



LAPORAN TUGAS AKHIR - DI184836

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN *BAKERY* PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGKI DI JAWA TIMUR

SARAH H. NIZOMI
NRP. 08411540000011

Dosen Pembimbing:
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019



LAPORAN TUGAS AKHIR - DI184836

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN *BAKERY* PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGKI DI JAWA TIMUR

SARAH H. NIZOMI
NRP. 08411540000011

Dosen Pembimbing:
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

LEMBAR PERSETUJUAN

**REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN *BAKERY*
PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA DENGAN LANGGAM
KOLONIAL JENGKI DI JAWA TIMUR**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:
SARAH H. NIZOMI
NRP. 08411540000011

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:



IR. R. ADL WARDYO, M.M.T.
NIP. 195410081980031003



SURABAYA, JULI 2019

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGKI DI JAWA TIMUR

ABSTRAK

Pondok Tempo Doeloe Juanda merupakan restoran spesialis masakan khas Indonesia dengan cita rasa khas Jawa Timur yang berada di bawah naungan IBC Group. Lokasi restoran ini strategis, hanya berjarak 3,3km dari Bandara Juanda, sehingga restoran ini memiliki banyak kompetitor dengan pangsa pasar yang sama. Hal ini menuntut Pondok Tempo Doeloe Juanda untuk meningkatkan daya saing, salah satunya dengan mengaplikasikan desain interior yang baik dan lebih berkarakter sebagai pembeda dengan restoran kompetitor lainnya.

Sesuai dengan namanya, Pondok Tempo Doeloe Juanda mendekorasi interior restoran dengan pajangan foto-foto kuno hitam putih dan lampu gantung antik, serta memutar lagu-lagu keroncong melalui *wall speaker* pada *dining area*. Namun, nuansa yang ingin disajikan ini belum ditampilkan secara optimal melalui aspek interior, sehingga terkadang masih dipertanyakan oleh para *customer* restoran tersebut. Maka dari itu, Pondok Tempo Doeloe Juanda membutuhkan redesain interior.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dengan *manager* restoran sebagai narasumber, observasi lapangan, dan kuisioner yang disebarkan secara langsung dan *online* kepada 46 pengunjung Pondok Tempo Doeloe Juanda dengan kategori profesi yang berbeda-beda. Data-data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan berdasarkan pada tinjauan dari berbagai pustaka dan studi pembandingan.

Menurut analisis hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, langgam Kolonial Jengki di Jawa Timur cocok untuk diterapkan pada perancangan redesain interior Pondok Tempo Doeloe Juanda. Langgam ini dapat diaplikasikan pada lantai melalui penggunaan ubin tegel, pada dinding dengan mengaplikasikan *dual-toned wall*, pada plafon dengan penggunaan plafon kayu dan *drop ceiling*, pada furnitur melalui penggunaan material kayu dan anyaman bambu serta bentukan vertikal bersudut, pada elemen estetis dengan menggunakan kombinasi material *stained glass*, dan dapat juga diaplikasikan melalui penggunaan pajangan antik dan kuno yang diharapkan akan dapat memunculkan nuansa nostalgia. Redesain interior ini diharapkan dapat menunjukkan ciri khas Pondok Tempo Doeloe Juanda melalui aspek-aspek interior, agar dapat membantu menaikkan tingkat *customer retention* dengan memberikan *customer experience* yang berkesan dan memuaskan, sehingga akan membuka peluang lebih besar untuk datangnya *repeat customer* maupun pelanggan baru.

Kata kunci: desain interior, Jengki, Kolonial, nostalgia, restoran

**PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA
RESTAURANT AND BAKERY INTERIOR REDESIGN
WITH THE APPLICATION OF YANKEE-COLONIALISM STYLE
IN EAST JAVA**

ABSTRACT

Pondok Tempo Doeloe is a restaurant which specialising in serving Indonesian cuisine from all across the Java Island with a unique tinge of East Javanese taste and is owned by IBC Group. The restaurant is located in Juanda Waru Highway, Sidoarjo and can easily be reached from Juanda International Airport with approximately only 3.3km distance. This desirable location provides great marketing opportunities for commercial businesses such as restaurant, hence the many competitors aiming for the same target market. This competitive market field urges Pondok Tempo Doeloe to display a certain distinctive character visually in order to appeal more to the customers, and one of it can be achieved through interior design.

To live up to its name—whose literal translation is an ‘old hut’—the restaurant is decorated with a series of old photos collection hung on the wall, antique pendant lamps hanging on the ceiling, and kroncong music played to accompany the dining time. This atmosphere, unfortunately, hasn’t been delivered quite well through the interior aspects and still is questioned by some of the restaurant’s customers, and thus why Pondok Tempo Doeloe Juanda needs an interior redesign.

All primary datas were collected by using three methods—interview, field observation, and questionnaire. The questionnaire was given to 46 Pondok Tempo Doeloe Juanda’s customers and the responses were collected through both offline and online form. The collected primary datas were then to be analysed based on the secondary datas collected from the literature review and comparative study.

According to this research, a combination of Yankee and Colonialism style was concluded to be most suitable for the interior redesign of Pondok Tempo Doeloe Juanda. The style itself could be applied to the interior elements through the usage of a retro cement tiles called tegel as the floor finish, dual-toned wall with wall paint finish, lumber ceiling and wooden drop ceiling, the angled vertical form and the usage of rattan and dark furnished woods for the furniture, a combination of stained glass for the room divider, and through some antique or retro collectible decors in order to create the desired twentieth-century nostalgia effect. This interior redesign can hopefully convey the distinctive Pondok Tempo Doeloe’s character through its interior aspects, and therefore will be able to boost their customer retention level by offering an impressive and satisfying customer experience, thus increasing the amount of new and repeat customers.

Keywords: Colonial, interior, nostalgia, restaurant, Yankee

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME. Karena dengan berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis telah dapat menyelesaikan laporan dengan judul “Redesain Interior Restoran dan *Bakery* Pondok Tempo Doeloe Juanda dengan Langgam Kolonial Jengki di Jawa Timur”, yang dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penulis menyadari bahwa penyusunan hasil laporan ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan yang dikarenakan oleh keterbatasan kemampuan dan sumber daya yang penulis miliki. Namun, dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak tetap dapat penulis selesaikan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME yang telah memberi kelancaran tanpa adanya hambatan yang tidak dapat penulis lewati;
2. Orang tua penulis yang senantiasa mendukung dan memfasilitasi semua kebutuhan penulis dalam menjalankan studi dan menyelesaikan tugas akhir ini;
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS yang telah memberikan izin, bimbingan, dan arahan kepada penulis;
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir dan dosen penguji yang telah memberikan panduan dan masukan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan;
5. Bapak Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. dan Mas Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T. selaku dosen-dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberi petunjuk, pengetahuan, bimbingan, dan pengarahan selama pengerjaan tugas akhir ini;
6. Ibu Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan panduan dan masukan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan;
7. Bapak Teguh selaku Manager Rumah Makan Pondok Tempo Doeloe Juanda yang telah memberikan izin dan banyak membantu dalam perolehan informasi terkait objek;

8. CCK & Modest! dan Persatuan Tim Atlas yang telah memberikan semangat dan hiburan yang tiada hentinya;
9. Teman-teman Desain Interior ITS yang telah memberi informasi, referensi, pengetahuan, dan bantuan selama studi ini berlangsung;
10. Para kerabat dan tetangga yang telah memberi doa dan bantuan dalam perolehan data yang dianalisis di dalam laporan ini.

Akhir kata, dengan ketidaksempurnaan laporan ini, penulis mengharapkan adanya masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun ke arah kebaikan dan penyempurnaan. Penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang bersangkutan dan semoga amal dari semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini mendapat balasan yang lebih dari Tuhan YME.

Surabaya, Juli 2019

Sarah H. Nizomi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR DIAGRAM	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Lingkup Desain	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Restoran.....	5
2.1.1 Tipe-tipe Restoran	5
2.1.2 Persyaratan Restoran.....	12
2.1.3 Elemen Desain Restoran	13
2.1.4 Proksemik Pengaturan Meja dan Tempat Duduk di Restoran	23
2.1.5 Analisis Pasar Restoran.....	24
2.2 Kajian Bakery	26
2.2.1 Elemen yang Mempengaruhi Desain Bakery.....	26
2.2.2 Perilaku Konsumen dalam Bakery	29
2.3 Kajian Langgam.....	30
2.3.1 Akulturasi Kolonial Belanda dan Jawa Timur	30
2.3.2 Jengki	39

2.4	Kajian Nostalgia.....	42
2.4.1	Tipe-tipe Nostalgia	43
2.4.2	Syarat Terjadinya Nostalgia.....	44
2.4.3	Perbedaan Desain Nostalgia dengan Retro	45
2.4.4	Pengaruh Nostalgia pada Perilaku Konsumen	46
2.5	Studi Pembeding	48
2.6.1	The Café: Taste of Colonial.....	48
2.6.2	Kila Kila by Akasya Jakarta.....	49
2.6.3	Kaum Jakarta.....	52
2.6	Studi Antropometri.....	56
BAB III METODE PERANCANGAN.....		59
3.1	Diagram Alur Metode Desain.....	59
3.2	Tahap Pengumpulan Data.....	60
3.3	Tahap Analisis Data	60
BAB IV KONSEP DESAIN.....		63
4.1	Studi Eksisting	63
4.1.1	Company Profile Pondok Tempo Doeloe.....	63
4.1.2	Analisis Denah	69
4.1.3	Studi Pengguna.....	70
4.1.4	Analisis Sirkulasi Pengguna Ruang.....	73
4.1.5	Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	75
4.1.6	Hubungan Ruang.....	82
4.1.7	Analisis Interior.....	83
4.2	Hasil Riset.....	86
4.2.1	Wawancara.....	86
4.2.2	Kuisisioner.....	91
4.2.3	Rangkuman Hasil Riset	98
4.3	Konsep Desain	100
4.4	Analisis Perancangan	105
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN.....		107
5.1	Alternatif Layout.....	107
5.2	Pemilihan Alternatif Layout	110
5.3	Pengembangan Layout	110

5.4	Gambar 3D.....	111
5.4.1	Ruang Terpilih 1 (<i>Entrance Area</i>).....	112
5.4.2	Ruang Terpilih 2 (<i>Dining Area</i>)	114
5.4.3	Ruang Terpilih 3 (<i>Smoking Room</i>)	116
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		119
6.1	Kesimpulan	119
6.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA.....		121
LAMPIRAN		126
BIODATA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Restoran <i>Casual Dining</i>	6
Gambar 2. 2 Restoran <i>Family Style</i>	7
Gambar 2. 3 Restoran <i>Fine Dining</i>	8
Gambar 2. 4 Restoran <i>Fast Food</i>	10
Gambar 2. 5 Restoran <i>Fast Casual</i>	11
Gambar 2. 6 <i>Seating Layout</i> pada <i>Dining Area</i> Restoran.....	22
Gambar 2. 7 Tipe Kolonial Pertama.....	31
Gambar 2. 8 Tipe 1950an (Jengki).....	31
Gambar 2. 9 Tata Ruang Bangunan Kolonial Belanda	32
Gambar 2. 10 Denah Asimetris Bangunan Kolonial Belanda	33
Gambar 2. 11 Lantai Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur	33
Gambar 2. 12 Dinding Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur	34
Gambar 2. 13 Plafon Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur	34
Gambar 2. 14 Pintu Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur	35
Gambar 2. 15 Jendela Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur.....	36
Gambar 2. 16 Furnitur Art Deco Kombinasi Rotan	37
Gambar 2. 17 Furnitur Jengki 1960-an.....	37
Gambar 2. 18 <i>Delftware</i>	38
Gambar 2. 19 <i>Enamelware</i>	39
Gambar 2. 20 Bentuk yang Dimiringkan.....	40
Gambar 2. 21 Bentuk Asimetris.....	40
Gambar 2. 22 Material Alam Lokal	41
Gambar 2. 23 Bangunan Iklim Tropis.....	41
Gambar 2. 24 Material Batu Alam.....	42
Gambar 2. 25 Interior The Cafe dengan Sentuhan Kolonial	48
Gambar 2. 26 <i>Dining Hall</i> The Café Java Paragon.....	49
Gambar 2. 27 <i>Smoking Area</i> Kila Kila by Akasya.....	50
Gambar 2. 28 <i>Dining Area</i> dan <i>VIP Room</i> Kila Kila by Akasya.....	51
Gambar 2. 29 Penggunaan Batik Parang pada Kila Kila by Akasya	52
Gambar 2. 30 <i>Outdoor Area</i> Kaum Jakarta	53
Gambar 2. 31 <i>Dining Area</i> Kaum Jakarta	54

