsep bangunan yang sama dengan Waroeng Kemarang namun lahan lebih kecil. Menu yang ditawarkan berupa menu – menu lokal khas Banyuwangi. Tempat ini dikhususkan untuk melepas penat, makan, dan bercengkrama saja. Dari segi fasilitas Waroeng Kemarang lebih menawarkan banyak dari Pesantogan Kemangi ini.

Konsep dari Pesantongan Kemangi mirip dengan objek perancangan yaitu menggunakan suasana ethnic. Rumah makan ini menggunakan arsitektur khas yang dibagi menjadi beberapa bagian sehingga pengunjung memiliki private space. Yang menarik dari Pesantogan Kemangi ini adalah bagaimana cara memanfaatkan bagian – bagian dari rumah tradisional Osing sebagai tempat makan bagi pengunjung.

II.8.5.2 Osing Deles

Osing Deles merupakan sebuah rumah makan yang juga sekaligus distro pakaian, beda dengan rumah makan yang ada di Banyuwangi, rumah makan ini menyediakan menu berupa menu – menu barat dan beberapa menu lokal,

dari segi hiburan rumah makan ini menawarkan *live music* untuk pengunjung yang datang. Rumah makan ini terletak di daerah kota Banyuwangi. Kebanyakan pengunjung adalah kaum muda – mudi.

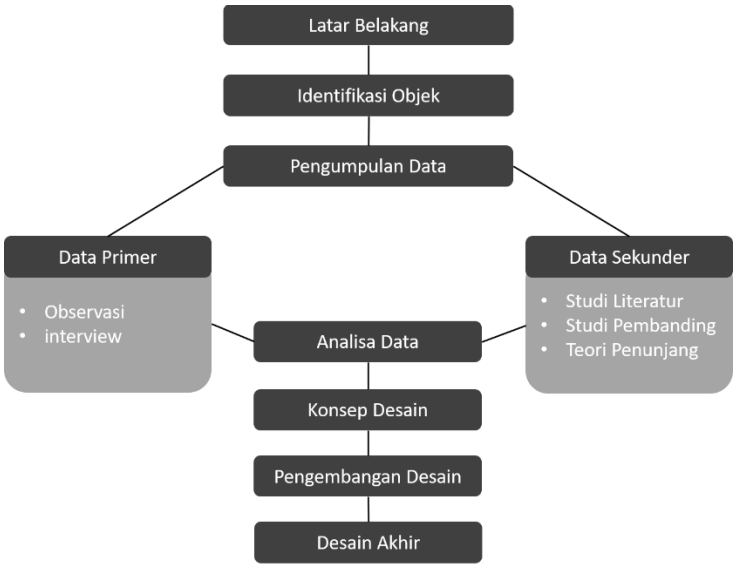
Gambar II-23 Osing Deles
(Sumber : tourbanyuwangi.com)

Osing Deles ini memiliki tema ethnic modern. Kesan ethnic diperkuat dengan penggunaan ornamen – ornamen khas Osing seperti gedhek yang umum digunakan pada rumah tradisional Osing dan juga wadah untuk memisahkan kulit padi yang menjadi ornamen pada plafon yang biasa digunakan para petani, yang menggambarkan komoditas utama dari masarakat Osing jaman dahulu adalah hasil pertanian.

BAB III
Metode Penelitian

III.1 Metode Penelitian

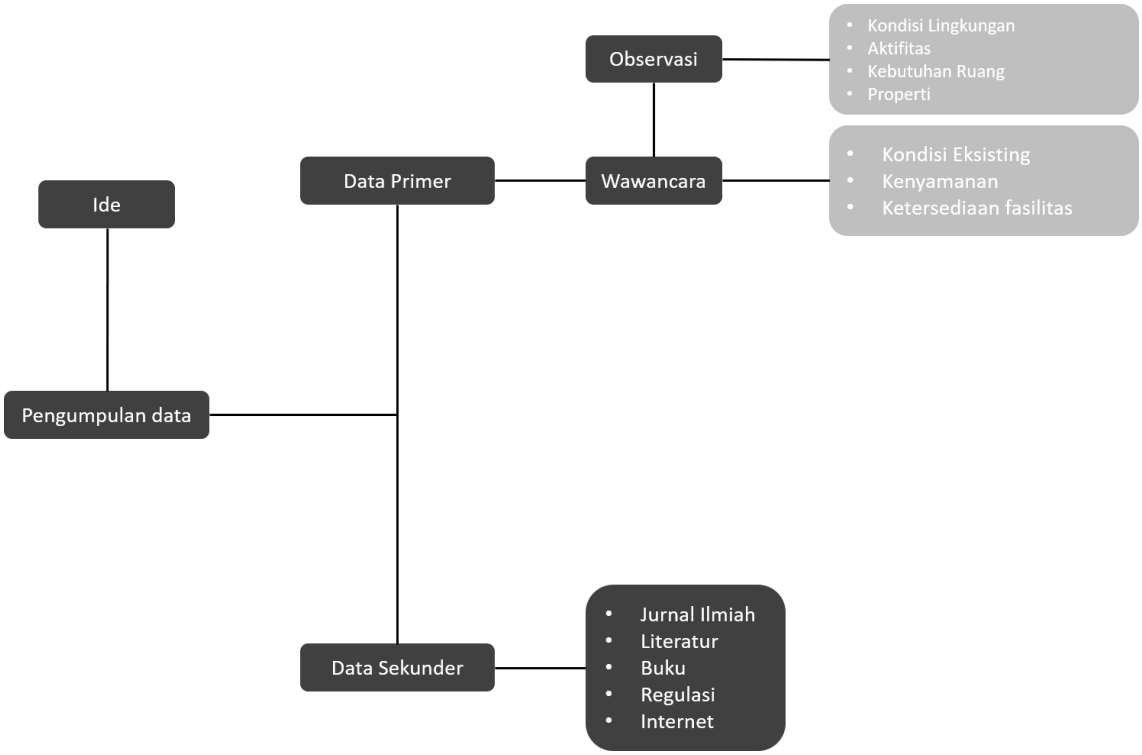
Alur dari metodologi desain pada perencanaan rumah makan Waroeng Kemarang ini adalah sebagai berikut :



Gambar III-1 Alur Metodologi Desain

III.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal penting dalam sebuah penelitian karena hal tersebut merupakan salah satu faktor untuk menentukan lancar atau tidaknya, tidak berhasil maupun berhasilnya sebuah penelitian. Pada perencanaan desain interior rumah makan Waroeng Kemarang kali ini dilakukan tahap pengumpulan data secara langsung dan tidak langsung, pengumpulan data secara langsung dilakukan dengan cara melakukan observasi pada objek perancangan, wawancara kepada subjek yang ada di lokasi.



Sedangkan pengumpulan data secara tidak langsung dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti, buku, literatur, jurnal dan internet.

III.2.1 Observasi

Observasi merupakan sebuah kegiatan mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek perancangan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek desain. Untuk mendapatkan data terkait objek desain yang di ambil penulis melakukan survey lapangan untuk mengamati, meninjau, mencatat informasi yang diperlukan, melakukan pengamatan terhadap bentuk bangunan, material yang digunakan, kondisi yang ada di lapangan, serta melakukan dokumentasi eksisting. Penulis juga mengamati berbagai macam kegiatan pekerja dan pengunjung yang ada di rumah makan Waroeng Kemarang ini.

III.2.2 Studi Literatur

Studi literatur merupakan sebuah teknik pengumpulan data secara tidak langsung melalui buku, jurnal ilmiah, literatur mengenai peraturan yang berlaku, dan internet. Selama melakukan studi literatur penulis mendapatkan informasi yang bersangkutan dengan perancangan kali yaitu sebagai berikut :

- Sejarah mengenai Banyuwangi
- Kebudayaan yang ada di Banyuwangi
- Literatur mengenai arsitektur rumah tradisional Osing
- Literatur mengenai standar bangunan rumah makan
- Literatur mengenai standar bangunan galeri

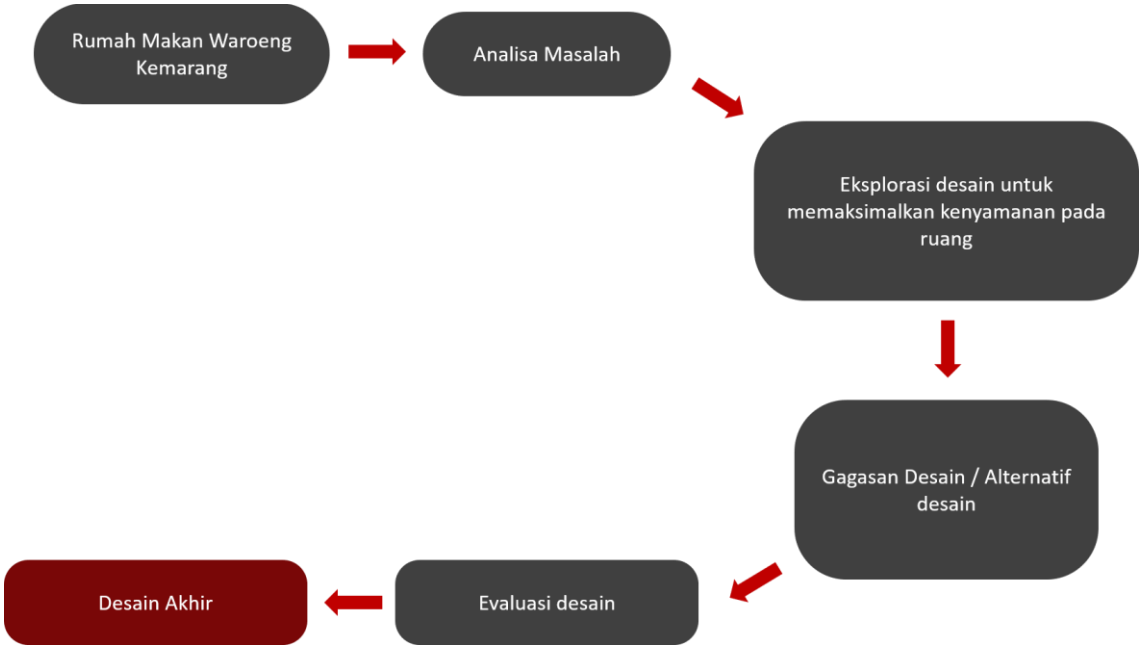
III.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode Glass Box yaitu dengan melakukan pengumpulan data dan melakukan uji coba dengan melakukan studi literatur dan kemudian diambil kesimpulannya.

Beberapa hal yang dilakukan penulis untuk melakukan analisa data adalah sebagai berikut :

- Pengumpulan data keseluruhan
- Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan desain
- Memnentukan fasilitas yang akan menjadi objek desain
- Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul desain
- Menentukan data – data yang sesuai dengan proses desain interior.

III.4 Tahap Desain



Gambar III-2 Tahap Desain

Tahapan ini adalah sebuah proses utuk mewujudkan bentuk visual dari konsep desain interior rumah makan Waroeng Kemarang ini. Pada tahapan ini terdapat proses pembuatan gagasan yang dilkukan setelah melakukan analisa pada data yang telah disebutkan pada sub – bab sebelumnya. Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang, fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, dan elemen interior lainnya. Dalam proses ini akan dihasilkan beberapa alternatif desain yang akan mengalami perombakan seiring dengan indentifikasi masalah yang mendetail. Pada tahap mendesain diperlukan konsultasi dengan dosen pembimbing sebagai salah satu bentuk evaluasi.

BAB IV

Analisa dan Gagasan Desain

IV.1 Analisa Tugas Akhir

IV.1.1 Objek Tugas Akhir

Objek desain yang penulis ambil pada Tugas Akhir ini adalah Rumah Makan Waroeng Kemarang Banyuwangi. Analisa observasi objek desain dibagi menjadi 3 bagian, yaitu analisa eksisiting objek tugas akhir, analisa lokasi dan gedung eksisiting objek tugas akhir. Dengan adanya tiga tinjauan ini akan membantu selama proses dalam menjalani observasi pada eksisting Tugas Akhir ini.