Gambar 2. 32 <i>Private Area</i> Kaum Jakarta.....	55
Gambar 2. 33 Dekorasi <i>Private Area</i> Kaum Jakarta	55
Gambar 2. 34 Standar Ukuran Meja Makan Segi Empat	56
Gambar 2. 35 Standar Ukuran Meja Makan Lingkaran	56
Gambar 2. 36 Standar Sirkulasi pada Ruang Makan.....	57
Gambar 2. 37 Standar Ukuran & Sirkulasi Area Kasir	58
Gambar 4. 1 Pondok Tempo Doeloe Juanda	63
Gambar 4. 2 Denah Eksisting Pondok Tempo Doeloe.....	69
Gambar 4. 3 Hubungan Ruang Pondok Tempo Deoeloe Juanda.....	82
Gambar 4. 4 <i>Bakery Stand</i> Pondok Tempo Doeloe Juanda	83
Gambar 4. 5 <i>Dining Area</i> Pondok Tempo Doeloe Juanda	84
Gambar 4. 6 Kasir Pondok Tempo Doeloe Juanda	84
Gambar 4. 7 <i>Pantry</i> Pondok Tempo Doeloe Juanda	85
Gambar 4. 8 <i>Smoking Room</i> Pondok Tempo Doeloe Juanda	85
Gambar 4. 9 <i>VIP Room</i> Pondok Tempo Doeloe Juanda.....	86
Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1.....	107
Gambar 5. 2 Alternatif Layout 2	108
Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3	109
Gambar 5. 4 Layout Keseluruhan.....	111
Gambar 5. 5 Gambar Kerja <i>Entrance Area</i>	112
Gambar 5. 6 <i>Entrance Area</i> View 1	112
Gambar 5. 7 <i>Entrance Area</i> View 2	113
Gambar 5. 8 Gambar Kerja <i>Dining Area</i>	114
Gambar 5. 9 <i>Dining Area</i>	115
Gambar 5. 10 Gambar Kerja <i>Smoking Room</i>	116
Gambar 5. 11 <i>Smoking Room</i>	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Standar Minimum Tingkat Pencahayaan pada Restoran	14
Tabel 2. 2 Temperatur Warna dan Mood yang Diasosiasikan.....	15
Tabel 2. 3 Warna dan Persepsi yang Ditimbulkan.....	16
Tabel 2. 4 Proximity Area-area pada Restoran.....	23
Tabel 4. 1 Studi Aktivitas	75
Tabel 4. 2 Studi Kebutuhan Ruang	80
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara	86
Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Riset.....	98
Tabel 5. 1 Weighted Method Pemilihan Layout.....	110

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1 Alur Aktivitas Restoran	20
Diagram 2. 2 Area dan Sub-Area pada Restoran.....	21
Diagram 3. 1 Alur Metode Desain.....	59
Diagram 4. 1 Struktur Organisasi Pondok Tempo Doeloe.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pondok Tempo Doeloe merupakan sebuah restoran yang berlokasi di Jalan Raya Juanda Waru, Sidoarjo. Lokasi restoran berjarak 3,3km dari Bandara Internasional Juanda yang merupakan bandara tersibuk kedua di Indonesia setelah Bandara Internasional Soekarno-Hatta, dengan total jumlah kedatangan sebanyak 65.593 pesawat dan total keberangkatan sebanyak 65.595 pesawat pada tahun 2015 (Ditjen Hubud, 2015). Bandara yang padat aktivitas ini membuka peluang pasar sangat besar bagi usaha-usaha komersil yang salah satunya adalah restoran, sehingga kompetitor di bidang usaha ini semakin meningkat tiap tahunnya. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Timur menunjukkan telah terjadinya pertumbuhan pada jumlah usaha restoran atau rumah makan di Sidoarjo, yang mana pada tahun 2016 sudah mencapai 121 restoran terdaftar. Angka ini merupakan angka pertumbuhan yang signifikan jika dibandingkan dengan data tahun 2015 dengan hanya 33 restoran terdaftar.

Pondok Tempo Doeloe sendiri adalah restoran spesialis masakan khas Indonesia—khususnya masakan yang populer di Pulau Jawa—yang di dalamnya juga memiliki *bakery* berlabel Roti Tempo Doeloe yang khusus menjual *organic baked goods*. Restoran ini berada di bawah naungan IBC (Ikan Bakar Cianjur) Group dengan fokus cita rasa khas Jawa Timur. Restoran ini memiliki banyak sekali kompetitor di Sidoarjo yang juga menyajikan hidangan serupa dan membidik segmen pasar yang sama. Baik kompetitor yang telah berdiri sejak lama, seperti Rumah Makan Handayani dan Ayam Bakar Primarasa, maupun kompetitor baru, seperti Qen-di Garden Resto. Kompetitor-kompetitor baru ini, selain mengandalkan cita rasa, juga mampu menyajikan interior yang lebih *sophisticated*, sehingga lebih diminati oleh *customer*, terutama untuk acara *gathering* atau *business lunch*.

Desain restoran sangat berpengaruh pada tingkat *customer retention*. *Customer* tidak datang ke restoran hanya untuk makan, tetapi juga untuk



melakukan aktivitas sosial ataupun bisnis, sehingga desain restoran berperan besar untuk membentuk sebuah kesan. Maka dari itu, penting bagi sebuah restoran untuk memiliki desain yang menarik dan mudah diingat untuk mampu bertahan dalam persaingan pasar yang kompetitif dan mempertahankan *revenue* yang tinggi (Yu, 2009). Desain restoran yang mudah diingat dan *distinctive* inilah yang seharusnya dapat membedakan Pondok Tempo Doeloe dengan kompetitor lainnya, namun hingga sekarang masih belum ditunjukkan dengan baik.

Interior restoran ini didominasi oleh warna-warna netral dengan sentuhan berbagai *shade* warna coklat. Sesuai dengan namanya, interior restoran ini didekorasi dengan foto-foto era perang hitam putih yang dipajang di sekeliling dinding *dining area*. Langit-langitnya berlapis anyaman bambu dan dihiasi oleh lampu-lampu gantung antik yang terbuat dari besi dan kaca. Lagu-lagu keroncong pun juga diputar melalui *wall speaker* yang ditempatkan di beberapa titik untuk mendukung nuansa yang ingin disajikan. Namun, nuansa yang ingin disajikan ini belum diterapkan melalui aspek interior secara optimal, sehingga terkadang masih dipertanyakan oleh beberapa *customer* restoran.

Dengan mempertimbangkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka penulis merasa perlu untuk dilakukannya redesain interior Pondok Tempo Doeloe Juanda, agar dapat menghasilkan desain yang khas sebagai karakter pembeda. Sehingga diharapkan Pondok Tempo Doeloe Juanda dapat menjadi lebih kompetitif dengan kompetitor-kompetitor yang sudah ada maupun yang akan muncul.

1.2 Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya variasi penggunaan material interior dan kombinasi tekstur yang masih minim;
2. Pembentukan *zoning* yang kurang jelas dan kurang bervariasi dengan penggunaan furnitur yang sama pada seluruh ruang makan;



3. Restoran Pondok Tempo Doeloe Juanda belum bisa memfasilitasi kebutuhan seluruh pelanggan yang berasal dari berbagai kalangan dan usia, mulai dari anak-anak hingga lansia.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyajikan karakter khas Pondok Tempo Doeloe melalui aspek interior?
2. Bagaimana cara memfasilitasi kebutuhan semua pelanggan Pondok Tempo Doeloe melalui aspek interior?
3. Bagaimana menciptakan *zoning* yang jelas namun bervariasi?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Dari rumusan masalah yang telah tertera di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menyajikan karakter khas Pondok Tempo Doeloe melalui aspek interior;
2. Memfasilitasi kebutuhan semua pelanggan Pondok Tempo Doeloe melalui aspek interior;
3. Menciptakan *zoning* yang jelas namun bervariasi.

1.3.2 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, yaitu dapat menjadi referensi redesain interior yang sewaktu-waktu dapat dilakukan oleh Pondok Tempo Doeloe Juanda, dan membantu meningkatkan popularitas serta daya saing Pondok Tempo Doeloe Juanda dengan menawarkan *customer experience* yang berkesan yang dibentuk melalui desain interior untuk menarik banyak *potential* dan *repeat customer*.



1.4 Lingkup Desain

1. Tidak membahas struktur eksisting bangunan;
2. Area *back dock* untuk penerimaan *supply* bahan baku, gudang, dan dapur beserta area produksi lain tidak termasuk dalam cakupan desain.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Restoran

Kata “restaurant” merupakan Bahasa Perancis Modern yang berasal dari kata “restaurer” yang dalam Bahasa Perancis Kuno berarti menyediakan makanan (Skeat, 1993). Restoran adalah tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya berupa penyediaan pelayanan makanan dan minuman untuk kalangan umum (Suarthana, 2006). Dalam buku Larousse Gastronomique dikatakan bahwa restoran merupakan sebuah badan usaha yang mempersiapkan, membuat, dan menyajikan makanan dan minuman untuk pelanggan, beberapa juga menawarkan layanan pesan antar atau bawa pulang, dan menghasilkan uang sebagai imbalannya (Potter, 1999).

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa restoran adalah sebuah badan usaha yang memperoleh penghasilan lewat pelayanan pembuatan dan penyajian makanan dan minuman kepada pelanggannya. Baik kepada pelanggan individu, maupun dalam kelompok-kelompok kecil.

2.1.1 Tipe-tipe Restoran

Ada faktor-faktor yang harus diidentifikasi sebelum mendesain sebuah restoran. Beberapa di antaranya yaitu faktor kualitas dan kuantitas makanan yang disajikan, penggunaan *fixed menu* atau *daily menu*, gaya dan sistem penyajian makanan, jenis makanan yang disajikan, dan jumlah pelanggan yang datang tiap harinya (Malekshahi, 2013).

Dari faktor-faktor yang telah disebutkan, maka restoran dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu *casual dining*, *family style*, *fine dining (high-end)*, *fast food* atau *quick serve*, dan *fast casual*.

A. *Casual Dining*

Restoran tipe *casual dining* biasanya memiliki atmosfer yang santai dan bersahabat dengan harga makanan dan pelayanan yang



relatif murah. Restoran tipe ini biasanya memiliki *fixed menu* dan lebih mengutamakan kecepatan dan kepraktisan penyajian makanan karena frekuensi pergantian dan kedatangan pelanggan yang tinggi. Restoran *casual dining* dapat menerima pelanggan tanpa harus melakukan reservasi terlebih dahulu. Pelanggan juga tidak terikat untuk datang dengan mengenakan pakaian yang formal (Beriss & Sutton, 2007).

Restoran *casual dining* biasanya menyediakan *table service*, di mana pelanggan dilayani oleh pelayan di mejanya masing-masing, mulai dari pengantaran menu hingga penyajian makanan. Sistem penyajian makanan yang digunakan adalah *American service* atau *ready plate*, yang mana makanan sudah diletakkan tiap porsinya di atas piring dari dapur dan siap untuk disajikan langsung oleh pelayan kepada pelanggan.