IV.1.1.1 Objek Tugas Akhir

- Nama Objek : Waroeng Kemarang
- Lokasi Objek : Jl. Perkebunan Kalibendo, KM. 5, Desa Tamansuruh, Kecamatan Glagah, Dusun Wonosari, Taman Suruh, Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68432.

IV.1.2 Hasil Observasi Tugas Akhir

Tinjauan umum mengenai eksisting objek Tugas Akhir ini meliputi analisa lokasi, analisa kondisi lingkungan sekitar, dan analisa denah eksisting. Semua kegiatan analisa ini dimaksudkan untuk memudahkan penulis dalam membahas hasil dari observasi objek Tugas Akhir ini.

1. Kondisi Lapangan
   a) Rumah makan ini berada di samping jalan yang sering dilewati untuk menuju ke objek wisata kalibendo.
   b) Rumah makan ini berupa sebuah landskap yang memiliki bangunan yang terpisah – pisah dan terdiri dari ruang utama dan gazebo – gazebo kecil yang mengitari lahan.
   c) Penataan furnitur pada ruang utama terlalu berhimpitan sehingga menimbulkan ketidak nyamanan ketika bersantap.

d) Furnitur pada ruang VIP dirasa terlalu banyak karena ruang yang sempit dan berkesan kurang privasi, dan juga terdapat banyak barang – barang yang tidak digunakan

e) Penataan lukisan pada galeri terlalu boros tempat sehingga sirkulasi dirasa kurang nyaman dan sempit.

IV.1.3 Analisa Fungsi Ruang

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap Rumah Makan Waroeng Kemarang dengan survey secara langsung, dapat diketahui beberapa hal terkait dengan interior rumah makan tersebut. Berikut adalah beberapa hal yang terkait dengan elemen – elemen interior dari survey yang telah dilakukan.

No.	Deskripsi Ruang/Area	Analisa
1.	*Area Makan Utama* Area makan utama merupakan sebuah area yang memiliki space cukup luas dibandingkan dengan area – area yang lain. disini terdapat sebuah mini stage untuk menampilkan kesenian – kesenian khas Osing.	Kelebihan : • Space yang cukup luas • Bangunan menggunakan arsitektur khas Osing sehingga menambah daya tarik • View yang disajikan lumayan bagus karena eksisting dikelilingi oleh alam. Kekurangan : • Penempatan meja dan kursi yang berlebihan • Sirkulasi pengunjung dan karyawan cukup terganggu karena penataan meja yang kurang optimal
2.	*Area VIP* 	Kelebihan : • Terdapat sawah – sawahan di samping bangunan sehingga memberikan view yang menarik dan menenangkan. Kekurangan : • Bangunan cukup sempit

	 Area VIP ini dapat digunakan bagi pengunjung yang ingin menikmati waktu sendiri sambil menikmati secangkir kopi.	• Banyak furnitur – furnitur tidak terpakai di simpan di area ini.
3.	*Galeri* Galeri terletak satu bangunan dengan area VIP, yang mana digunakan untuk memamerkan dan menyimpan goresan tangan seniman - seniman lokal.	Kelebihan : • Karena menggunakan arsitektur tradisional *vibe* dari ruangan dapat berpadu dengan lukisan yang dipamerkan. Kekurangan : • Ruangan kurang pencahayaan dan lukisan yang dipamerkan jadi terlihat kurang menonjol.

IV.1.4 Analisa Pengunjung Rumah Makan Waroeng Kemarang

Pengunjung yang datang pada rumah makan ini ada berbagai macam karakter yaitu :

1. Keluarga

   Karakter pengunjung yang berkunjung di rumah makan ini mayoritas merupakan sebuah keluarga, meski pada dasarnya rumah makan ini terbuka untuk segala jenis tamu.

   Karakteristik dari pengunjung keluarga sendiri adalah :

   1. Membawa anak – anak dan balita
   2. Mengajak lansia
   3. Mengajak satu keluarga besar ketika berkunjung

   Kebutuhan yang harus dipenuhi untuk pengunjung keluarga adalah :

   1. Fasilitas pendukung untuk lansia

      Fasilitas pendukung untuk balita dan anak - anak

2. Remaja dan dewasa awal

   Kedua adalah remaja dan dewasa awal, meski tidak terlalu banyak dari pengunjung keluarga namun pengunjung remaja tidak bisa dikatakan sedikit karena mereka memang mencari tempat makan yang ramah di kantong pelajar.

   Karakteristik dari pengunjung remaja adalah :

   1. Ingin eksis
   2. Suka dengan tempat yang nyaman untuk bercengkrama
   3. Kekinian

   Kebutuhan yang harus dipenuhi untuk pengunjung tipe ini adalah :

   1. Tempat yang *instagramable*
   2. Tempat yang cukup nyaman untuk berlama – lama

3. Rombongan

   Ketiga adalah rombongan, pengunjung ini biasanya telah melakukan reservasi sebelumnya, dari pihak travel sudah melakukan pemesanan tempat jauh – jauh hari. Pengunjung ini biasanya ada ketika terdapat event – event tertentu di Banyuwangi, ataupun hanya sekedar berwisata.

   Karakter dari rombong ini adalah :

   1. Datang berkelompok sekitar 20 – 40an orang
   2. Ketika puas makan biasanya akan ber swa foto Bersama – sama
   3. Tidak berada di rumah makan terlalu lama

   Kebutuhan dari pengunjung jenis ini adalah :

   1. Tempat yang instagramable
   2. Kebutuhan furniture yang portable sehingga menyesuaikan dengan kebutuhan pengunjung
   3. Hiburan lokal yang dapat memberikan edukasi mengenai budaya Banyuwangi.

IV.1.5 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap objek tugas Akhir ini, maka dapat diketahui beberapa hal mengenai aktivitas dan kebutuhan ruang pada objek sesuai dengan pengguna dari ruang tersebut, maka dapat diperoleh :

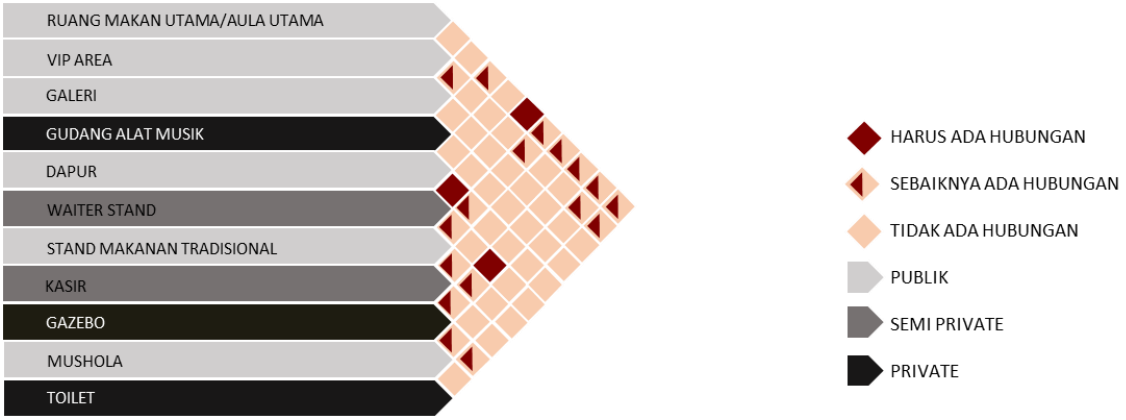
Tabel IV-1 Tabel Kebutuhan Ruang

Aktivitas	Nama Ruang	Pengguna	Perabot	Kebutuhan Dimensi Ruang
Makan, Menikmati performance, duduk, berbincang	Area Makan Utama	pengunjung	kursi makan, meja makan	12 x 20 m
Makan, Menikmati performance, duduk, berbincang, mengambil prasmanan	Area Makan Utama (reserved)	pengunjung	kursi makan, meja makan, single seater sofa, coffe table, meja prasmanan, alat prasmanan	12 x 20 m
Perform tari dan musik	Area Makan Utama (Area Performance)	performer (masyarakat lokal)	Alat musik tradisional, microphone, aplifier	12 x 5 m
Makan, minum, menikmati pemandangan, bercengkrama	Area VIP	Pengunjung	Meja makan, kursi makan, coffe table, dan kursi	4.5 x 10 m
pemesanan jajanan tradisional	Stand jajan tradisional (2 stand)	pengunjung	Display makanan	
melihat lukisan yang dipamerkan, pembelian lukisan	Galeri lukisan	pengunjung	display lukisan, lampu spotlight	4 x 6 m

pemesanan jajanan tradisional	Stand jajan tradisional	Staff (Bagian pelayanan)		
Makan,minum, menikmati pemandangan, bercengkrama, santai.	Gazeboo mini (13 gazebo 2 kursi)	pengunjung	meja makan, cushion untuk lesehan, stop kontak untuk charger	4 x 4 m
Beribadah	Mushola	Pengunjung dan staff	Sajadah, alat sholat, rak Qur'an	
Pembayaran bill pesanan	Kasir	Staff	Counter kasir, komputer, brankas mini untuk menyimpan uang.	
Memasak dan menyiapkan makanan	Dapur	Staff (Bagian Memasak)		

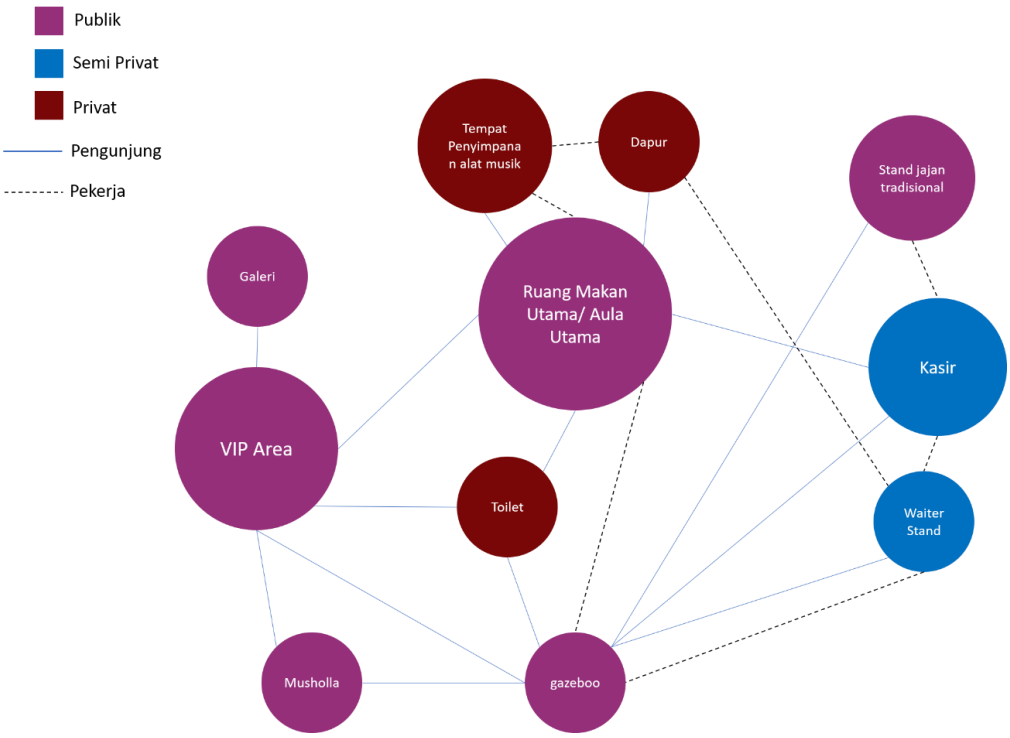
IV.1.6 Hubungan Antar Ruang

Hubungan ruang pada Waroeng Kemarang ini dapat digambarkan melalui matriks hubungan ruang dan bubble diagram dibawah ini, terdapat akses ruang yang tidak maupun dapat di akses oleh pengunjung, dan juga akses khusus untuk pekerja.