Gambar 2. 1 Restoran *Casual Dining*

Sumber: The Odyssey Online

Restoran *casual dining* yang menyediakan *professional table service* yang mendekati kualitas pelayanan pada restoran *fine dining* disebut sebagai restoran *upscale casual dining*. Restoran *upscale casual dining* adalah restoran di mana pelanggan dilayani sepenuhnya oleh para pelayan di mejanya masing-masing, mulai dari pengantaran menu bahkan hingga ke proses pembayaran (Barrows



& Powers, 2008). Restoran ini biasanya juga menyediakan beberapa pilihan minuman beralkohol pada menunya, seperti bir dan *wine*. Contoh restoran *upscale casual dining* adalah Boncafe dan Domicile.

B. *Family Style*

Restoran tipe *family style* merupakan restoran dengan pelayanan *table service* yang sejenis dengan pelayanan pada restoran *casual dining*, namun sedikit berbeda pada cara penyajian makanannya. Penyajian makanan pada restoran *family style* menggunakan *American style* atau *ready plate*, yang mana makanan tiap porsinya sudah diletakkan di atas piring dari dapur dan kemudian disajikan langsung oleh pelayan ke meja pelanggan.



Gambar 2. 2 Restoran *Family Style*

Sumber: San Fransisco Chronicles

Perbedaannya dengan gaya penyajian makanan pada restoran *casual dining* adalah makanan pada tiap piring disajikan dalam porsi besar yang memungkinkan bagi pelanggan pada satu meja untuk saling berbagi makanannya. Sehingga pada restoran ini pelanggan masih perlu melakukan *self-service* dengan meletakkan makanan mereka sendiri pada piring masing-masing individu.



Restoran Asia biasa menyajikan makanan dengan cara seperti ini, contohnya saja restoran spesialis masakan Cina dan Jepang (Piotrowski & Rogers, 2007). Contoh restoran *family style* adalah Rumah Makan Handayani, Rachmawati, dan May Star Restaurant.

C. *Fine Dining* atau *High-End*

Restoran *fine dining* atau disebut juga restoran *high-end* adalah restoran yang lebih formal daripada restoran *casual dining*, dinilai dari segi pelayanan maupun desainnya yang menggunakan material dan furnitur yang lebih mewah dan *prestige*. Restoran ini menyediakan *full table service* dan menyajikan *full course meal* dengan *special menu* yang biasanya berbeda tiap harinya. Makanan yang disajikan memiliki porsi kecil dan di-*plating* sedemikian rupa agar estetik dan *appetizing*. Restoran ini juga menyediakan berbagai jenis minuman beralkohol (Piotrowski & Rogers, 2007).



Gambar 2. 3 Restoran *Fine Dining*

Sumber: Documentary Tube

Restoran *fine dining* biasanya menggunakan sistem penyajian *Russian service* atau *French service*, atau bisa juga mengombinasikan keduanya (Soekresno, 2001). *Russian service* adalah penyajian makanan yang berkala di mana makanan secara



berurutan disajikan satu persatu di atas meja. Sedangkan *French service* adalah penyajian beberapa piring makanan pada satu waktu untuk memperlihatkan *display* makanan yang impresif pada pelanggan.

Restoran *fine dining* mempekerjakan staf dan personil yang telah terlatih untuk memberikan pelayanan profesional pada pelanggan mereka. Staf dan personil restoran diwajibkan untuk mengenakan pakaian rapi dan formal yang sesuai dengan *dresscode*. *Dresscode* ini juga berlaku pada pelanggan restoran. Restoran *fine dining* biasanya dibuka pada saat jam makan siang dan malam saja. Jamuan makan diiringi dengan hiburan *live music* yang mendukung suasana yang *intimate* dan menambah kesan eksklusif. Harga makanan dan minuman yang dijual relatif tinggi dibanding harga yang dipatok oleh restoran *casual dining*. Area sirkulasi pada *dining area* dibuat cukup luas agar dapat dilewati *guéridon* atau *trolley*.

Mayoritas klien restoran *fine dining* adalah *loyal customers* yang harus dilayani dengan sepenuh hati dan penuh rasa tanggung jawab serta dipertahankan dengan baik, karena lebih sulit bagi restoran *fine dining* untuk mencari pelanggan baru daripada mempertahankan *loyal customers* (Barrows & Powers, 2008). Contoh restoran *fine dining* adalah Platinum Grill, Angus House, dan Seventeen Skyview Resto & Lounge.

D. *Fast Food* atau *Quick Serve*

Kecepatan dan kepraktisan penyajian makanan adalah prioritas dan keunggulan utama dari restoran *fast food*. Hampir semua makanan yang *preparation time*-nya membutuhkan waktu yang singkat dapat dikategorikan sebagai *fast food*. Bahan baku yang digunakan pada restoran *fast food* sudah dipanaskan atau dimasak setengah matang untuk mempersingkat *preparation time*-nya dan biasanya disajikan menggunakan kontener bermaterial plastik atau



kertas yang siap dibawa pulang. Restoran ini juga tidak menyediakan *table service*, sehingga pelanggan sepenuhnya melakukan *self service* (Piotrowski & Rogers, 2007).



Gambar 2. 4 Restoran *Fast Food*

Sumber: OPEP, The Operations and Supply Chain Club of IIM Raipur

Restoran *fast food* tidak harus selalu berada dalam sebuah bangunan, tetapi bisa juga berupa *stand* atau kios tanpa atap dan tempat duduk, atau hanya menyediakan beberapa tempat duduk untuk *dine-in*. Furnitur yang digunakan biasanya hanya berupa bangku, kursi, dan meja yang bentuknya sesederhana mungkin (Lee, 2006). Warna yang biasa digunakan oleh restoran tipe ini adalah warna-warna yang mencolok seperti merah, kuning, dan orans. Restoran tipe ini dapat dikatakan berasal dari Amerika Serikat dan kemudian lewat *franchise* menyebar ke seluruh dunia. Contoh restoran *fast food* atau *quick serve* adalah McDonald's, Yoshinoya, dan Carl's Jr.

E. *Fast Casual*

Istilah *fast casual* dibuat sebagai kategori restoran baru yang menjual makanannya di antara *range* harga yang dipatok oleh



restoran *casual dining* dan restoran *fast food* (Smith, 2012). Restoran *fast casual* tidak menyediakan *full table service*, tetapi kualitas makanan yang dijual dan atmosfer restoran yang ditawarkan lebih baik daripada restoran *fast food*. Area produksi dan *preparation* terletak pada area yang sama dengan *dining area*, sehingga proses pembuatan makanan dapat disaksikan langsung oleh pelanggan (Malekshahi, 2013).



Gambar 2. 5 Restoran *Fast Casual*

Sumber: National Computer Corporation Greenville

Restoran *fast casual* biasanya menekankan pada kualitas makanannya yang menggunakan bahan-bahan berkualitas tinggi, sehat, dan *handmade*. Walaupun restoran ini tidak menyediakan *full table service*, makanan biasanya tidak disajikan pada kontener plastik, tetapi menggunakan peralatan makan seperti pada standar restoran *casual dining*. Sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas makanan dan pelayanan restoran *fast casual* lebih baik daripada restoran *fast food*. Contoh restoran ini adalah Crumphaus Salad.



2.1.2 Persyaratan Restoran

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No.304/Menkes/Per/IV/1989 tentang Persyaratan Kesehatan Rumah Makan dan Restoran, dan menurut Kurniawan (2016) yang berdasarkan pada Surat Keputusan Menparpostel No.KM/37/PW.340/MPPT-86, persyarat sebuah restoran adalah sebagai berikut:

A. Dapur

- a. Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas total bangunan;
- b. Permukaan lantai dapur harus tidak licin dan dibuat cukup landai ke arah saluran pembuangan air limbah yang memadai dan lancar;
- c. Permukaan langit-langit dapur harus menutup seluruh atap ruangan dapur, dengan permukaan yang rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan;
- d. Tungku dapur harus dilengkapi dengan sungkup asap (*hood*), alat penangkap asap, cerobong asap, saringan, saluran, serta pengumpul lemak;
- e. Ruangan dapur paling tidak terdiri dari tempat pencucian peralatan, tempat penyimpanan bahan makanan, tempat pengolahan, tempat persiapan, dan tempat administrasi.

B. Ruang Makan

- a. Setiap kursi di ruang makan tersedia ruangan minimal $0,85\text{m}^2$ dengan jumlah tempat duduk yang sebanding dengan luas ketentuan $1,5\text{m}^2$ per tempat duduknya;
- b. Set meja dan kursi pada ruang makan harus berada dalam keadaan bersih dan dilengkapi dengan *place mats*;
- c. Letak ruang makan berhubungan dengan dapur dan tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/*urinoir*, dan kamar mandi;



- d. Sirkulasi udara di ruang makan harus memadai dan terdapat pengatur suhu udara;
- e. Lantai, dinding, dan langit-langit harus selalu bersih, berwarna terang, dan tidak suram;
- f. Penerangan harus cukup memadai untuk kelancaran aktivitas di dalam ruang makan;
- g. Pintu pada ruang makan yang terhubung dengan area *outdoor* harus dibuat rangkap dengan bagian luar pintu membuka ke arah area *outdoor*.

C. Gudang Penyimpan Bahan Makanan

- a. Gudang penyimpanan bahan makanan harus terpisah sesuai dengan jenisnya serta dilengkapi dengan rak-rak tempat menyimpan makanan dan lemari atau fasilitas penyimpanan dingin;
- b. Gudang penyimpanan bahan makanan harus dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara yang baik.

2.1.3 Elemen Desain Restoran

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, restoran memiliki berbagai tipe dan konsep yang beragam. Tetapi masih ada beberapa elemen yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah restoran. Elemen-elemen ini dapat diubah sesuai dengan variabel yang mempengaruhinya, seperti tipe restoran, preferensi desainer dan pemilik, iklim, dan keinginan serta kebutuhan pelanggan (Malekshahi, 2013).

Elemen-elemen berikut ini adalah elemen yang perlu dipertimbangkan dan harus dirancang dengan teliti di setiap restoran, yaitu pencahayaan, warna, akustik, penghawaan, pemilihan material, dan *layout* (Baraban & Durocher, 2010).



A. Pencahayaan

Cahaya dan bayangan dapat membuat dan memberi karakter pada ruang. Cahaya juga dapat mengubah *mood* pengguna ruang, kecerahan dapat membuat seseorang merasa bahagia dan ketidakadaan cahaya dapat menyebabkan kemurungan. Umumnya ada tiga aspek utama dalam desain pencahayaan, yaitu fungsi, kesehatan manusia, dan estetika. Cahaya digunakan untuk membuat permukaan terang dan gelap, mereka juga dapat menciptakan tekstur material dan warna secara visual. Selain cahaya alami yang diperlukan untuk akses visual, cahaya lampu *daylight* dalam interior dapat memberikan efek yang menyenangkan (*pleasant*) dan *desireable* (Davoudi & Strange, 2009).

Berbagai warna yang dipancarkan oleh lampu dapat mengubah warna ruangan yang diterangi oleh cahaya lampu tersebut. Merancang cahaya adalah salah satu faktor penting dalam desain interior dan harus dipertimbangkan, khususnya, ketika ada cahaya buatan yang berbeda di ruang interior.

Tabel 2. 1 Standar Minimum Tingkat Pencahayaan pada Restoran

Area	Tingkat Pencahayaan (Lux)
Food Storage	150
Warewash & Vegetable Preparation	300
Food Preparation & Cooking	500
Entrance	100
Reception Desk	300
Bar, Dining Area, Lounge	50

Sumber: Malekshahi, 2013.

Pencahayaan pada restoran sangat bergantung pada aktivitas yang dilakukan pada tiap area, dengan pencahayaan pada *entrance*, *dining area*, dan *bar* sebaiknya dapat diatur menyesuaikan dengan



waktu pagi dan malam. Pencahayaan yang terlalu homogen akan membuat lingkungan terlihat suram. Sedangkan pencahayaan yang terlalu kasar akan membuat makanan terlihat *unappetizing* (Baraban & Durocher, 2010).