Gambar IV-1 Matriks Hubungan Ruang
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Matriks hubungan ruang diatas menggambarkan beberapa hubungan ruang berdasarkan atas sifat ruang, dengan adanya matriks hubungan luar ini diharapkan dapat membantu dalam menentukan ruangan/area mana saja yang memiliki keterkaitan secara langsung maupun tidak langsung, sehingga dapat menciptakan tatanan ruang yang optimal.



Gambar IV-2 Bubble Diagram
(Sumber : Dokumen Pribadi)

IV.2 Analisa Riset

IV.2.1 Observasi dan Dokumentasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap Rumah Makan Waroeng Kemarang dengan survey secara langsung, dapat diketahui beberapa hal terkait dengan interior rumah makan tersebut. Berikut adalah beberapa hal yang terkait dengan elemen – elemen interior dari survey yang telah dilakukan.

1. Lantai

Gambar IV-3 Area Utama (Dokumen Pribadi)

Lantai pada area utama menggunakan lantai cor semen untuk keseluruhan ruangnya kecuali bagian teras.

Gambar IV-4 Area VIP (Dokumen Pribadi)

Dan pada area VIP menggunakan lantai granit doff warna abu – abu.

2. Dinding

Gambar IV-5 Aula Utama (Dokumen Pribadi)

Karena bangunan ini merupakan bagunan semi – outdoor maka minim keberadaan dinding. Adapun dinding yang ada pada ruang utama menggunakan dinding bata ekspos untuk memisahkan ruang antara gudang tempat penyimpanan alat musik.

Pada area galeri menggunakan dinding kayu tradisional untuk bagian pintu masuk sedangkan sekelilingnya menggunakan dinding anyaman bambu/*gedhek.*

3. Furnitur

Gambar IV-6 Aula Utama (Dokumen Pribadi)

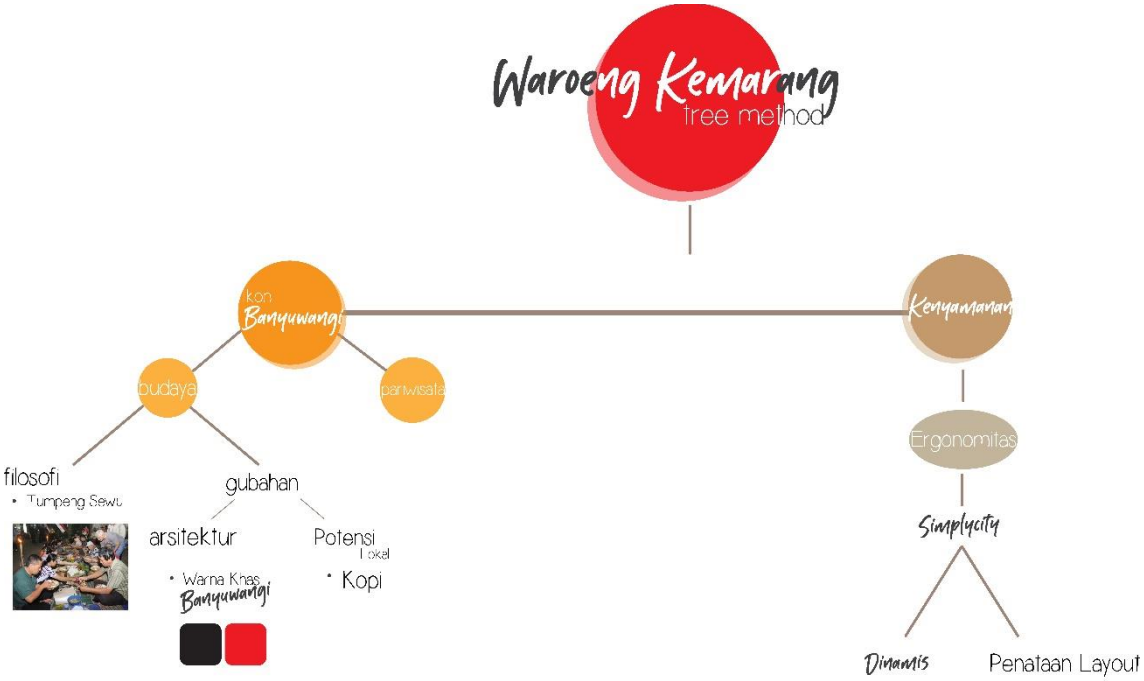
Penataan furnitur pada area utama berkesan sempit dan berdempet – dempet.

Sehingga sirkulasi pekerja untuk mengirimkan makanan terganggu dan hal tersebut menimbulkan ketidaknyamanan pada pengunjung ketika bersantap.

Gambar IV-7 Area VIP (Dokumen Pribadi)

Untuk area VIP sendiri penataan furnitur berkesan tidak rapi dan acak – acakan, banyak kursi – kursi sisa yang disimpan di area ini sehingga kesan VIP – nya masih kurang.

IV.3 Konsep desain



IV.3.1 Cultural

Konsep yang ingin dibawakan dalam tugas akhir kali ini adalah konsep cultural, konsep ini sendiri merupakan sebuah penggambaran terhadap budaya, filosofi, cara hidup, seni dan lain sebagainya dan di implementasikan ke dalam desain interior. Sehingga objek yang di desain memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan budaya secara langsung maupun tidak langsung terhadap penggunanya.

IV.3.2 *Simplicity*

Simplicity berarti kesederhanaan, kesederhanaan dalam penataan ruang dan pemilihan bentuk furnitur sehingga menimbulkan kemudahan dalam sirkulasi dan akses pengguna sebuah hunian. Desain dengan konsep *simplicity* biasanya memiliki visualisisi simetris, garis yang bersih, konsep kombinasi warna yang bersih dan elegan dan memberikan kesan ketenangan.

Dalam perancangan kali ini konsep *simplycity* ini diterapkan untuk menyederhanakan penataan layout dan bentukan furnitur, sehingga memudahkan akses sirkulasi bagi pengunjung dan karyawan.

Bentukan – bentukan furnitur dibuat simpel minim dengan ornamen/ukiran yang biasanya ada pada bangunan tradisional. Dengan menggunakan bentukan simpel ini mencerminkan kesederhanaan hidup masyarakat Osing.

IV.3.3 Natural

Gaya desain natural adalah desain yang memadukan material dengan kesan alami yang membawakan elemen alam seperti kayu, batu alam, bambu, rotan dan lain sebagainya ke dalam ruangan.

Gambar IV-8 Desain Interior Natural

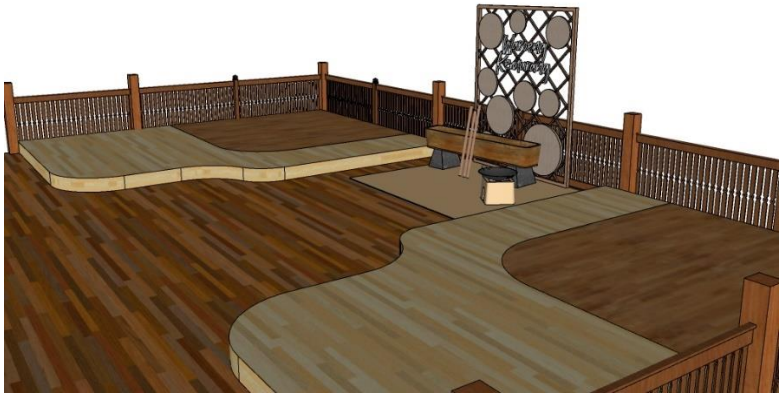
Dalam perancangan ini penulis akan menerapkan gaya natural ini untuk menentukan material yang digunakan dalam furnitur dan bangunan sehingga material yang digunakan selaras dengan eksisting bangunan yang merupakan bentukan dari rumah adat Osing.

IV.3.4 Konsep Tumpeng Sewu

Untuk menghadirkan sebuah budaya, namun pengunjung secara tidak sadar telah melakukan salah satu kebiasaan penduduk lokal saat mereka bersantap di rumah makan ini. Salah satu budaya yang diusung dalam konsep ini adalah kebiasaan masyarakat Osing saat tradisi Tumpeng Sewu.

Ketika melaksanakan tradisi Tumpeng Sewu, seluruh anggota masyarakat akan duduk ditempat yang sama, tidak peduli itu kepala desa, camat, maupun bupati. Mereka akan menikmati sajian dari tempat yang sama sambil duduk lesehan, dengan cara ini batasan strata sosial akan hilang dan semakin mempererat rasa kekeluargaan.

Filosofi dari duduk lesehan ini adalah dapat mempererat hubungan antar keluarga, tidak ada batasan antara yang satu dengan yang lain. Tidak ada lagi kasta, miskin maupun kaya semua sama.



Gambar IV-9 Area lesehan bagian teras

Gambar diatas merupakan sebuah gubahan untuk konsep tumpeng sewu, dengan melengkapi fasilitas rumah makan dengan area lesehan maka kebiasaan dalam tradisi tumpeng sewu dapat dihadirkan. Pengunjung dapat duduk melingkar maupun berjerer saling berhadapan. Pada area ini makanan diletakkan sejajar dengan tempat duduk dan cara makan disarankan menggunakan tangan. Untuk blocking area sehingga terdapat batasan antara kelompok pengunjung satu dan lainnya maka tempat lesehan dibuat berbeda warna.

Gambar IV-10 Area lesehan bermeja

Sementara pada gambar diatas merupakan area lesehan untuk pengunjung yang kesusahan untuk makan tanpa menggunakan meja. Contoh pengunjung lansia, bule, atau difabel. Dengan menambahkan meja maka pengunjung dapat menggunakan alat makan seperti sendok dan garpu ketika makan.

Untuk menggunakan fasilitas ini sikap duduk yang dianjurkan adalah, duduk bersila, santai namun sopan, telapak kaki tidak boleh mengarah pada makanan.

IV.3.5 Kopi dan Masyarakat Osing

Tidak hanya dari kekayaan budaya, namun penulis juga akan membawakan kekayaan alam yang menjadi komoditas ekspor Banyuwangi yaitu kopi. Karena lekatnya masyarakat Osing terhadap kopi sehingga telah menghasilkan biji – biji kopi terbaik, maka dalam desain kali ini penulis ingin menggambarkan kecintaan masyarakat Osing terhadap kopi melalui gubahan interior.

Dengan menambahkan fasilitas berupa display jenis – jenis kopi yang dihasilkan di Banyuwangi dan juga menyediakan furnitur untuk memperkuat aroma kopi di dalam ruangan sehingga kesan Osing cinta kopi terwakilkan melalui aroma kopi dan penampakan dari kopi yang di display.

Display kopi ini nantinya juga akan menyediakan beberapa merk lokal yang akan dijual kepada pengunjung apabila mereka tertarik akan rasa dari kopi yang di pesan dalam menu yang ada.

IV.4 Aplikasi Konsep Desain

IV.4.1 Konsep Lantai

Interior dari rumah makan ini memadukan ethnic dengan modern dan natural serta harus dapat beradaptasi dengan alam di sekitarnya. Oleh karena itu material lantai yang digunakan menggunakan lantai kayu parket untuk interior dan decking kayu untuk teras. Sehingga menimbulkan kesan natural, hangat dan intim.

Gambar IV-11 Aplikasi Lantai Kayu

IV.4.2 Konsep Dinding

Tidak akan ada perubahan signifikan pada dinding rumah makan karena rumah makan ini merupakan semi outdoor, namun untuk area galeri akan dilakukan perubahan dinding, dimana nantinya dinding akan digantikan dengan jendela kaca lebar agar supaya lukisan yang dipamerkan di dalam dapat terlihat dari luar.

IV.4.3 Konsep Plafond

Konsep plafond dari rumah makan Waroeng Kemarang ini tidak akan dirubah untuk menjaga estetika dari rangka – rangka bangunan tradisional ini. Namun untuk menambahkan elemen estetis akan menggunakan semacam keranjang yang nantinya akan di ubah fungsi menjadi elemen estetis dengan cara digantungkan pada plafond yang tinggi.

Gambar IV-12 Penempatan elemen estetis berupa keranjang

IV.4.4 Konsep Elemen Estetis

Konsep elemen estetis yang diterapakan pada interior rumah makan ini adalah dengan menggunakan transformasi bentuk dari kesenian dari Banyuwangi, ataupun menggunakan benda – benda umum yang ada namun dialih fungsikan menjadi elemen estetis, seperti penumbuk padi yang akan digunakan sebagai hiasan, dan lain – lain.