B. Warna

Warna dan cahaya berkaitan erat satu sama lain, karena tanpa cahaya warna tidak dapat dilihat. Warna dapat mengubah kesan temperatur ruangan melalui pengaplikasian warna hangat dan dingin. Ada juga warna lain seperti krem dan abu-abu yang dikategorikan sebagai warna netral, sehingga mereka tidak dapat merubah kesan temperature (Faravar, 2010).

Tabel 2. 2 Temperatur Warna dan *Mood* yang Diasosiasikan

Temperature	Warm	Neutral	Cool	Daylight
Kelvin	3000K	3500K	4100K	5000K
Associated Mood	Friendly	Friendly	Neat	Bright
	Intimate	Inviting	Clean	Alert
	Personal	Non--	Efficient	Exact colouration
	Exclusive	threatening		
Appropriate Application	Restaurant	Receptions	Meeting rooms	Museums
	Lobbies	Showrooms	Classrooms	Jewellery stores
	Libraries	Bookstores	Hospitals	Med. exam areas
	Retail stores			Digital printing

Sumber: Cheshire, 2010.

Warna memiliki kemampuan untuk mengubah nuansa dan dimensi ruang, dapat membuat ruangan kecil tampak lebih besar atau ruangan gelap terlihat lebih terang. Maka dari itu, warna yang diaplikasikan pada interior restoran haruslah tepat, agar tercipta suasana yang menyenangkan dan memuaskan, baik bagi pelanggan



maupun pemilik restoran. *Mood* yang ingin diekspresikan dalam ruangan harus ditentukan sebelum melakukan pemilihan warna.

Warna hangat cenderung lebih menarik perhatian mata, sedangkan warna dingin cenderung membuat rileks dan tidak terlalu menonjol. Dinding atas dan langit-langit yang menggunakan warna terang akan membuat ruang terkesan luas dan bersahabat, sedangkan penggunaan warna gelap akan membuat ruangan terkesan kecil dan kurang mengundang (Kurniawan, 2016).

Umumnya warna-warna cerah dan *colourful* sebagian besar didedikasikan untuk restoran *fast food* agar dapat mudah dikenali dan menarik jika dilihat dari jarak tertentu, sementara restoran *full service* biasanya menggunakan warna-warna yang lebih *muted*.

Tabel 2. 3 Warna dan Persepsi yang Ditimbulkan

Colour	Psychological Effects		Effects Given to Taste and Smell
	+ Impressions	- Impressions	
Red	Power, passion, energy, strength, fearlessness, excitement	Anger, danger, warning, defiance, aggression, pain	Sweet & strong
Orange	Friendly, courage, confidence, warmth, innovation, energy	Deprivation, frustration, immaturity, ignorance, sluggishness	Substantial
Yellow	Optimism, warmth, happiness, creativity, intellect	Irrationality, fear, caution, anxiety, frustration, cowardice	Sour
Green	Health, hope, freshness, nature, growth, prosperity	Boredom, envy, blandness, sickness	Sour-juicy
Blue	Trust, loyalty, dependability, logic, serenity, security	Coldness, emotionless, unfriendliness, uncaring, unappetizing	Odourless
Purple	Wisdom, luxury, wealth, spirituality, imaginative, sophistication	Introversion, suppression, extravagance, moodiness	Heavy-sweet
Brown	Seriousness, warmth, earthiness, reliability, support, authenticity	Humourlessness, heaviness, unsophisticated,	Musty-chocolate



		sadness, dirtiness, conservativeness	
White	Cleanness, clarity, purity, simplicity, sophistication, freshness	Sterility, coldness, unfriendliness, isolation, emptiness	Sweet-creamy
Black	Sophistication, security, power elegance, authority	Opression, coldness, menace, heaviness, evil, mourning	Spoilt
Grey	Timelessness, neutrality, reliability, balance, intelligence, strength	Inconfident, dampness, depression, lack-of- energy, blandness	Mouldy

Sumber: Caivano & Buera, 2012.

C. Akustik

Restoran adalah tempat yang sangat bising. Tingkat kebisingan tertinggi adalah pada restoran *fast food* dan yang terendah adalah restoran *fine dining*. Semua aktivitas dalam restoran menghasilkan suara—mulai dari memotong, mencuci, menggeser kursi, lalu lintas *customer* dan staf, makan, berbincang di ruang makan, hingga *background music*—dan saat semuanya terjadi secara bersamaan mengakibatkan bising.

Suara-suara ini tidak mungkin dapat dikontrol, kecuali menggunakan bahan akustik dan penyerap suara. Setiap ruang memiliki kriteria kebisingan yang berbeda, sedangkan preferensi untuk restoran adalah antara 35-40 Decibel (Ballast, 2010).

Bahan akustik dapat diaplikasikan pada langit-langit sebagai penyerap suara, atau pada lantai berupa karpet. Membagi dan memisahkan beberapa area pada ruang makan dengan menggunakan partisi dapat mengurangi suara (Piotrowski & Rogers, 2007). Penggunaan kursi dengan bantalan, taplak meja, dan *acoustic wall panel* juga dapat mengontrol suara.

D. Penghawaan

Salah satu investasi termahal dalam desain restoran adalah sistem penghawaan dan ventilasi yang juga merupakan salah satu



elemen terkrusial dalam desain restoran. Semua dapur sebarangpun ukurannya pasti akan memproduksi panas dan bau, sehingga dapur yang besar dan padat aktivitas seperti dapur restoran sangat membutuhkan sistem ventilasi yang baik (Malekshahi, 2013).

Sistem penghawaan dengan menggunakan AC sudah sewajarnya diaplikasikan pada restoran, karena dapat membuat lingkungan menjadi *user-friendly* dengan adanya kemungkinan untuk mengatur temperatur ruangan sesuai dengan kebutuhan (Kubba, 2010). Sistem penghawaan ini dapat dikontrol secara manual pada tiap-tiap area atau bisa juga menggunakan sistem terpusat atau *centralised*.

E. Material

Penggunaan bahan yang sama dan senada dapat menciptakan suatu kesatuan dan membantu menunjukkan sirkulasi di seluruh ruang. Sedangkan penggunaan material yang berbeda dapat memisahkan ruang yang satu dengan lainnya dan juga membagi fungsinya. Umumnya, material digunakan untuk menutupi lantai, dinding dan sebagai penghasil (Malekshahi, 2013).

Meskipun *finishing* dan material yang digunakan pada *dining area* dan area publik lainnya berbeda dengan material yang digunakan pada area servis—seperti dapur—tetapi material pada area servis tetap harus dipilih agar tidak keluar dari konsep desain restoran (Binggeli, 2012).

1. Floor Covering

Floor covering restoran lebih dari sekedar material pelapis lantai, tetapi juga sebagai berfungsi petunjuk *zoning* dan alur lalu lintas *customer*, serta penyerap suara. Menurut Durocher (2010) material *floor covering* restoran sebaiknya mudah dibersihkan dan tidak mudah kotor, harus halus tetapi



licin, dan sebaiknya dapat menyerap suara dengan baik, sehingga dapat meminimalisir bising yang diakibatkan oleh suara kursi digeser dan langkah kaki.

2. *Wall Covering*

Material *wall covering* memberikan pengaruh yang besar pada atmosfer yang dihasilkan oleh desain. Sama halnya dengan material lantai, material dinding restoran juga harus mudah dibersihkan dan tidak mudah kotor. Material dinding restoran juga sebaiknya dapat menyerap bunyi, namun tidak mudah sobek (Malekshahi, 2013).

3. *Door-Window Covering*

Material pintu dan jendela seharusnya dapat mengontrol kebisingan yang datang dari luar. Material tambahan seperti *draperies*, *roller blind*, dan *screen* juga dapat ditambahkan (Baraban & Durocher, 2010). Material ini memiliki banyak jenis, warna, dan tekstur, namun semuanya harus dapat dibersihkan, dicuci, dan tidak merusak keseluruhan desain interior restoran tersebut.

F. *Layout*

Dalam restoran terdapat banyak lalu lintas *customer* dan staf, sehingga penting untuk *layout* restoran dideain sedemikian rupa agar tidak terjadi *cross-traffic* maupun *back-traffic*. Bahan baku mentah harus masuk melalui *receiving dock* untuk kemudian disimpan ke dalam *storage* atau *freezer*, lalu diproses di dalam dapur dan dilanjutkan ke *final preparation* untuk kemudian dihidangkan pada *customer* (Malekshahi, 2013).

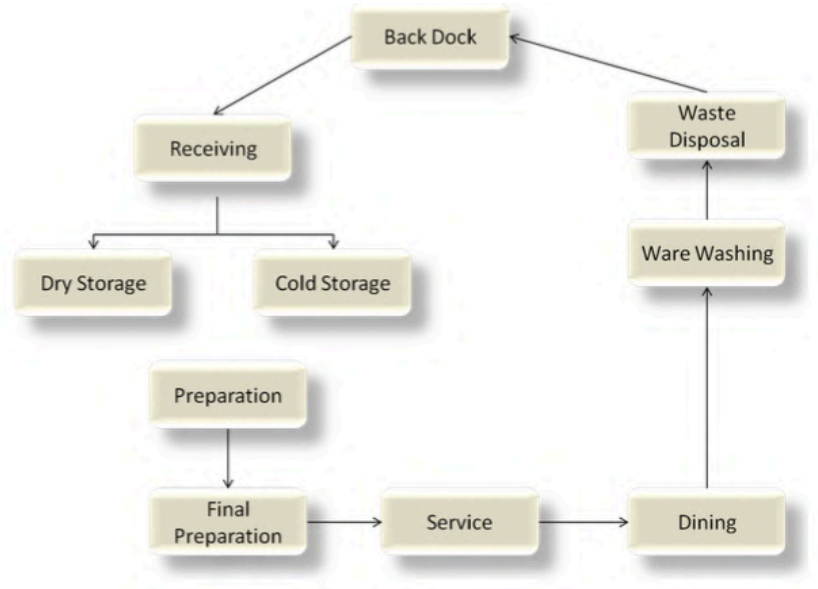


Diagram 2. 1 Alur Aktivitas Restoran

Sumber: Malekshahi, 2013.

Area *receiving dock* harus berada di bagian belakang restoran dengan akses mudah ke jalan raya dan dekat dengan dapur. *Receiving dock* harus terlindungi dari hujan, panas, dan temperatur maupun cuaca ekstrim lainnya. Area ini juga tidak boleh terlihat oleh *customer*, namun akan lebih baik jika tetap bisa dilihat dari kantor manajer (Piotrowski & Rogers, 2007).

Dapur biasanya terletak di antara *storage* dan *dining area*. Dapur biasanya dibagi lagi menjadi beberapa sub-area, yaitu *storage* (*dry storage* dan *cold storage*), *preparation area*, *warewashing area*, *cook and grill*, dan *final preparation* (Arora, 2009). Dapur harus didesain sesuai dengan persyaratan yang ada.

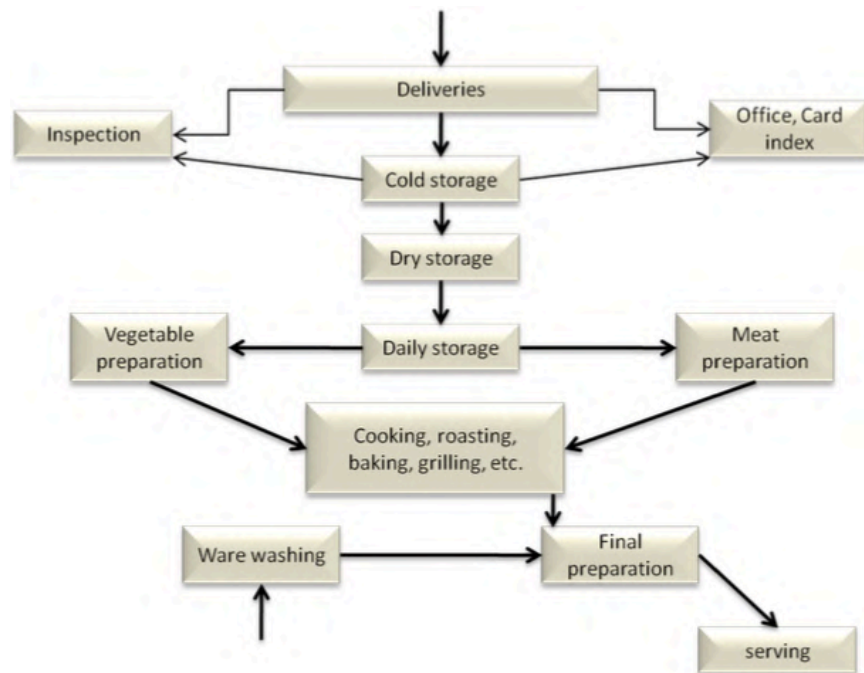


Diagram 2. 2 Area dan Sub-Area pada Restoran

Sumber: Malekshahi, 2013.