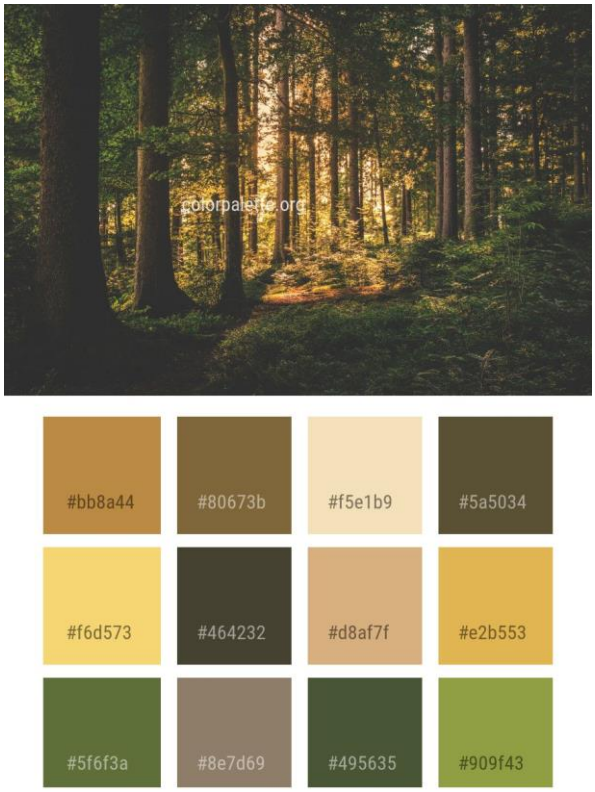
IV.4.5 Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan untuk area makan utama ketika malam hari adalah menggunakan cahaya – cahaya yang lumayan redup untuk memberikan kesan nyaman dan hangat, namun untuk area performance akan diberikan lampu spotlight untuk menonjolkan kesenian yang sedang ditampilkan. Dengan menggunakan lampu redup maka pengunjung dapat berfokus pada kesenian yang di lakukan oleh talent.

Untuk area galeri tetap menggunakan lampu redup sebagai lampu utama dan lampu utilitas menggunakan spotlight untuk menonjolkan karya.

IV.4.6 Konsep Warna

Warna – warna yang akan digunakan merupakan warna alam berupa warna kayu dan beberapa warna dari kesenian banyuwangi.



Gambar IV-13 Palet warna alam

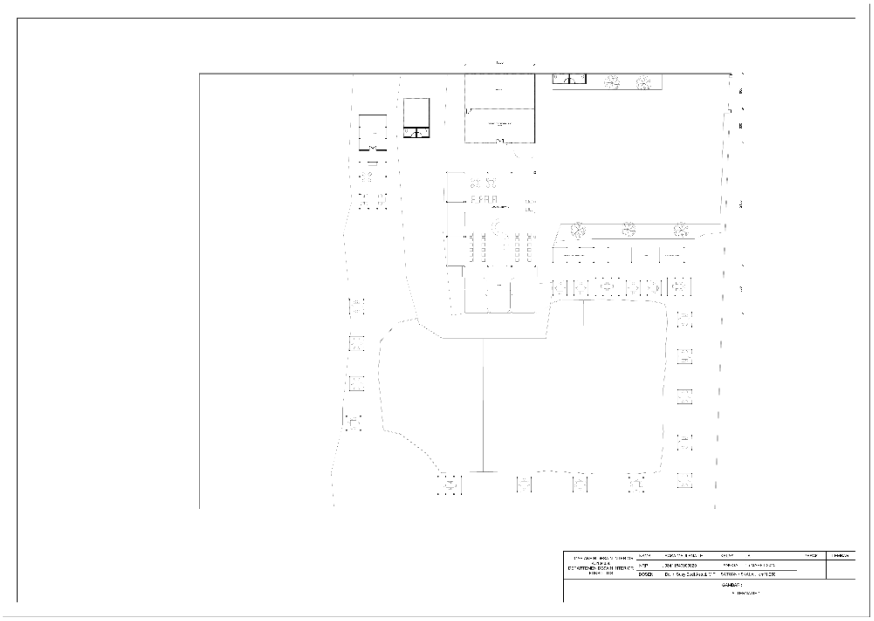
BAB V
Proses dan Hasil Desain

V.1 Alternatif Layout

Berdasarkan studi dan analisa lain pada bab sebelumnya, maka disitu dapat dibuat sebuah alternatif *layout* yang mana selanjutnya akan dipilih menggunakan metode weighted method sehingga ditemukan satu layout yang memiliki skor tertinggi.

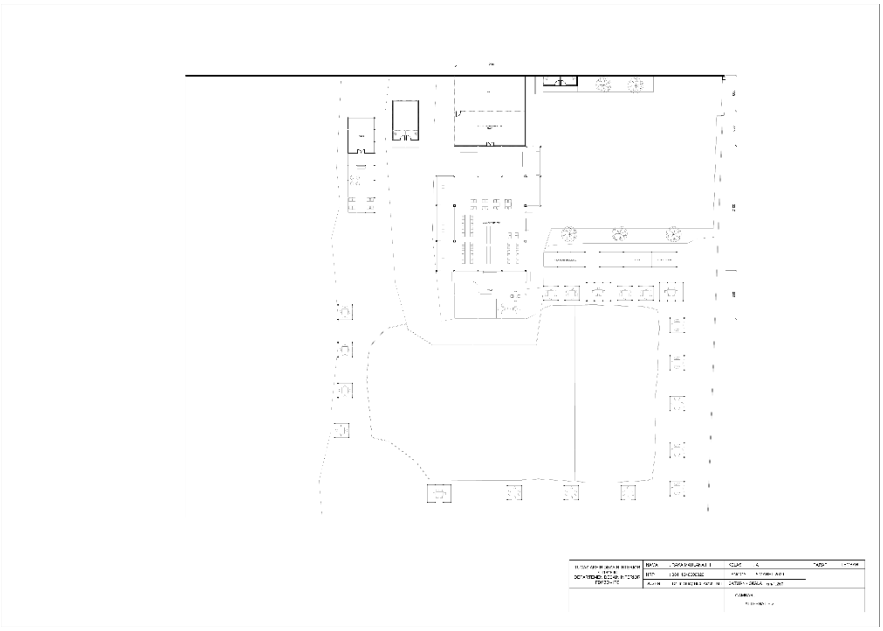
V.1.1 Alternatif layout 1

Pada alternatif 1, pada aula utama, volume furnitur dikurangi guna memperluas area sirkulasi baik untuk pengunjung dan juga karyawan. Penataan layout juga diatur sedemikian rupa agar pengunjung dapat menikmati kesenian yang ditampilkan Lalu area di sebelah kiri yang awalnya menggunakan meja dan kursi diganti dengan area lesehan sama halnya dengan teras. Untuk meja prasmanan dibentuk setengah melingkar agar memberikan flow yang nyaman ketika mengambil makanan. Lalu terdapat lesung yang dialih fungsikan sebagai wadah untuk contoh kopi agar pengunjung dapat melihat bagaimana jenis kopi yang dihasilkan di Banyuwangi. Untuk area VIP hanya dilakukan penataan ulang layout agar view sawah yang ada bisa dimanfaatkan secara optimal. Pada ruang galeri dinding gebyok bagian depan dan belakang diganti dengan dinding frame kaca untuk memaksimalkan cahaya yang masuk ke galeri.



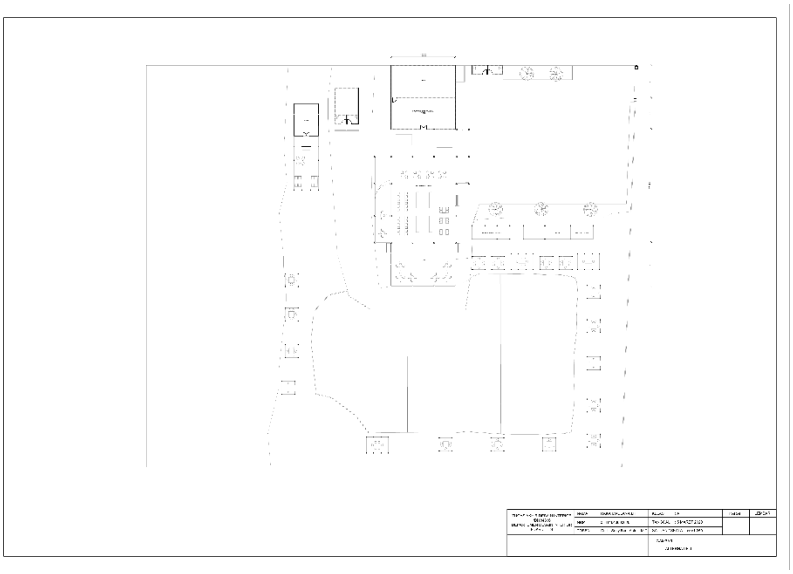
V.1.2 Alternatif layout 2

Pada alternatif 2, pada area makan utama lebih berfokus pada kapasitas pengunjung yang dapat bersantap di area ini, juga untuk memaksimalkan ruang gerak untuk performer kesenian untuk lebih leluasa ketika menari. Meja prasmanan diletakkan sejajar lurus ditengah agar mudah untuk diambil dari kedua sisi. Pada area teras juga terdapat tempat lesehan dan juga disediakan kursi dan meja.



V.1.3 Alternatif Layout 3

Pada alternatif 3, meja prasmanan dibagi menjadi 2 diletakkan sejajar memanjang, namun dengan penataan semacam ini beresiko mempersulit karyawan untuk mengisi ulang makanan dan juga ketika pengunjung mengambil makanan akan beresiko berdesak – desakan di tengah.



V.1.4 Weighted Method Layout

Alternatif 1, 2, dan 3 kemudian diukur dan diseleksi menggunakan metode weighted method. Kriteria yang diukur merupakan kriteria yang dapat dilihat dan diukur dengan gambar 2 dimensi yang terkait dengan Akses, zonasi, dan kenyamanan. Berikut adalah tabel dari hasil pengukuran.

Tabel V-1 *Weigted Method Layout*

Kriteria	Weighted	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 2				Alternatif 3			
			M	S	V	Rata - Rata	M	S	V	Rata - Rata	M	S	V	Rata - Rata
Kenyamanan	0.48	Ergonomi		9	4.32	2.88		9	4.32	2.56		9	4.32	2.4
		Sirkulasi		9	4.32			7	3.36			6	2.88	
Akses	0.33	Akses Lansia		7	2.31	2.31		7	2.31	2		7	2.31	2
		Peletakan fasilitas		7	2.31			6	1.98			6	1.98	
Zonasi	0.19	Hubungan ruang		7	1.33	0.665		7	1.33	0.665		7	1.33	0.665
OVERALL VALUE UTILITY			5.9				5.37				5.21			

V.2 Alternatif Perspektif

Setelah mengukur alternatif layout dengan weighted method. Maka dilakukan kembali pengukuran terhadap view 3 dimensi berdasarkan alternatif layout terpilih. View 3 dimensi akan diukur juga menggunakan weighted method namun dengan kriteria yang berbeda.

V.2.1 Alternatif Perspektif 1

Pada alternatif 1, penggunaan material pada dinding menggukan batu alam untuk memperkuat unsur alam agar menyatu dengan material utama bangunan yakni kayu jati, terdapat pula lesung yang diberi biji kopi di dalamnya sebagai sarana interaktif untuk pengunjung. Elemen estetis menggunakan keranjang beras yang dialih fungsikan menjadi hiasan di langit – langit beberapa diberi lampu agar menarik. Pada area VIP diding galeri menggunakan frame kaca sehingga lukisan yang dipamerkan dapat lebih terlihat dari luar.