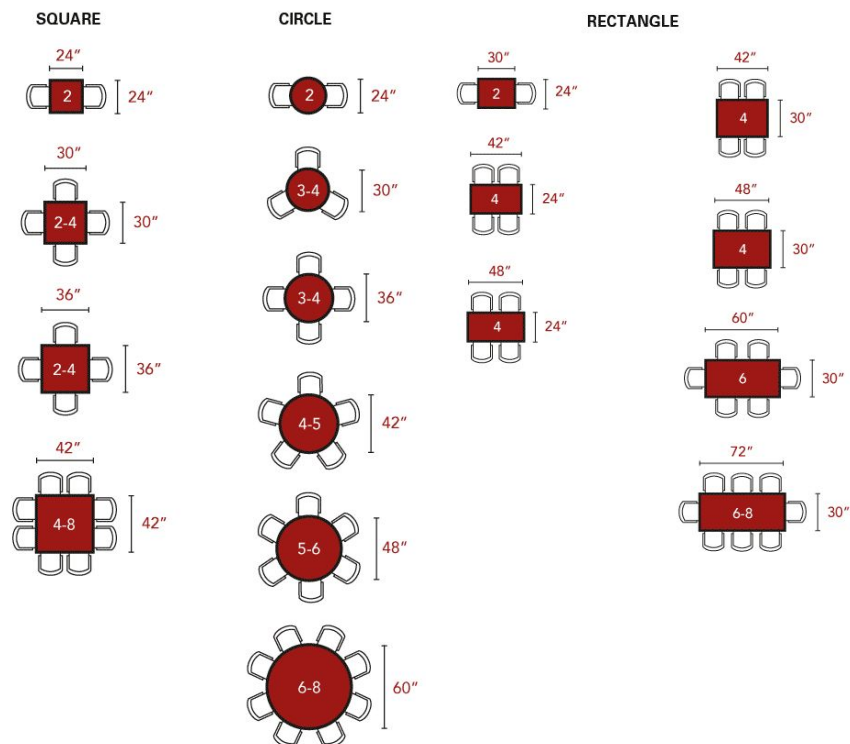
Dining area dapat berlokasi di dalam maupun luar restoran ataupun keduanya. *Dining area* biasanya diposisikan tidak jauh dengan area servis untuk menjaga suhu makanan tetap hangat saat tiba di meja *customer*. Ukuran *dining area* berbanding lurus dengan jumlah *customer* yang dapat dilayani dalam satu waktu (Malekshahi, 2013).

Biasanya, *dining area* merupakan area terluas dalam sebuah restoran, dan untuk meningkatkan *privacy* biasanya ditambahkan partisi untuk membagi *dining area* menjadi area-area yang lebih kecil. *Dining area* sebaiknya kondusif dengan pencahayaan yang cukup, ventilasi yang baik, dan kebersihan yang terjaga sehingga akan mendukung suasana makan yang menyenangkan. Restoran juga memerlukan area kasir yang biasanya terletak di dalam *dining area* dan tidak membutuhkan area yang luas. Menurut Ginting



(2017), berikut adalah alternatif bentuk dan kapasitas *seating* yang dapat digunakan pada *dining area* sebuah restoran:

RECOMMENDED SEATING CAPACITY



Gambar 2. 6 *Seating Layout* pada *Dining Area* Restoran

Sumber: Ginting, 2017.

Setiap restoran pasti membutuhkan ruangan staf sebagai tempat di mana para staf dapat meletakkan barang bawaan dan ganti pakaian. Staf juga membutuhkan *restroom* yang harus terpisah dengan *restroom* untuk pengunjung. Kantor harus ada dalam sebuah restoran sebagai ruangan untuk manager dan *head chef*. Di dalam kantor sebaiknya disediakan area kontrol CCTV untuk mengawasi aktivitas dalam dapur dan *dining area*.



Malekshahi (2013) juga mengatakan *proximity* juga sangat perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah restoran. Ada ruangan-ruangan yang harus diletakkan berdekatan atau berjauhan satu sama lain. *Proximity* ini dapat dilihat di Tabel 2.4, dengan skala “0” berarti tidak penting untuk diletakkan berdekatan dan skala “3” untuk sangat penting diletakkan berdekatan.

	RECEIVING	DRY STORAGE	REFRIGERATED STORAGE	PREPARATION	FINAL PREPARATION	SERVICE	WAREWASHING	TRASH HOLDING	CUSTOMER ENTRANCE
RECEIVING									
DRY STORAGE	1								
REFRIGERATED STORAGE	0	1							
PREPARATION	0	2	3						
FINAL PREPARATION	0	0	2	3					
SERVICE	0	0	0	1	3				
WAREWASHING	0	0	0	1	1	3			
TRASH HOLDING	3	0	0	0	0	0	0		
CUSTOMER ENTRANCE	0	0	0	0	0	0	0	0	

Tabel 2. 4 *Proximity* Area-area pada Restoran

Sumber: Malekshahi, 2013.

2.1.4 Proksemik Pengaturan Meja dan Tempat Duduk di Restoran

Pengaturan posisi duduk seorang individu relatif pada individu lainnya maupun relatif pada elemen arsitektur dapat mempengaruhi kemauan individu tersebut untuk berinteraksi dengan individu lainnya, kenyamanan yang dirasakannya, dan seberapa lama individu tersebut akan menetap dengan pengaturan tersebut. Ruang publik, seperti restoran, menimbulkan keinginan individu untuk membuat dan mempertahankan ruang personal. Terdapat berbagai macam pengaturan dan desain tempat duduk pada restoran yang membawa efek yang berbeda-beda terhadap



durasi kunjungan, SPM (*Spending per Person per Minute*), dan privasi pelanggan restoran tersebut.

Menurut Kimes & Robson (2004) yang berdasarkan pada hasil penelitian yang telah mereka lakukan pada sebuah restoran keluarga dengan kapasitas 210 tempat duduk, pelanggan yang menempati meja makan lingkaran memiliki durasi makan terlama dengan SPM terendah dibandingkan dengan meja segiempat. Meja bar memiliki durasi makan tersingkat dengan tingkat SPM tertinggi. Sedangkan baik atau tidaknya peletakan posisi meja hanya berpengaruh pada durasi makan dan tidak berpengaruh pada SPM, terutama pada waktu ramainya restoran, posisi meja bukan menjadi prioritas utama pertimbangan duduk oleh pelanggan.

Anggota sebuah kelompok akan cenderung menunjukkan perilaku antagonis terhadap individu atau kelompok lain yang berada di luar kelompoknya. Menurut Robson (2002) berdasarkan hasil penelitiannya yang dilakukan pada beberapa restoran di Amerika, *anchored seating* atau tempat duduk semipermanen seperti sofa, lebih diminati oleh pengunjung berkelompok, karena *anchored seating* dapat lebih mendefinisikan zona personal kelompok tersebut dengan jelas, sehingga kecil kemungkinan bagi privasi mereka untuk diganggu oleh kelompok di sekitar mereka. Sedangkan individu akan lebih meminati *anchored seating* yang dipasang pada sebuah elemen arsitektur seperti dinding, karena semakin memperkecil kemungkinan mereka untuk harus berinteraksi dengan individu lain yang tidak mereka kenal. Selain itu, orientasi duduk lebih berpengaruh dari pada jarak tempat duduk dalam hal pembentukan privasi.

2.1.5 Analisis Pasar Restoran

Customer pergi ke restoran tidak hanya untuk makan, tetapi juga untuk melakukan aktivitas sosial maupun bisnis. Dengan menjamurnya usaha rumah makan, maka kompetisi pada bidang usaha ini semakin ketat. Desain interior yang menarik dan mudah diingat merupakan salah satu aspek terpenting bagi restoran untuk dapat bertahan dalam persaingan



usaha yang kompetitif dan menaikkan total *revenue* dengan meningkatkan tingkat *customer retention*.

Interior dapat mempengaruhi suasana dan suasana dapat mempengaruhi sikap dan perilaku manusia. Maka dari itu, desain interior sebuah restoran mempengaruhi seberapa lama *customer* menghabiskan waktu di restoran tersebut, senyaman apa mereka berada dalam restoran tersebut, dan ingin atau tidaknya mereka untuk datang ke restoran itu kembali (Yu, 2009).

A. Tren Desain Restoran

Pasar dari usaha restoran atau rumah makan teruslah berkembang. Seiring dengan perkembangan pasar, muncullah tren desain restoran yang beragam sesuai dengan lokasi restoran, target konsumen, *food style*, dan lain-lain. Pemilik restoran harus mampu mengorientasikan posisi pasar mereka dengan baik. Pemilik dan desainer harus familiar dengan tren dinamis yang kemungkinan besar berpengaruh pada pasar. Menurut Yu (2009) terdapat empat tren desain restoran, yaitu:

1. *Upscale Casual*

Tren desain *upscale* namun tetap *casual* ini menyampaikan semangat modernisme, *fashion*, dan kemewahan.

2. *Entertainment-Themed*

Restoran yang temanya berpusat pada hiburan atau *entertainment*, contoh restoran yang mengadaptasi tren ini adalah Hard Rock Café.

3. *Exhibition Cooking Area*

Exhibiting kitchen dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para *customer* yang kebanyakan biasanya suka melihat proses hidangan mereka disiapkan, terutama jika prosesnya melibatkan *cooking attraction* atau dilakukan oleh *chef*



terkenal. Tren ini dapat menjadi alat *marketing* yang krusial bagi restoran dengan potensi yang memadai (Arora, 2009).

4. *Neighbourhood Feel*

Tren ini mengedepankan konsep *familiarity*, Yu (2009) mengatakan bahwa *customer* akan merasa nyaman saat berada di dalam lingkungan yang sudah familiar bagi mereka.

B. Pengaruh Interior Restoran pada Target Konsumen

Selain sekedar ruangan untuk tempat makan, restoran sekarang ini sudah menjadi *social venue*. *Customer* datang ke restoran untuk alasan yang bermacam-macam, mulai dari melakukan negosiasi bisnis atau sekedar *business lunch*, bertemu dengan teman, hingga mengadakan acara atau *banquet* (Baraban & Durocher, 2010).

Maka dari itu, sebelum mendesain sebuah restoran sangatlah penting bagi desainer dan pemilik restoran untuk melakukan analisis target konsumen dengan mempertimbangkan *preferences*, kebiasaan, dan gaya berkomunikasi *customer* untuk menarik mereka datang ke restoran. Dengan menganalisis hal-hal tersebut, restoran akan dapat memenuhi kebutuhan konsumen dan nantinya menaikkan *revenue* (Yu, 2009).

2.2 Kajian Bakery

Bakery atau toko roti adalah sebuah bentuk usaha ritel yang memproduksi dan menjual makanan yang bahan bakunya berbasis tepung yang dipanggang dalam oven, seperti roti, biskuit, kue, *pastry*, dan pai (Ashokkumar, 2010). Beberapa ritel *bakery* juga merangkap sebagai kafe yang menyajikan kopi dan teh untuk pelanggan yang ingin mengonsumsi produk *bakery* langsung di tempat.

2.2.1 Elemen yang Mempengaruhi Desain Bakery

Desain ritel, salah satunya *bakery*, sangat berhubungan erat dengan penataan ruang yang secara visual mampu menstimulus *customer* untuk



membeli produk dan juga menstimulus timbulnya rasa ingin berkunjung kembali yang didapatkan oleh *customer* lewat pengalaman berbelanja dan berada di tempat tersebut (Mesher, 2010). Berikut adalah elemen yang memengaruhi desain sebuah retail *bakery*:

A. *Branding*

Branding merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk memasarkan produk dan layanan dengan nama tertentu. Publik dapat mengidentifikasi produk dan layanan dengan *brand* yang telah akrab di telinga dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Tetapi untuk menerjemahkan sebuah *branding* ke dalam tiga dimensi merupakan proses yang kompleks (Pegler, 2011).

Branding sendiri merupakan salah satu aspek yang memegang peranan paling penting dalam perancangan ritel. Dalam proses desain interior secara umum, memahami bangunan merupakan subjek dan titik awal dari penelitian. Namun dalam desain ritel, salah satunya *bakery*, *branding* merupakan titik awal dari proses desain. Analisa bangunan atau situs merupakan tahap selanjutnya setelah pemahaman *branding* dilakukan.

B. *Brand image*

Brand image merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam pengembangan sebuah *brand* dan sangat penting untuk menunjukkan esensi dan nilai-nilai organisasi kepada publik melalui sarana visual. *Brand image* inilah yang harus tercermin secara visual dalam bentuk desain interior (Mesher, 2010).

Skema interior biasanya dibuat dengan berlandaskan *brand image* melalui pedoman grafis yang telah ada. Kemudian skema tersebut diterjemahkan ke dalam *moodboard* (kompilasi gambar dan foto diambil dari buku atau jurnal yang menjelaskan dengan jelas sebuah ide desain) yang berorientasi pada interior, bukan grafis. Ide



visual ini kemudian diekstraksi menjadi skema desain interior dengan mempertimbangkan penerapan *graphic identity* pada ruang. Dari proses ini akan didapatkan sebuah konsep desain interior.

C. *Visual Merchandising*

Visual merchandising merupakan sebuah praktik dalam industri ritel yang berupa pengembangan penataan denah lantai dan *display* tiga dimensi yang ditujukan untuk memaksimalkan penjualan. *Visual merchandising* mendukung penjualan dengan menciptakan lingkungan untuk lebih memaksimalkan peluang terjadinya transaksi dan mendidik *customer* dengan menampilkan *brand image* (Pegler, 2011).

Visual merchandising berkomunikasi dengan *customer* melalui elemen yang merangsang indra mereka seperti pencahayaan, musik, aroma, dan layar televisi. Lingkungan di mana konsumen berada dapat memengaruhi keputusan pembelian yang mereka buat. Penelitian menunjukkan bahwa ritel yang tidak berkomunikasi dengan baik dengan *customer*, seperti yang memiliki tata letak yang buruk, dapat menyebabkan pelanggan mendapatkan pengalaman belanja yang kurang menyenangkan.

Visual merchandising terdiri dari dua teknik, yaitu tampilan interior dan eksterior, atau juga dikenal sebagai *window display*. Tujuan dari kedua teknik ini adalah untuk menarik perhatian konsumen agar masuk ke dalam toko dan berlama-lama di dalamnya, serta juga untuk mempengaruhi keputusan pembelian (Gudonavičienė & Alijošienė, 2015). Kedua teknik ini memiliki efek terbesar pada impuls pembelian yang oleh karena itu merupakan aspek yang sangat penting.



2.2.2 Perilaku Konsumen dalam *Bakery*

Malhotra (2011) mengatakan bahwa ada beberapa pola perilaku *customer* yang terjadi secara konsisten pada sebuah ruang ritel, seperti *bakery*, yaitu sebagai berikut:

A. Perilaku *Customer* pada Zona Transisi

Zona transisi merupakan area yang berada tepat di depan pintu masuk. Saat *customer* baru masuk melalui pintu masuk, indranya membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan stimulus yang baru diterimanya, mulai dari pencahayaan ritel, temperatur, warna, hingga poster-poster harga diskon. Faktor ini menjadi pertimbangan penting dalam peletakan *display* barang. Kebanyakan orang menganggap area di sekitar pintu masuk sebagai tempat strategis peletakkan *display*, karena area ini merupakan satu-satunya area yang dilewati oleh semua *customer*.

Namun, justru kebalikannya, pada zona transisi ini *customer* biasa jalan dengan pandangan lurus ke depan tanpa melihat *display* yang ada di kanan dan kirinya, karena indranya sedang sibuk beradaptasi dengan stimulus baru. Sehingga, zona ini merupakan zona yang kurang tepat untuk dijadikan area *display* barang. Tetapi bukan berarti desainnya harus diabaikan, karena zona ini berperan besar dalam menciptakan kesan pertama pada *customer*.

B. *Customer* Bergerak Berlawanan Arah Jarum Jam

Customer sebagian besar bergerak kebalikan dengan arah jarum jam. *Customer* biasanya secara otomatis akan bergerak ke bagian kanan belakang, kemudian terus ke kiri dan kembali ke depan, yaitu area kasir. Tidak ada penyebab pasti dari kebiasaan *customer* ini, karena sirkulasi *customer* biasanya sangat ditentukan oleh penataan *layout*. Namun, dugaan terkuat adalah perilaku ini disebabkan oleh



posisi pintu masuk yang kebanyakan berada di sebelah kanan area kasir.

C. *Customer* Menghindari Lorong Sempit

Customer cenderung memilih untuk mengunjungi area dengan lorong yang lebih luas dan menghindari lorong-lorong yang sempit. Hal ini diakibatkan oleh potensi munculnya invasi *personal space* pada saat berpapasan dengan *customer* lain pada lorong yang sempit, sehingga mengakibatkan rasa was-was akan bersenggolan dengan *customer* lain ataupun berada pada jarak yang terlalu dekat saat melihat-lihat *display* barang.

2.3 Kajian Langgam

2.3.1 Akulturasi Kolonial Belanda dan Jawa Timur

Jawa Timur pada abad ke-20 tidak terlepas dari akulturasi budaya kolonial Belanda yang telah tersebar di Indonesia selama 350 tahun periode penjajahan. Belanda banyak membawa pengaruh aliran arsitektur yang berkiblat pada Eropa dengan penyesuaian teknologi dan iklim setempat, aliran arsitektur ini biasa disebut *nieuwe bouwen*. Akulturasi ini banyak juga diadaptasi di rumah-rumah masyarakat Jawa Timur. Menurut Wardani (2004), terdapat empat tipe rumah hasil akulturasi arsitektur kolonial Belanda di Jawa Timur, yaitu:

1. Tipe Kolonial Pertama

Bangunan berelemen ornamental dengan detil cermat yang tidak rumit, pintu dan jendela tinggi sehingga terkesan menegak (vertikal) yang kuat, pintu utama bangunan berada di tengah.



Gambar 2. 7 Tipe Kolonial Pertama

Sumber: Wardani, 2004

2. Tipe 1950an (Jengki)

Bangunan tidak berornamen namun berdekorasi garis geometrik, penyelesaian detil lugas, pintu dan jendela senada dengan tipe colonial pertama, pintu utama bangunan telah bergeser ke pinggir.



Gambar 2. 8 Tipe 1950an (Jengki)

Sumber: Wardani, 2004

3. Tipe 1970an

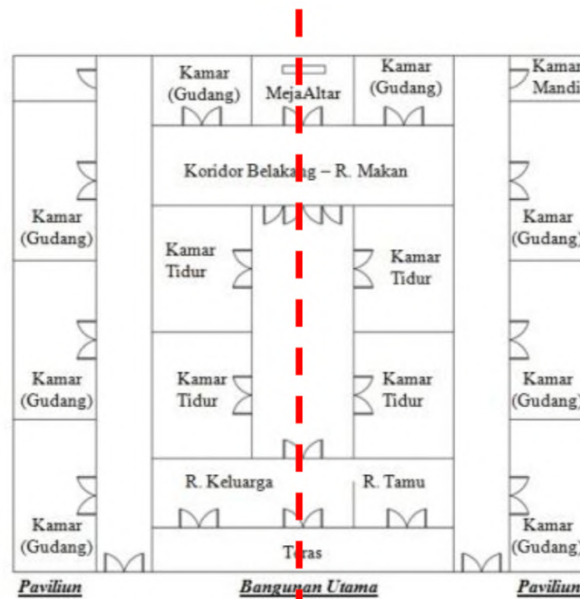
Bangunan tanpa ornamen atau dekorasi, penyelesaian detil tidak khusus, pintu dengan jendela lebar atau dengan jendela nako, penataan seperti tipe 1950-an.

4. Tipe Campuran

Tipe campuran adalah hasil penggabungan tipe 1970an dengan tipe kolonial pertama atau 1950-an. Cirinya adalah bagian pintu, jendela, dan tubuh bangunan menunjukkan tipe 1970an sementara



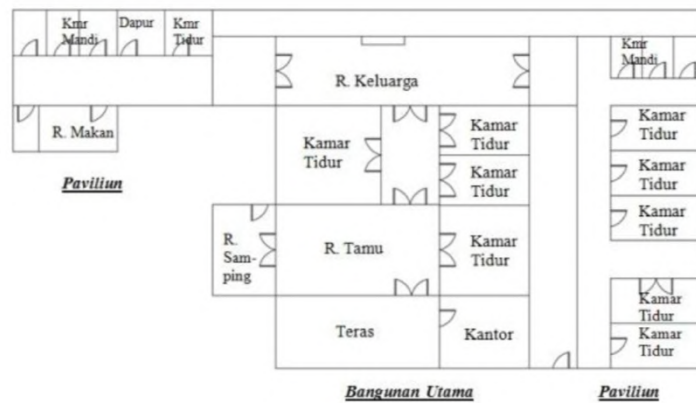
bagian kepala bangunan bertipe kolonial pertama atau 1950an.
Tipe ini hadir sebagai hasil peremajaan (*vermaakt*) bangunan lama.



Gambar 2. 9 Tata Ruang Bangunan Kolonial Belanda

Sumber: Setiawan & Santosa, 2013

Bangunan kolonial Belanda di Jawa Timur telah disesuaikan dengan iklim tropis Indonesia. Penyesuaian ini dapat dilihat melalui karakter denah yang cenderung memanjang ke belakang dengan peletakan pintu utama yang berada pada satu garis dengan pintu-pintu besar di koridor utama, sehingga pertukaran udara dapat berlangsung dengan baik. Selain itu, karakter organisasi ruang pada rumah tinggal Kolonial Belanda tahun 1900an adalah adanya sebuah ruang koridor yang di samping kanan dan kirinya adalah kamar tidur. Di samping bangunan utama terdapat paviliun yang digunakan untuk tempat tidur tamu. Keseluruhan bangunan terletak pada sebidang tanah yang luas dengan kebun depan. Denah bangunan biasanya dibuat simetris, namun tidak menutup kemungkinan adanya penyesuaian denah dengan bentuk situs bangunan yang menuntut denah untuk menjadi tidak simetris.



Gambar 2. 10 Denah Asimetris Bangunan Kolonial Belanda

Sumber: Setiawan & Santosa, 2013

Denah bangunan Kolonial Belanda biasanya memiliki teras yang berbatasan dengan ruang tamu. Terdapat sekat berupa pintu antara ruang tamu dan ruang keluarga yang biasanya berada di koridor tengah bangunan. Di samping-samping ruang keluarga biasanya merupakan kamar tidur. Ruang keluarga juga berbatasan dengan area servis di bagian belakang bangunan yang biasanya juga disekat dengan menggunakan pintu.

Arsitektur dan interior bangunan hasil akulturasi kolonial Belanda di Jawa Timur memiliki sedikit perbedaan dari bangunan kolonial Belanda yang ada negara lain bahkan provinsi Jawa yang lainnya.

Berikut adalah ciri-ciri bangunan tersebut:

1. Lantai



Gambar 2. 11 Lantai Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur

Sumber: Setiawan & Santosa, 2013



Lantai pada bangunan kolonial masih mendapatkan pengaruh dari *Empire Style* yang salah satunya terlihat dari penggunaan material terazo atau marmer dengan serat coklat muda. Selain itu, ada juga pengaruh dari *Art & Craft* yang dapat dilihat melalui penggunaan ubin motif floral-geometris dengan *border* (Setiawan & Santosa, 2013).