V.2.2 Alternatif Perspektif 2

Pada alternatif 2, dinding menggunakan bata ekspose dengan lantai kayu. Lesung dipindahkan kedepan agar tidak mengganggu view dari stage. Pada area VIP lantai menggunakan lantai concrete untuk menimbulkan kesan sederhana dan terlihat sejuk. Pada langit – langit genteng diberi lapisan gedhek atau anyaman bambu untuk menyembunyikan genting.

V.2.3 Alternatif Perspektif 3

Pada alternatif 3, material sama dengan alternatif 1 namun lantai menggunakan concrete untuk menimbulkan kesan sederhana dan tidak terlalu ramai dilihat. Pada area VIP menggunakan lantai motif kayu untuk menimbulkan kesan hangat dan intim. Langit – langit juga menggunakan anyaman bambu untuk menyembunyikan genting.

V.2.4 Weighted Method Perspektif

Sama halnya dengan alternatif layout, semua alternatif kemudian diukur lalu diseleksi menggunakan metode weighted method. Kriteria yang digunakan untuk mengukur adalah kriteria yang dapat dilihat dan diukur melalu gambar perspektif 3 dimensi, yaitu, material bentuk, dan tekstur. Berikut adalah tabel hasil pengukuran.

Tabel V-2 *Weighted Method Perspektif*

Kriteria	Weighted	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 1				Alternatif 1			
			M	S	V	Rata - Rata	M	S	V	Rata - Rata	M	S	V	Rata - Rata
Cultural	0.48	Filosofi		9	4.32	3.68		7	3.36	3.36		8	3.84	3.52
		Gaya Hidup		7	3.36			7	3.36			7	3.36	
		Budaya		7	3.36			7	3.36			7	3.36	
Simplicity	0.33	Layout Furnitur		6	1.98	1.98		7	2.31	2		6	1.98	2
		Bentukan Furnitur		6	1.98			6	1.98			6	1.98	
Natural	0.19	Material		6	1.14	1.14		6	1.14	1.14		6	1.14	1.14
		Vegetasi		6	1.14			6	1.14			6	1.14	
OVERALL VALUE UTILITY			6.80				6.65				6.64			

BAB VI
Kesimpulan dan Saran

VI.1 Kesimpulan

Waroeng Kemarang merupakan sebuah fasilitas umum untuk wisatawan lokal maupun interlokal yang berkunjung ke Banyuwangi.

Konsep cultural yang digunakan dalam perancangan kali ini bertujuan untuk menonjolkan budaya Osing dan memberikan pengalaman kepada pengunjung. Poin utama pada konsep cultural kali ini adalah pada penerapan tradisi Tumpeng Sewu dimana pengunjung disajikan sebuah fasilitas untuk makan lesehan layaknya masyarakat Osing kala merayakan acara Tumpeng Sewu. Pengunjung disarankan untuk duduk lesehan sambil melingkar ataupun sejajar berhadap-hadapan dengan begitu setiap individu dapat bercengkrama tanpa ada batas yang menghalangi.

VI.2 Saran

Dalam mendesain interior suatu rumah makan hal utama yang harus diperhatikan adalah kenyaman sirkulasi bagi pengunjung maupun pekerja yang ada di restoran tersebut, sehingga ketika pada waktu jam sibuk tidak mengganggu pekerja untuk melakukan pekerjaanya dan juga tidak mengganggu jalannya pengunjung ketika rumah makan sedang padat.

Daftar Pustaka

Koentjaraningrat. (1982). *Manusia dan Kebudayaan.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.

Lesmana, I. B., & Sudikan, S. Y. (n.d.). POLA BUDAYA BANYUWANGI DALAM NOVEL KARYA HASNAN SINGODIMAYAN SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA PADA MATERI TEMATIK PENDIDIKAN DASAR.

Nugroho, Y. C. (n.d.). NILAI ESTETIK BATIK GAJAH OLING BANYUWANGI JAWA TIMUR.

Suprijanto, I. (2002). RUMAH TRADISIONAL OSING : KONSEP RUANG DAN BENTUK. *DIMENSI TEKNIK ARSITEKTUR Vol. 30, No. 1, Juli 2002: 10 - 20*, 10 - 20.

Tjahjono, G. (1991). Cosmos, center, and duality in Javanese architectural tradition: The symbolic dimensions of house shapes in Kota Gede and surroundings. *Dissertation Doctor of Phylosophy, University of California at Berkeley 1990*.

W.A, M. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya.* Yogyakarta: Andi.

Daftar Lampiran

Lampiran 1 : Alternatif Layout

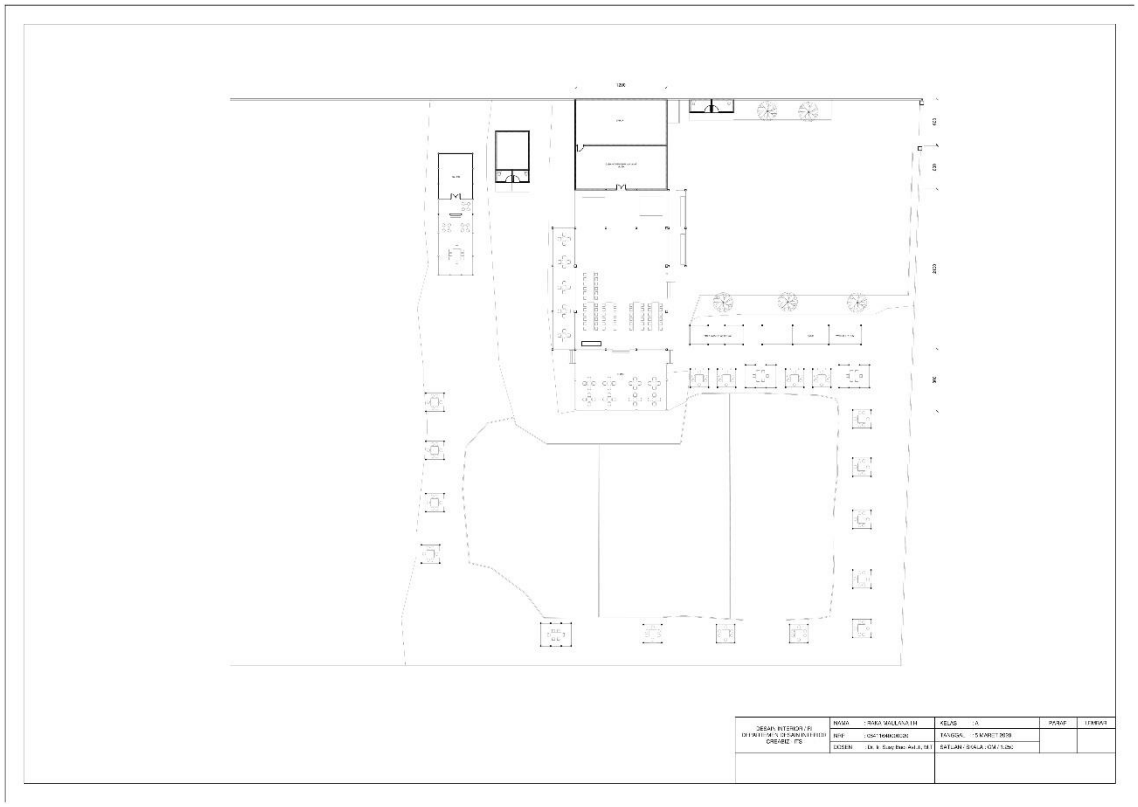
Lampiran 2 : Alternatif Perspektif

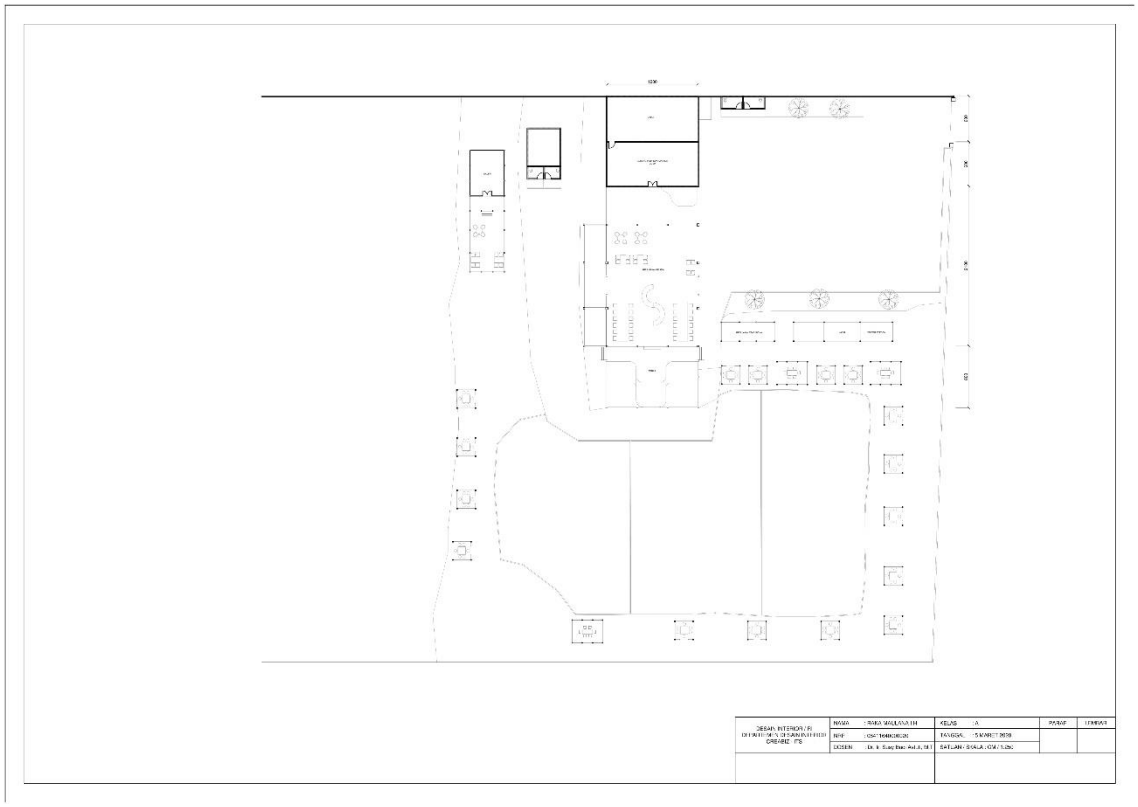
Lampiran 3 : Gambar Kerja

Lampiran 4 : Perspektif Final

Lampiran 5 : RAB

Lampiran 1 : Alternatif Layout





Lampiran 2 : Alternatif Perspektif

agar tidak bersentuhan langsung dengan area yang dipijak oleh alas kaki maka diberi sebuah leveling

AREA LESEHAN
view 1

makan dengan duduk lesehan merupakan kebiasaan suku Osing ketika makan, dengan makan lesehan bersama keluarga, maka akan dapat mempererat ikatan dalam keluarga

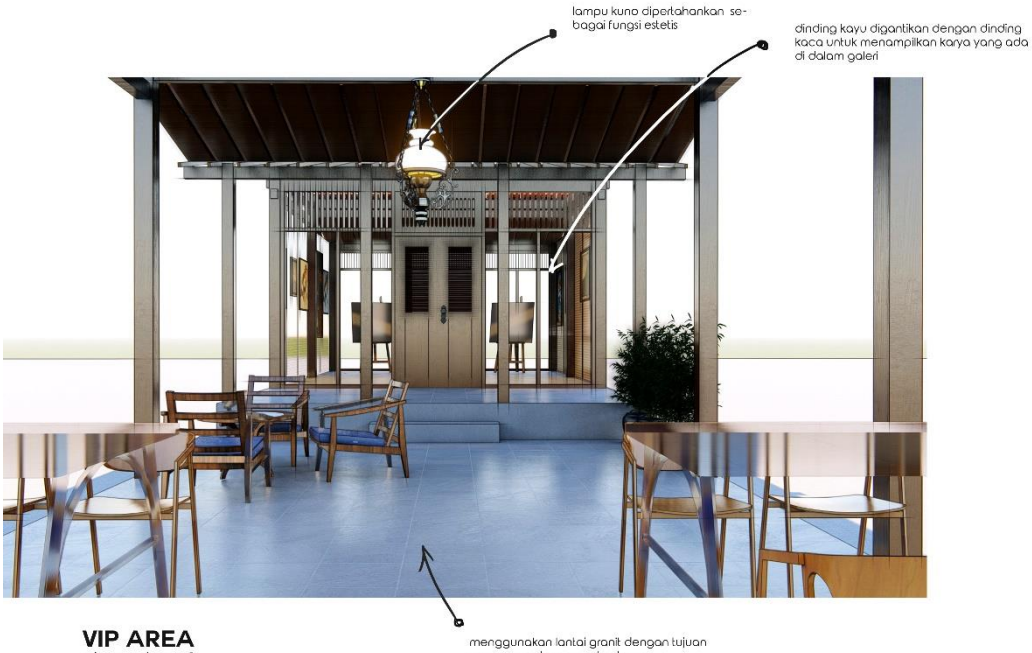
AULA UTAMA
atmosphere 1

leveling panggung untuk musisi tradisional.