2. Dinding



Gambar 2. 12 Dinding Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur

Sumber: Setiawan & Santosa, 2013

Dinding bangunan menggunakan dinding batu bata ber-*finishing* cat tembok putih dengan kombinasi material keramik motif di beberapa bagiannya yang merupakan pengaruh dari Art Nouveau (Setiawan & Santosa, 2013).

3. Plafon



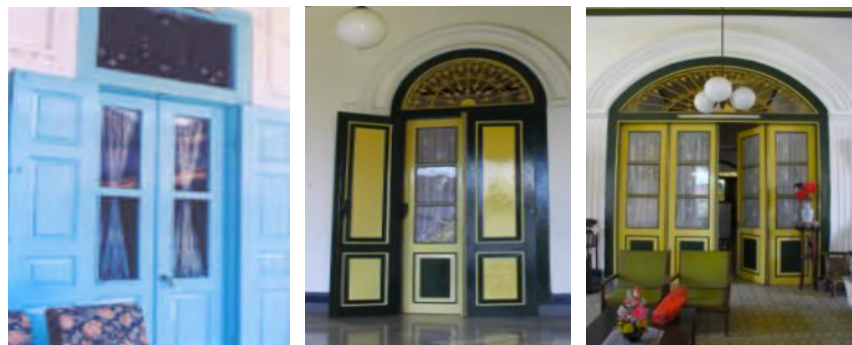
Gambar 2. 13 Plafon Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur

Sumber: Wardani, 2004



Plafon pada bangunan kolonial ada yang menggunakan polos dengan *finishing* cat tembok, *exposed beam* dengan *finishing* beragam, ada juga yang menggunakan ornamen floral-geometris dengan repetisi yang merupakan pengaruh dari Art Nouveau. Material ornamen ada yang menggunakan seng, khas *nieuwe bouwen*, yang merupakan material baru di Indonesia pada saat itu (Setiawan & Santosa, 2013).

4. Pintu



Gambar 2. 14 Pintu Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur

Sumber: Setiawan & Santosa, 2013

Pintu pada bangunan kolonial biasanya terdiri lebih dari satu lapis pintu. Pintu bagian luar menggunakan panel-panel kayu sederhana seperti pada pintu rumah tradisional Jawa Timur dan pintu bagian dalamnya menggunakan kombinasi kaca. Pintu selalu dilengkapi dengan *bovenlicht* di atasnya, bentuknya ada yang setengah lingkaran dan segi empat dan biasanya disertai ornamen yang terbuat dari logam yang merupakan pengaruh dari Art Nouveau (Setiawan & Santosa, 2013).



5. Jendela



Gambar 2. 15 Jendela Bangunan Kolonial Belanda di Jawa Timur

Sumber: Setiawan & Santosa, 2013

Jendela bangunan kolonial Belanda biasanya terdiri dari tiga lapis, masing-masing memiliki dua daun jendela. Bagian luar merupakan jendela berpanel dengan material kayu. Bagian tengah merupakan jendela kaca yang dibingkai kayu. Kaca yang digunakan adalah kaca bertekstur kasar. Kemudian bagian dalam merupakan jendela kayu dengan kaca yang dominan. Kaca yang digunakan adalah kaca tanpa tekstur atau kaca transparan biasa (Setiawan & Santosa, 2013).

6. Furnitur

Semenjak adanya pelaksanaan politik etis pada awal abad ke-20, kaum pribumi diberi kesempatan untuk memperoleh pendidikan. Perolehan informasi juga didukung dengan mulai masuknya buku dan majalah luar negeri ke Indonesia. Dengan begitu, masyarakat mulai terbuka wawasan berpikirnya untuk menerima nilai-nilai Barat, salah satunya melalui furnitur. Pada awal abad ke-20, furnitur bergaya Art Deco mulai dibawa oleh para arsitek Belanda dan kemudian dikembangkan dengan cara memadukannya dengan material yang umum dijumpai di Indonesia, seperti anyaman rotan (Sachari, 2006).



Gambar 2. 16 Furnitur Art Deco Kombinasi Rotan

Pada tahun 1960-an, furnitur dengan pengaruh Streamline Deco yang diadaptasi dari gaya Yankee mulai dikembangkan. Streamline Deco ditandai dengan bentuk-bentuk polos yang melancip pada beberapa bagian. Gaya ini kemudian di Indonesia lebih dikenal dengan nama Jengki. Jengki identik dengan bentukan yang dimiringkan dan melancip seolah melambangkan adanya sebuah gerakan (*movement*) (Sachari, 2006).



Gambar 2. 17 Furnitur Jengki 1960-an

Sumber: Santai Furniture

7. Dekorasi

Masa penjajahan Belanda selama 350 tahun memberi banyak sekali pengaruh pada furnitur dan barang-barang dekorasi yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia termasuk Jawa Timur. Belanda



membawa masuk barang-barang yang sesuai dengan tren desain dan perdagangan di Eropa pada saat itu, salah satunya adalah *delftware* atau dalam Bahasa Belanda disebut *Delfts blauw*.

Delftware adalah salah satu jenis kerajinan gerabah berlapis timah dengan *finishing* menggunakan *white glaze* yang biasanya didekorasi menggunakan oksida logam (Caiger-Smith, 1973). Kebanyakan *delftware* menggunakan oksida kobalt untuk menghasilkan warna biru. *Delftware* pertama kali dikembangkan pada abad ke-16 dan kemudian menjadi sangat populer pada abad ke-17 dan 18. Tetapi, *delftware* masih banyak beredar di Indonesia, termasuk Jawa Timur hingga abad ke-20 (Rittersma, 2010).



Gambar 2. 18 *Delftware*

Sumber: Hardin's Antiques and Collectibles

Selain *delftware*, *enamelware* juga sempat menjadi tren peralatan makan dan minum (*tableware*), serta peralatan memasak di Jawa Timur. *Enamelware* terbuat dari bahan logam (baja atau aluminium) yang diberi lapisan enamel. *Enamelware* pertama kali dikembangkan pada akhir abad ke-18, namun pada saat itu



finishing dari *enamelware* masih belum memiliki motif sehingga belum terlalu diminati.



Gambar 2. 19 *Enamelware*

Sumber: Hardin's Antiques and Collectibles

Enamelware menjadi sangat populer pada awal abad ke-20—yaitu sekitar tahun 1930—dan masih sangat digemari hingga akhir abad ke-20, karena selain *finishing*-nya beragam, *enamelware* juga tahan lama, ringan, dan tidak mudah pecah seperti porselen (Rittersma, 2010).

2.3.2 Jengki

Jengki merupakan sebuah langgam yang berasal dari dunia arsitektur yang mulai populer di Indonesia pada tahun 1950an. Jengki merupakan bentuk reaksi masyarakat Indonesia dalam dunia rancang bangunan akan kebebasan dari era penjajahan Belanda. Berikut adalah karakteristik Jengki menurut (Setiawan, 2013).



1. Bentuk yang dimiring-miringkan seakan ada pergerakan.



Gambar 2. 20 Bentuk yang Dimiringkan

Sumber: Santai Furniture

Karakteristik ini paling banyak ditemui pada desain furnitur Jengki yang pangkalnya selalu menjorok masuk ke bagian tengah furnitur. Selain pada furnitur, karakter ini biasanya juga ditemui pada kusen jendela.

2. Asimetris.



Gambar 2. 21 Bentuk Asimetris

Sumber: Rooang

Bentukan ini sangat terlihat dari arsitektural dan layout bangunannya yang tidak simetris, paling mudah dilihat dari bentuk atap rumah.



3. Kombinasi material alam lokal.



Gambar 2. 22 Material Alam Lokal

Sumber: Fabelio

Karena langgam ini berkembang di dan dikembangkan sendiri oleh orang-orang Indonesia, maka material yang digunakanpun diambil dari material yang berasal dari dalam negeri, seperti anyaman rotan, bambu, dan kayu.

4. Rancang bangun untuk iklim tropis.



Gambar 2. 23 Bangunan Iklim Tropis

Sumber: Rooang



Sistem ventilasi yang baik, bahkan selain fungsional juga digunakan sebagai elemen dekoratif, seperti penggunaan roster atau *ventilation block* pada dinding.

5. Batu alam yang disusun acak.



Gambar 2. 24 Material Batu Alam

Sumber: Rooang

Penyusunan material secara tidak teratur ini merupakan sebuah bentuk ketidak rapihan yang menjadi bentuk pemberontakan terhadap arsitektural kolonial belanda yang semua elemennya disusun secara presisi.

2.4 Kajian Nostalgia

Xue (2017) mengatakan bahwa menurut para psikolog dan sosiolog kontemporer, nostalgia merupakan emosi yang normal dan sangat lazim untuk dialami oleh kebanyakan orang dewasa. Wildschut, Sedikides, Arndt, dan Routledge (2006) mengatakan bahwa menurut penelitian mereka yang telah dilakukan di Inggris, 79% dari partisipan penelitian mengaku bahwa mereka mengalami nostalgia setidaknya satu kali dalam jangka waktu satu minggu, 17% partisipan terindikasi mengalami nostalgia satu atau dua kali setiap bulan, dan 4% sisanya menyatakan bahwa mereka tidak terlalu sering mengalami nostalgia. Penelitian ini menuntun pada sebuah kesimpulan bahwa nostalgia adalah



pengalaman manusia yang universal yang dapat dialami oleh semua orang tanpa memandang umur, gender, kelas sosial, etnik, maupun pengelompokan sosial lainnya.

2.4.1 Tipe-tipe Nostalgia

Nostalgia adalah sebuah emosi yang kompleks yang biasanya berbasis pada memori atau pengalaman masa lampau, baik secara personal maupun kolektif yang didapatkan secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, Xue dan Wooley (2013) mengategorikan nostalgia ke dalam empat tipe yang walaupun berbeda wilayah konseptualnya, tetapi tetap saling berkaitan. Empat kategori tersebut adalah sebagai berikut:

a. Nostalgia Personal

Nostalgia personal adalah nostalgia yang berbasis pada memori yang secara personal telah dialami oleh individu dan secara signifikan berbeda antara satu individu dengan individu lainnya.

b. Nostalgia Interpersonal

Nostalgia interpersonal mengacu pada nostalgia yang muncul akibat adanya memori yang didapatkan individu melalui sebuah komunikasi dengan orang lain, terutama orang-orang yang memiliki hubungan emosional yang dekat dengan individu tersebut, seperti anggota keluarga, teman dekat, ataupun pasangan.

c. Nostalgia Virtual

Nostalgia virtual dapat dianggap sebagai sebuah *virtual reality* yang disertai dengan emosi yang berdasar pada pengalaman yang secara tidak langsung pernah dialami bersama, seperti konten buku atau film yang populer di masa lampau.

d. Nostalgia Kultural

Nostalgia kultural melibatkan memori kolektif yang dialami bersama oleh orang-orang yang merupakan anggota kelompok



tertentu. Holak, Havleena, dan Matveev (2006) mengatakan nostalgia kultural merupakan nostalgia yang harus lebih diperhatikan oleh para desainer, karena sebagai pengalaman kolektif, nostalgia kultural lebih mudah diprediksi daripada nostalgia personal dan interpersonal. Nostalgia kultural juga berbasis pada pengalaman langsung, yang mana pengalaman ini lebih jelas dan lebih hidup dibandingkan dengan pengalaman tidak langsung. Nostalgia kultural juga memiliki *shareability* yang merupakan kunci dari efek positif yang ingin didapatkan dari nostalgia.