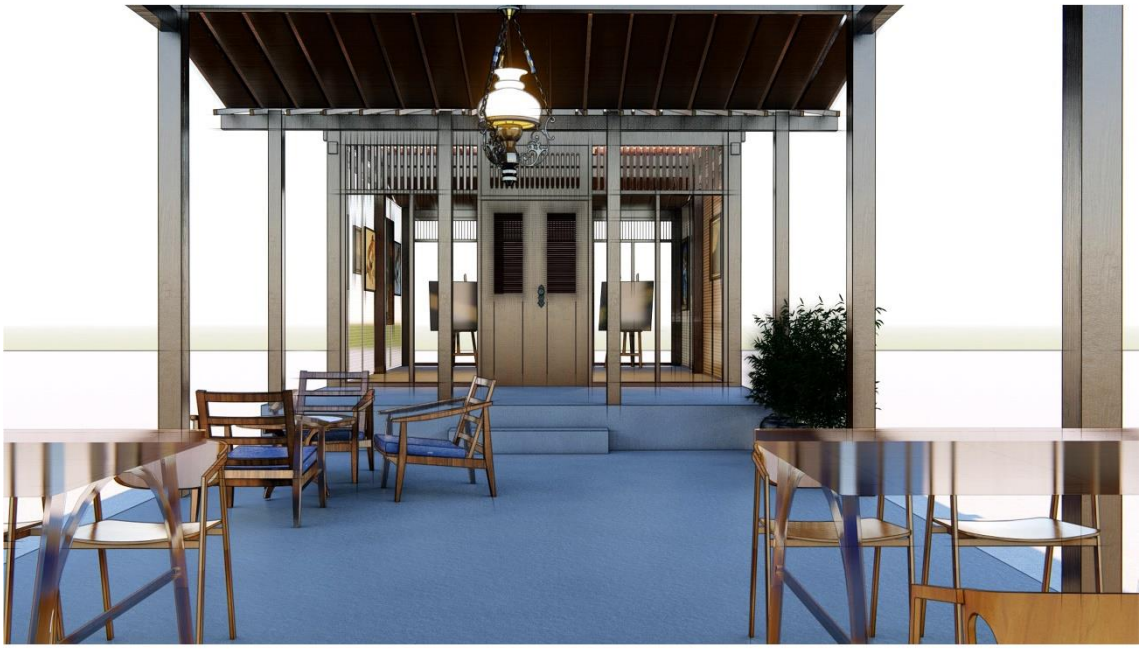
lantai granit motif kayu digunakan agar supaya awet dalam menghadapi air hujan

AULA UTAMA
atmosphere 2

AULA UTAMA
atmosphere 3



VIP AREA
atmosphere 1



VIP AREA
atmosphere 2

VIP AREA
atmosphere 3

kisi - kisi diperbanyak untuk sirkulasi udara agar ruangan tidak lembab sehingga merusak cat lukisan

kisi - kisi diperbanyak untuk sirkulasi udara agar ruangan tidak lembab sehingga merusak cat lukisan

memperbanyak cahaya alami masuk keruangan untuk penerangan pada siang hari.

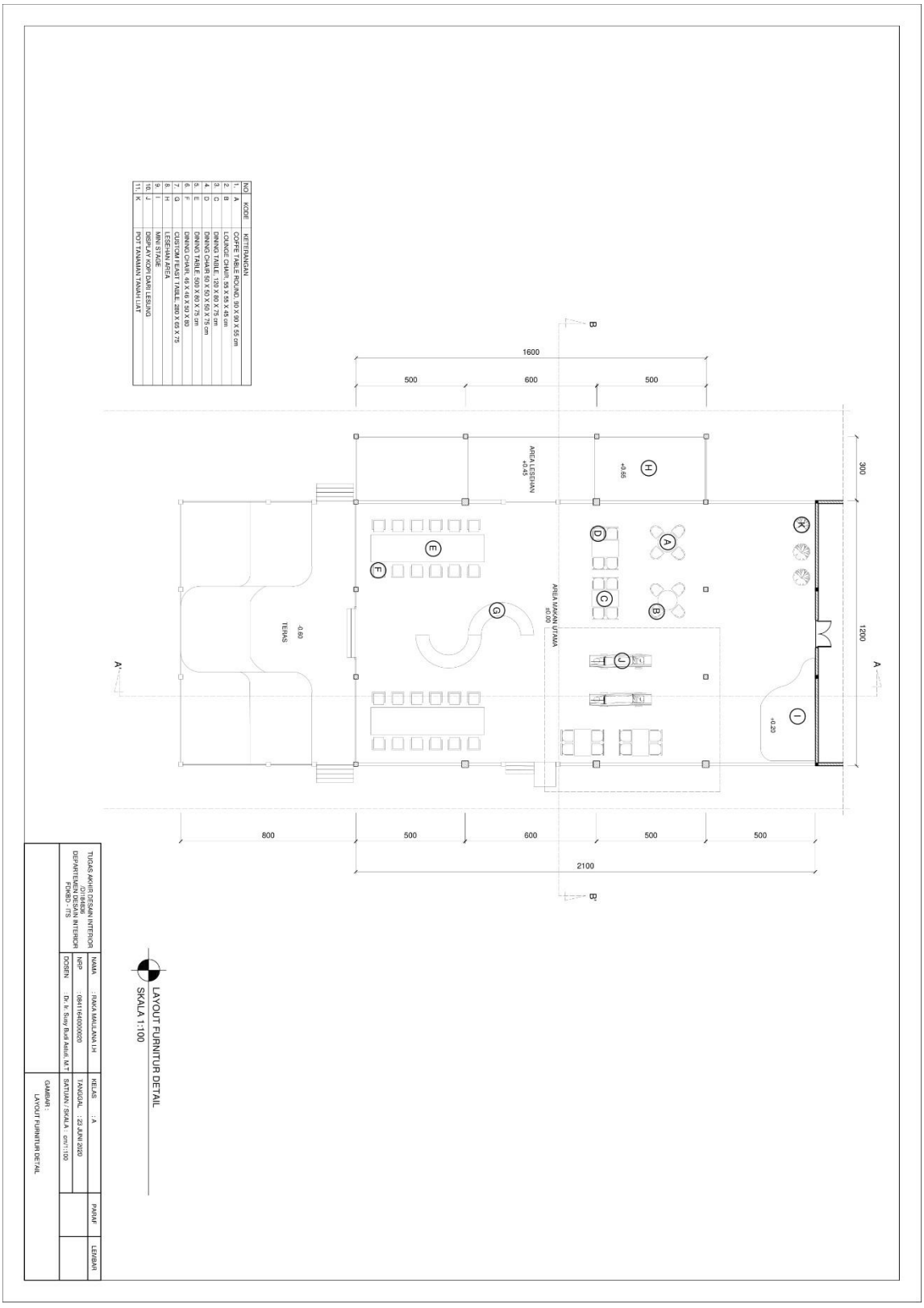
lantai kayu untuk menimbulkan kesan eksklusif

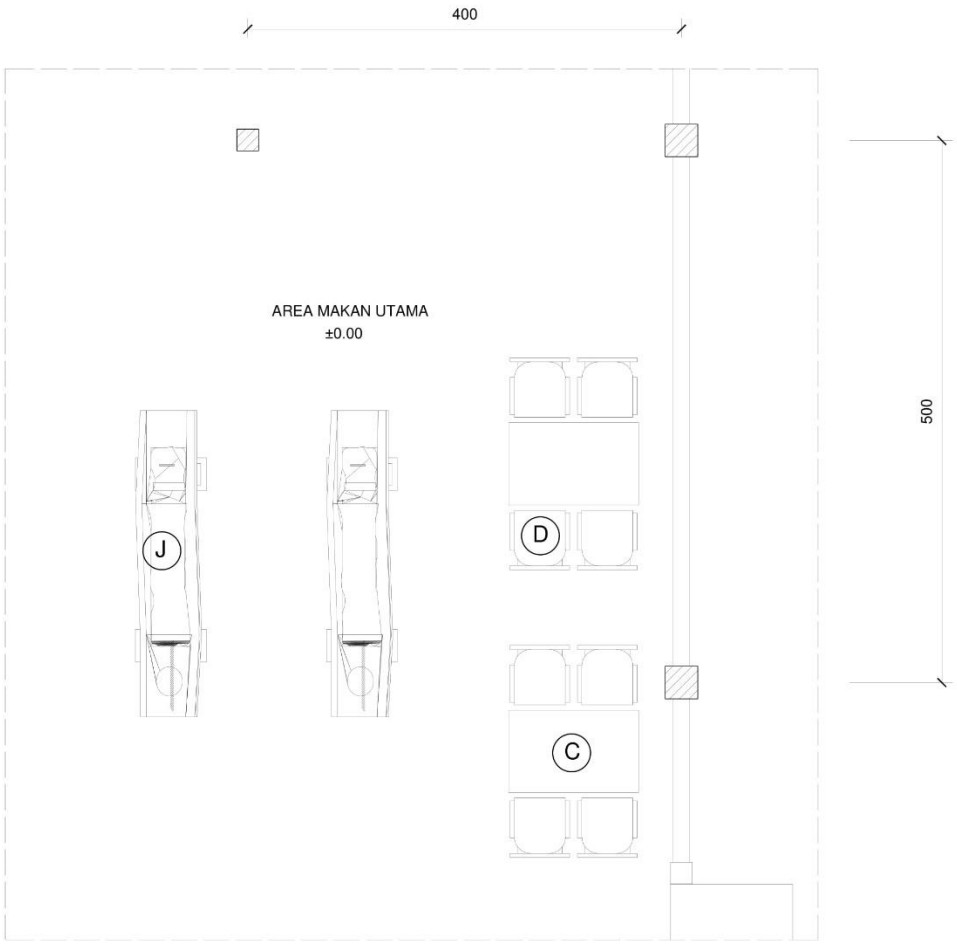
GALERI
atmosphere 1

GALERI
atmosphere 2

GALERI
atmosphere 3

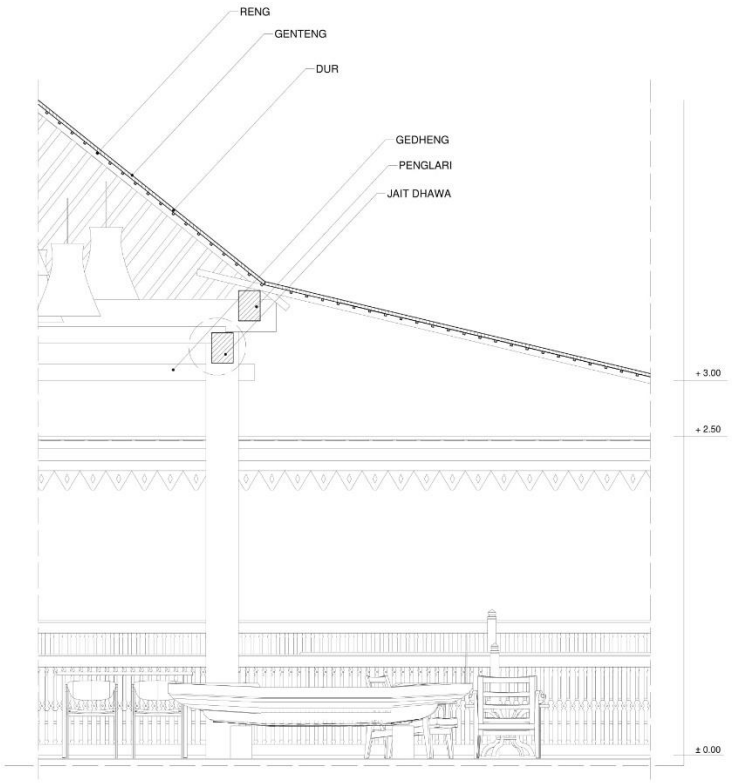
Lampiran 3 : Gambar Kerja R. Terpilih 1

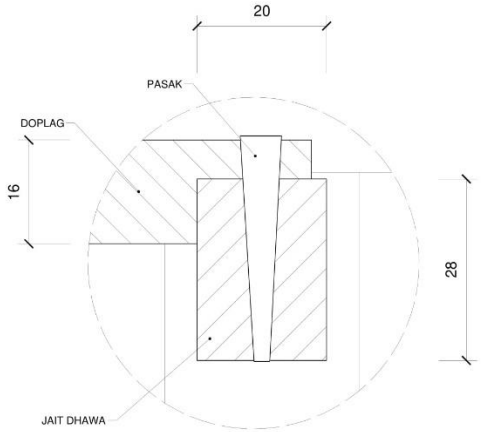




NO	KODE	KETERANGAN
1.	A	COFFE TABLE ROUND, 90 X 90 X 55 cm
2.	B	LOUNGE CHAIR, 55 X 55 X 45 cm
3.	C	DINING TABLE, 120 X 80 X 75 cm
4.	D	DINING CHAIR 50 X 50 X 50 X 75 cm
5.	E	DINING TABLE, 500 X 80 X 75 cm
6.	F	DINING CHAIR, 46 X 46 X 50 X 80
7.	G	CUSTOM FEAST TABLE, 280 X 65 X 75
8.	H	LESEHAN AREA
9.	I	MINI STAGE
10.	J	DISPLAY KOPI DARI LESUNG
11.	K	POT TANAMAN TANAH LIAT

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /D1184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA :		
		GAMBAR : LAYOUT FURNITUR DETAIL RUANG TERPILIH 1		

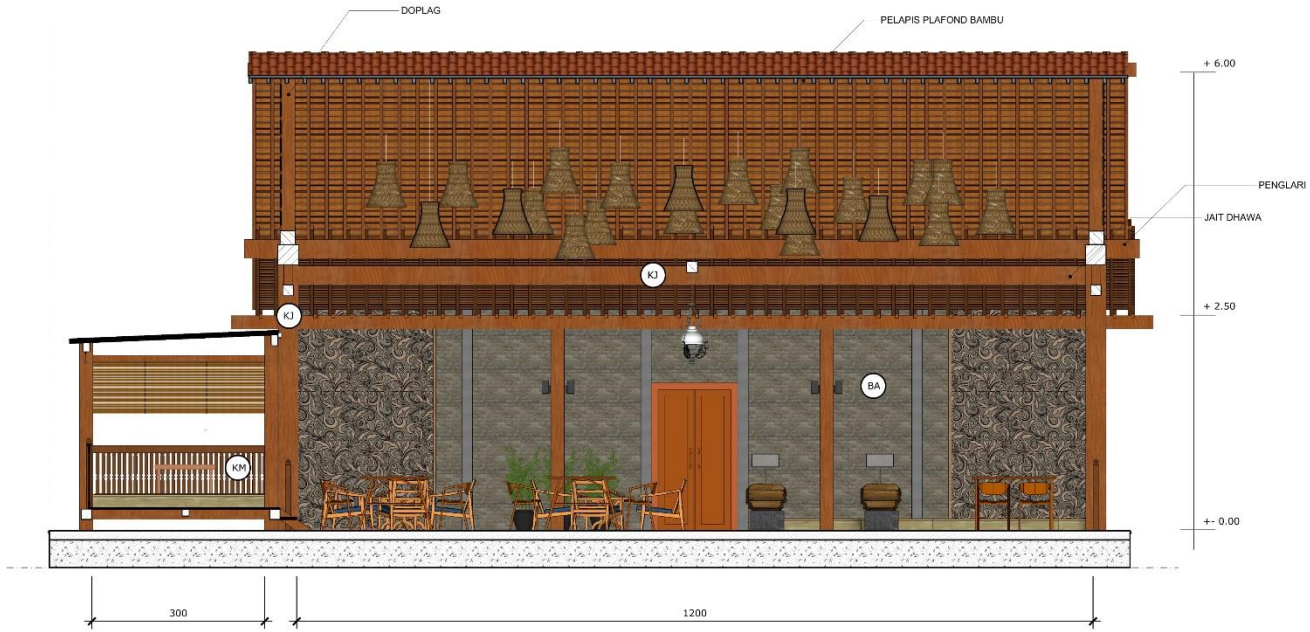




DETAIL ARSI A
SKALA 1 : 10

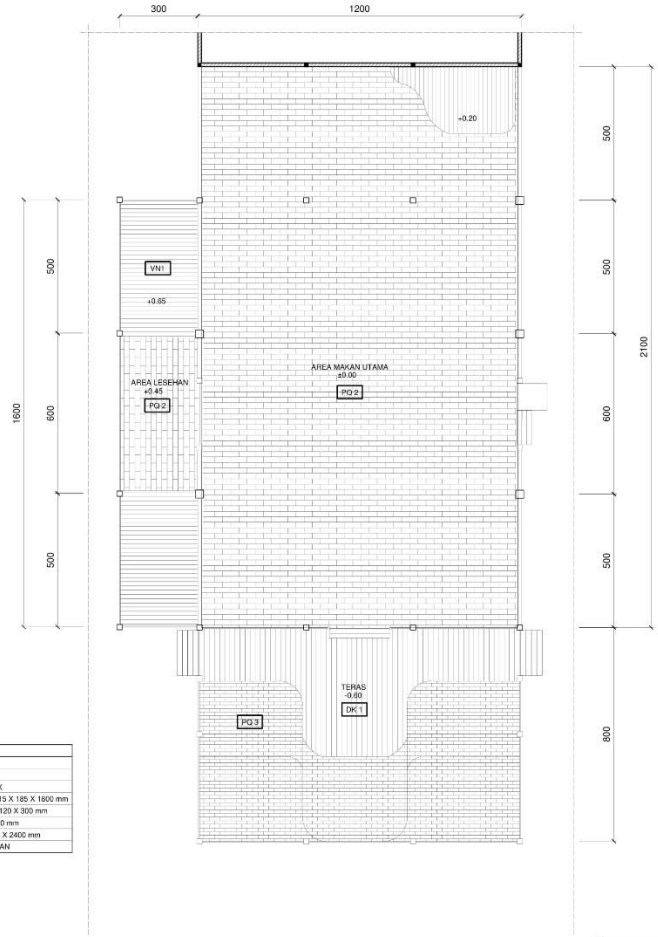
POTONGAN RUANG TERPILIH 1
SKALA 1 : 25

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA LH	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : 1:25/cm		
		GAMBAR : POTONGAN RUANG TERPILIH 1		



NO	KODE	SPESIFIKASI
1.	KJ	KAYU JATI, FINISHING PERNIS COKLAT TUA
2.	KM	KAYU MAHONI, FINISHING PERNIS COKLAT TUA
3.	BA	BATU ALAM TEMPEL, GLOSSY COAT

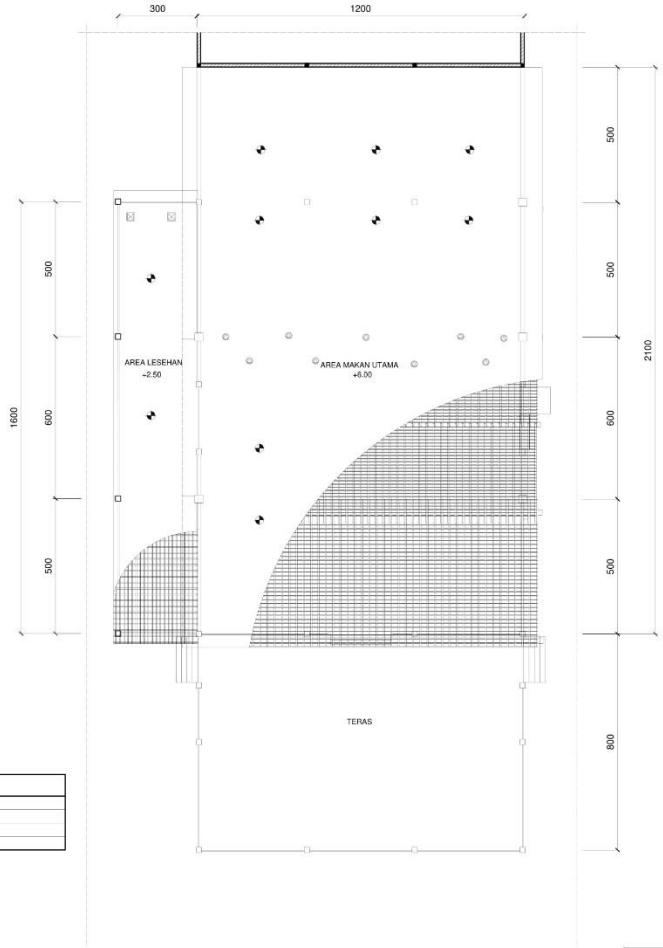
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKDB - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 5 MARET 2020		
	DOSEN :Dr. Ir. SUSY BUDI .A, M.T	SKALA/SATUAN : cm 1:40		
		GAMBAR : POTONGAN AREA TERPILIH B MELINTANG		



NO	KODE	KETERANGAN
1.	CF	CONCRETE FLOOR
2.	FH	FLOOR HARDENING
3.	VN	TACO VINYL TV 004 PARMA OAK
4.	PQ1	KROYA MERBAU INTERWEAVE 15 X 185 X 1800 mm
5.	PQ2	KROYA TEAK S. PARQUET 15 X 120 X 300 mm
6.	PQ3	KROYA TEAK FJL 15 X 185 X 1800 mm
7.	DK1	KROYA TEAK DECKING 19 X 145 X 2400 mm
8.	DK2	DECKING KAYU ULIN KALIMANTAN

RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH 1
SKALA 1 : 100

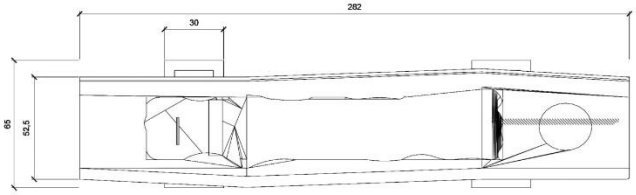
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /0118 4836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : cm/1:100		
		GAMBAR : RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH 1		



KETERANGAN GAMBAR	
	SPOTLIGHT LED
	DOWNLIGHT, LED 20 WATT WARM YELLOW
	SQUARE DOWNLIGHT LED 10 WATT WARM WHITE
	LED LIGHT 8 WATT YELLOW

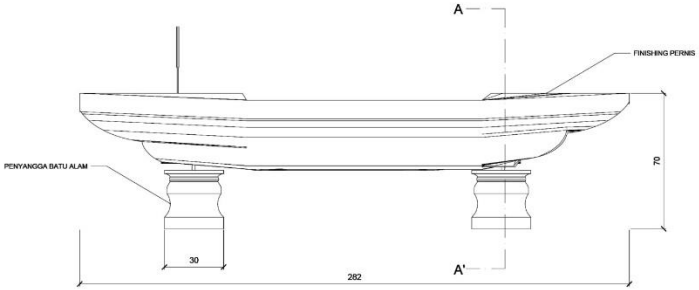
RENCANA PLAFOND DAN TITIK LAMPU
SKALA 1:100

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : cm/1:100		
		GAMBAR : RENCANA PLAFOND DAN TITIK LAMPU		

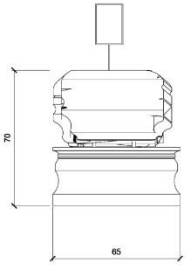


TAMPAK ATAS

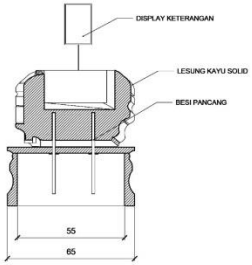
ISOMETRI



TAMPAK DEPAN

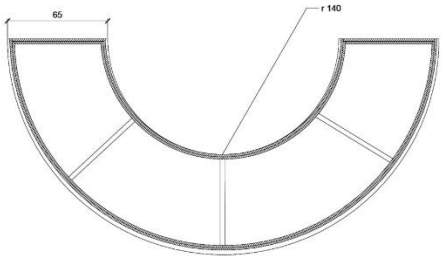


TAMPAK SAMPING



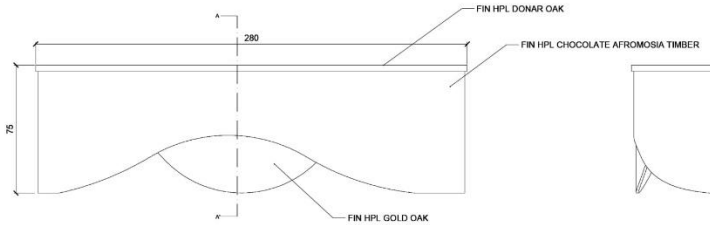
POTONGAN AA'

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : 1:20/CM		
		GAMBAR : DETAIL FURNITUR 1		



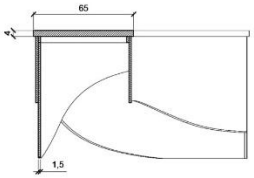
TAMPAK ATAS

ISOMETRI



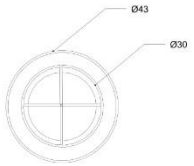
TAMPAK DEPAN

TAMPAK SAMPING



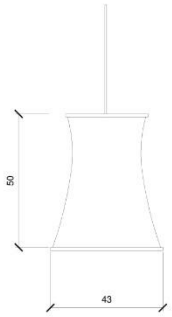
POTONGAN AA'

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : 1:25/CM		
		GAMBAR : DETAIL FURNITUR 2		



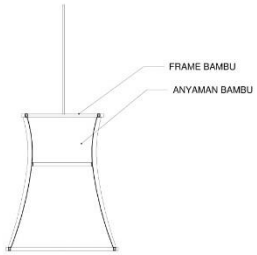
TAMPAK ATAS

ISOMETRI



TAMPAK DEPAN

TAMPAK SAMPING



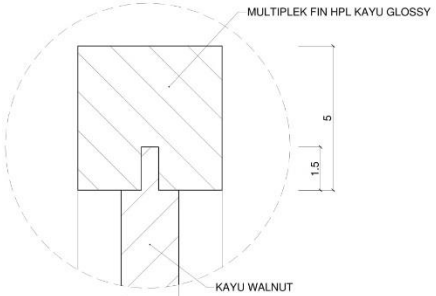
POTONGAN AA'

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : 1:15/CM		
		GAMBAR : DETAIL ESTETIS 1		

TAMPAK DEPAN

TAMPAK SAMPING

POTONGAN AA'



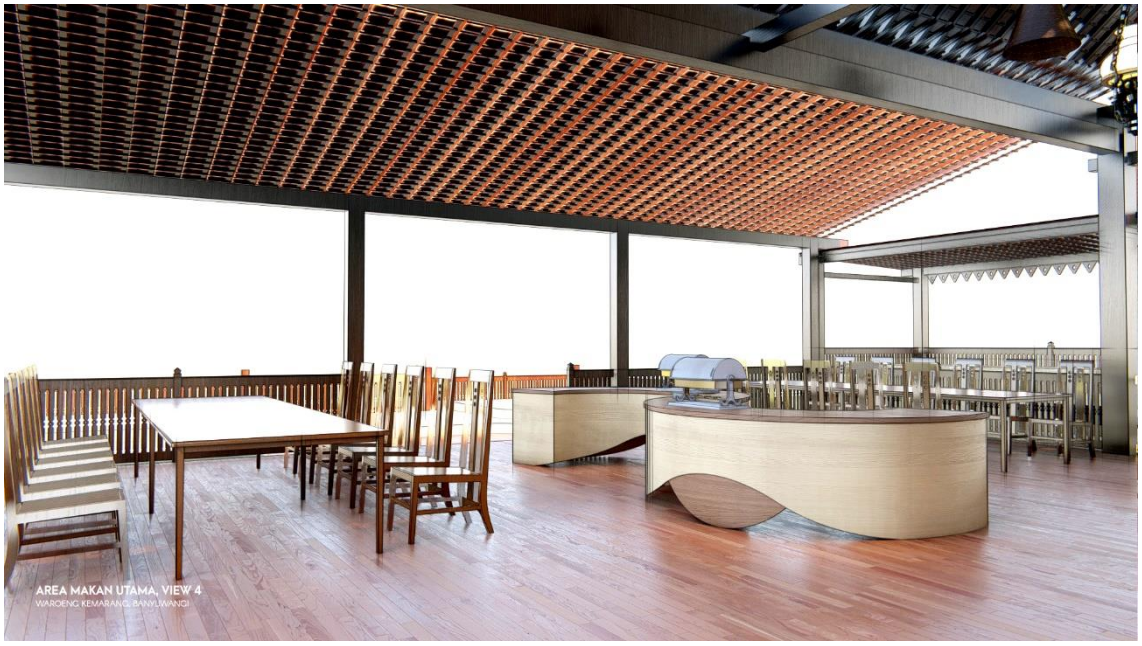
DETAIL A

ISOMETRI

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR /DI184836 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FDKBD - ITS	NAMA : RAKA MAULANA I.H	KELAS : A	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000020	TANGGAL : 23 JUNI 2020		
	DOSEN : Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T	SATUAN / SKALA : 1:40/CM		
		DETAIL AKSESORIS 2		

Lampiran 4 : Perspektif Final

AREA MAKAN UTAMA, VIEW 3
WARDENG KEMARANG, BANYUWANGI


AREA MAKAN UTAMA, VIEW 4
WARDENG KEMARANG, BANYUWANGI

AREA FOTO

WAROENG KEMARANG, BANYUWANGI

AREA VIP, VIEW 1

WAROENG KEMARANG, BANYUWANGI

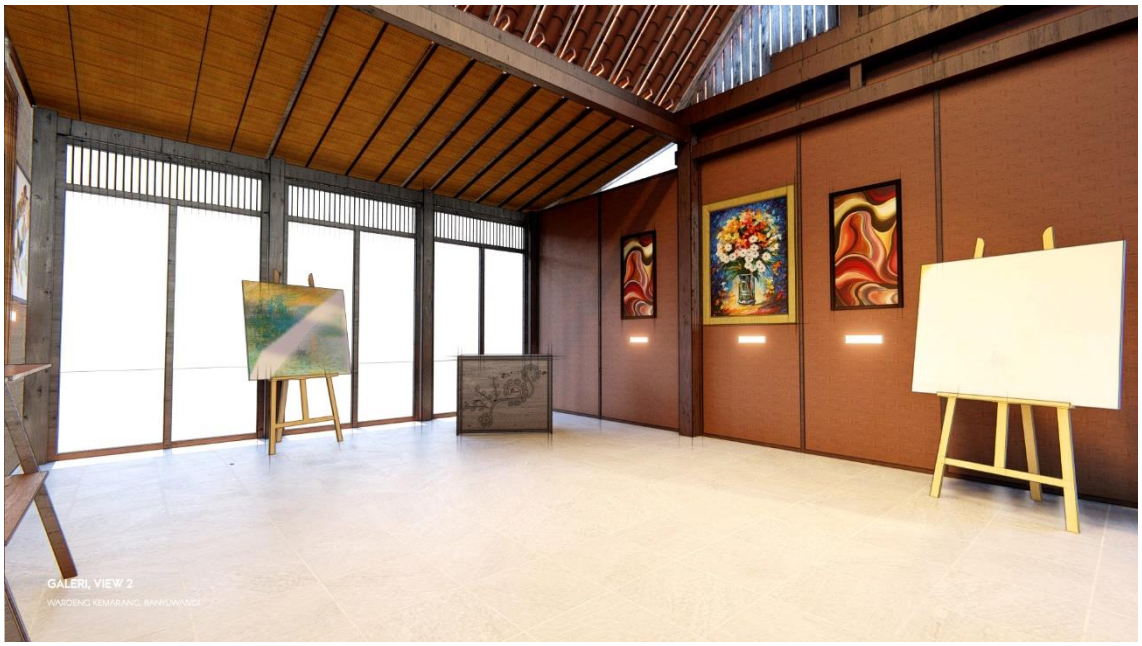
AREA VIP, VIEW 2

WAROENG KEMARANG, BANYUWANGI

AREA VIP, VIEW 3
WARDENG KEMARANG, BANYUWANGI

GALERI, VIEW 1

WARDENG KEMARANG, BANYUWANGI



GALERI, VIEW 2

WARDENG KEMARANG, BANYUWANGI

GALERI, VIEW 3

WAROENG KEMARANG, BANYUWANGI

Lampiran 5 : RAB

RENCANA ANGGARAN BIAYA

RE-DESIGN RUMAH MAKAN WAROENG KEMARANG, BANYUWANGI

No		Uraan Pekerjaan	Keterangan	Volume	Sat	Harga Produksi		Harga Total Produksi	
A		**AREA MAKAN UTAMA**							
	1	**Pekerjaan Dinding**							
		Batu alam tempel		50.4	m2	Rp	167,534	Rp	8,443,714
	2	**Pekerjaan Lantai**							
		Kroya Teak Solid Parquette	15 x 120 x 300 mm	252	m2	Rp	363,483	Rp	91,597,716
		TACO vinyl TV Parma Oak		30	m2	Rp	363,483	Rp	10,904,490
		Kroya Teak FJL	15 x 185 x 1800 mm	72	m2	Rp	363,483	Rp	26,170,776
		Kroya Teak Decking	19 x 145 x 2400 mm	96	m2	Rp	363,483	Rp	34,894,368
	3	**Pekerjaan Meubel**							
		Coffe Table	Kayu dan Marmer, Fin. pernis kayu 0.9 x 0.9 x 0.55	3	unit	Rp	2,000,000	Rp	6,000,000
		Lounge Chair	0.55 x 0.55 x 0.8	9	unit	Rp	3,000,000	Rp	27,000,000
		Dining Table A	1.2 x 0.8 x 0.75	3	unit	Rp	3,000,000	Rp	9,000,000
		Dining Chair A	0.5 x 0.5 x 0.8	12	unit	Rp	500,000	Rp	6,000,000
		Dining Table B	5 x 0.8 x 0.75	2	unit	Rp	7,500,000	Rp	15,000,000
		Dining Chair B	0.5 x 0.5 x 0.8	24	unit	Rp	500,000	Rp	12,000,000
		Meja Prasmanan Custom	2.8 x 0.65 x 0.75	2	unit	Rp	4,000,000	Rp	8,000,000
		Pot Tanaman Teracotta	0.35 x 0.35 x 0.3	3	unit	Rp	110,000	Rp	330,000
		Lesung Custom	2.82 x 0.65 x 0.7	2	unit	Rp	6,000,000	Rp	12,000,000
	4	**Pekerjaan Aksesoris**							
		Keranjang Beras Custom	0.43 x 0.43 x 0.5	30	unit	Rp	50,000	Rp	1,500,000
		Partisi Dinding, Cut, Walnut	2.1 x 4.1	2	unit	Rp	1,200,000	Rp	2,400,000
	5	**Pekerjaan Instalasi Listrik**							
		Pemasangan titik lampu		30	unit	Rp	513,800	Rp	15,414,000
		Pemasangan stop kontak		4	unit	Rp	214,855	Rp	859,420
		Pemasangan saklar ganda		6	unit	Rp	91,555	Rp	549,330
TOTAL								Rp	288,063,814