Walaupun nostalgia kebanyakan mampu memunculkan emosi yang positif, nostalgia bisa juga memunculkan emosi yang negatif—seperti melankoli—yang menjadi semakin kuat pada lingkungan tertentu dan harus dihindari oleh para desainer. Nostalgia ini juga perlu untuk lebih diperhatikan oleh para desainer, karena nostalgia akan jauh lebih bisa dinikmati ketika dirasakan bersama-sama orang lain daripada dirasakan sendiri-sendiri oleh tiap individu tanpa bisa berbagi dengan orang lainnya.

2.4.2 Syarat Terjadinya Nostalgia

Hepper, Ritchie, Sedikides, & Wildschut (2012) mengatakan bahwa nostalgia merupakan bagian dari struktur kehidupan sehari-hari. Setiap orang umumnya perlu merasakan nostalgia pada fase-fase tertentu dalam kehidupan mereka. Ada tiga syarat terjadinya nostalgia, yaitu sebagai berikut:

a. Perubahan (*Change*)

Perubahan dalam kehidupan manusia sehari-harinya diperlukan untuk menumbuhkan sebuah nostalgia. Perkembangan teknologi, lingkungan sosial, dan budaya menuntun pada sebuah perubahan yang menyebabkan hari ini dan hari esok tidak lagi sama. Sehingga ada masa lampau yang dapat dikenang oleh seseorang untuk membuatnya merasakan nostalgia.



b. Mengingat (*Remembering*)

Nostalgia adalah sebuah pengalaman yang sangat berbasis pada memori. Seseorang yang tidak memiliki memori tidak memiliki sumber utama dari nostalgia, sehingga orang tersebut tidak akan mampu merasakan kebutuhan untuk merasakan nostalgia, karena orang tersebut tidak mampu mengenang masa lampau dan terisolasi di masa sekarang.

c. Melupakan (*Forgetting*)

Melupakan dan mengingat sangatlah selektif. Nostalgia berbasis pada memori yang mengeliminasi emosi negatif di dalamnya. Manusia pada umumnya lebih cepat melupakan memori yang terasosiasikan dengan emosi negatif, seperti kesedihan dan kemarahan. Dan lebih banyak mengingat detail pada memori yang mereka asosiasikan dengan emosi positif, seperti kebahagiaan, memori yang berkaitan dengan sebuah humor, dan perasaan dicintai (Xue, 2017).

Nostalgia tidak berbasis pada memori yang benar-benar akurat, tetapi lebih berbasis kepada memori yang ideal. Jika setiap detail kecil dari memori masa lampau mampu diingat dengan akurat oleh semua orang, maka nostalgia akan kehilangan daya tariknya dan hanya akan dapat terjadi pada sedikit orang.

2.4.3 Perbedaan Desain Nostalgia dengan Retro

Pembuatan desain nostalgia melewati proses yang tidak sederhana. Desainer harus mampu mengekstraksi elemen-elemen desain yang ada di masa lampau. Desain nostalgia yang dianggap berhasil adalah desain yang mampu mengombinasikan elemen-elemen ikonik dari masa lampau dengan masa sekarang, sehingga *design outcome*-nya dapat beradaptasi dengan baik pada situasi yang ada di masa sekarang (Xue & Woolley, *Creatively Designing with/for Cultural Nostalgia*, 2013).



Desain nostalgia dan retro sering kali disalah artikan oleh banyak pihak dengan anggapan bahwa keduanya memiliki pengertian yang sama. Karena adanya kesalah pahaman ini, desain nostalgia sering disepelekan. Jika sebuah desain nostalgia dianggap retro, maka desain tersebut masih dapat dikatakan gagal untuk menjadi desain nostalgia.

Retro sendiri masih memiliki pengertian yang kontekstual. Namun pada masa sekarang ini, retro digunakan untuk mendeskripsikan desain-desain baru yang memiliki pengaruh besar dari elemen visual yang dikatakan *old-fashioned* atau kuno, tanpa memiliki *design input* yang inovatif dan original. Kebalikannya, nostalgia sangat berbasis pada pengalaman yang subjektif, sehingga desain nostalgia harus dikonseptualisasikan sebagai sebuah proses desain dengan nostalgia sebagai tujuan utama yang ingin didapatkan melalui sebuah *user-experience* (Xue, 2017).

Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa desain nostalgia pasti memiliki elemen dari desain retro, karena desain nostalgia sama-sama mengekstraksi elemen desain yang kuno, namun desain nostalgia mengambil elemen yang ikonik saja untuk kemudian menerjemahkannya ke dalam desain baru dengan adaptabilitas yang baik dengan lingkungan masa sekarang. Sedangkan retro hanya mengambil elemen visual yang *old-fashioned*, kemudian menjadikannya *output* desain. Sehingga retro belum tentu mampu memunculkan nostalgia, karena *user-experience* memang tidak menjadi pertimbangan utama sejak awal proses desain dilakukan.

2.4.4 Pengaruh Nostalgia pada Perilaku Konsumen

Setelah dilakukannya penelitian pertama mengenai *experiential consumption* (konsumsi berbasis pengalaman) pada tahun 1980an, para peneliti konsumen semenjak tahun 1990an menemukan bahwa nostalgia merupakan pengalaman yang sangat dinikmati oleh para konsumen, sehingga dianggap mampu meningkatkan *value* dari sebuah *brand*, produk,



ataupun servis. Tidak seperti para psikolog dan sosiolog di akhir abad 20 yang masih memperdebatkan apakah nostalgia memberikan efek positif atau negatif, menguntungkan atau merugikan bagi lingkungan sosial, premis para peneliti konsumen adalah nostalgia dianggap menarik oleh konsumen.

Schindler & Holbrook (2003) pada penelitiannya yang membahas tentang pengaruh nostalgia pada selera konsumen pada tipe produk yang berbeda menemukan bahwa efek preferensi nostalgia sangat mempengaruhi selera konsumen. Tidak hanya dalam bentuk budaya dan seni—misalnya musik, senjata, idola, seni visual—tetapi juga pada produk yang relatif lebih utilitarian—seperti mobil dan furnitur. Mereka menemukan juga adanya pengategorian umur konsumen yang spesifik untuk membentuk jenis preferensi nostalgia mereka pada tipe produk tertentu, misalnya saja kategori usia sekitar 14 tahun lebih merasakan nostalgia melalui film dan usia sekitar 24 tahun lebih merasakan nostalgia melalui musik.

Chen, Yeh, & Huan (2013) pada penelitian mereka yang membahas tentang tren bisnis restoran bernuansa nostalgia di Taiwan menemukan bahwa beberapa pemilik restoran yang juga merupakan kolektor barang-barang antik berhasil meraup keuntungan lebih banyak dengan mendekorasi restorannya dengan barang antik koleksi mereka yang berasal dari sekitar tahun 1930-1945, yaitu era penjajahan Jepang di Taiwan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa nostalgia pada restoran tersebut memberi dampak positif pada *consumer experience* dengan membiarkan *customer* mengalami emosi nostalgia, yang walaupun era tersebut tidak dialami langsung oleh mereka—dikarenakan oleh usia mereka yang masih muda—tetap mereka ketahui melalui cerita dari orang tua mereka maupun program-program televisi.



2.5 Studi Pemodelan

2.6.1 The Café: Taste of Colonial



Gambar 2. 25 Interior The Cafe dengan Sentuhan Kolonial

Sumber: Intan Kusumasari (2018)

The Café adalah sebuah restoran yang menyajikan masakan Indonesia dan Western Food yang juga menyediakan konsep *buffet*. The Cafe berada di dalam Hotel Java Paragon yang berlokasi di Jl. Mayjen Sungkono No. 101-103, Surabaya. Sama halnya dengan Hotel Java Paragon, The Cafe juga menggunakan sentuhan kolonial Belanda pada interiornya (Java Paragon, 2015). Jalusi yang biasa terdapat pada daun pintu dan jendela kayu pada bangunan Belanda diadaptasikan menjadi *façade* kolom dan dicat warna putih. Bentuk lengkung pada bagian atas pintu kolonial Belanda ditransformasikan menjadi bentukan partisi yang membatasi ruangan untuk meja *buffet* dan *dining hall*.



Gambar 2. 26 Dining Hall The Café Java Paragon

Sumber: Intan Kusumasari (2018)

The Cafe memiliki *dining hall* dengan kapasitas yang lumayan banyak. Interiornya menggunakan kombinasi warna netral dominan putih. Sama dengan ruang meja *buffet*, sentuhan kolonial diterapkan melalui *façade* kolom, namun area ini mendapatkan kombinasi sentuhan *luxury* yang terlihat jelas melalui penggunaan *chandelier* dan *black mirror* pada bagian tengah langit-langit. Dinding aksentuasinya dihiasi ilustrasi gambar suasana ruang makan berwarna hitam putih.

2.6.2 Kila Kila by Akasya Jakarta

Kila Kila by Akasya adalah sebuah restoran yang berada di bawah naungan Akasya Catering. Nama Kila Kila diambil dari Bahasa Sansekerta yang berarti suara kebahagiaan (Kila Kila by Akasya, 2016). Kila Kila by Akasya menyajikan masakan tradisional Indonesia khususnya yang



berasal dari Pulau Jawa dan Sumatra. Restoran ini berlokasi di Gedung Lot 4 Lantai 7, Senayan, Jakarta (Mulia, 2016).

Customer dapat menggunakan *lift* untuk mengakses restoran ini. *Lift* berada pada *entrance hall* yang memisahkan Kila Kila by Akasya ke dalam dua area. Saat keluar dari *lift*, *customer* dapat belok ke kanan untuk mengakses *smoking area* dan belok ke kiri untuk mengakses *dining area*. Kedua area tersebut didesain serupa dengan jendela-jendela besar yang dilengkapi *automated roller blind* di sekeliling ruangan. Jendela-jendela tersebut dibuka pada *smoking area* untuk membantu sirkulasi udara, dan ditutup pada *dining area* (Widjaja, Kila Kila by Akasya at SCBD Sudirman Jakarta, 2017).



Gambar 2. 27 *Smoking Area* Kila Kila by Akasya

Sumber: Zomato



Smoking area Kila Kila by Akasya menggunakan konsep *open plan*, tidak ada sub-area yang dipisahkan oleh partisi sehingga ruangan terkesan luas (Widjaja, Kila Kila by Akasya at SCBD Sudirman Jakarta, 2017). Sedangkan *dining area* dipisah-pisahkan oleh partisi kayu yang juga berfungsi sebagai *planter*. *Dining area* juga berbatasan dengan *VIP room* yang dibatasi dengan *sliding partition* bermaterial kayu yang dibuat berlubang-lubang, sehingga tidak menyediakan privasi sepenuhnya untuk pengguna ruang. *VIP room* ini dapat dialih fungsikan menjadi *dining area* saat tidak ada yang mereservasi dan membutuhkan kapasitas lebih (Leonardo & Permadi, 2017).



Gambar 2. 28 *Dining Area dan VIP Room Kila Kila by Akasya*

Sumber: Leonardo & Permadi, 2017



Kila Kila by Akasya menerapkan sentuhan Tradisional Jawa pada interiornya yang terutama terlihat jelas melalui dekorasi dan elemen estetis pada ruangan. Armaturnya lampu gantung dibuat menggunakan material bambu dengan bentuk yang terinspirasi dari kandang ayam. Dekorasi dinding *dining area* yang berbatasan dengan *VIP room* adalah jajaran kendi tanah liat dalam berbagai bentuk dan ukuran (Widjaja, Kila Kila by Akasya at SCBD Sudirman Jakarta, 2017). Selain itu, Tradisional Jawa juga terlihat jelas melalui penggunaan motif Batik Mega Mendung pada *throw pillow* dan bantalan kursi makan, serta penggunaan motif Batik Parang pada taplak meja untuk *dessert* pada *smoking area* (Leonardo & Permadi, 2017).



Gambar 2. 29 Penggunaan Batik Parang pada Kila Kila by Akasya

Sumber: Leonardo & Permadi, 2017

2.6.3 Kaum Jakarta

Kaum adalah sebuah restoran yang berada di bawah naungan Potato Head Family yang pada tahun 2017 baru saja membuka cabang berlokasi di Menteng, Jakarta, setelah sukses dengan kedua restoran mereka yang berada di Hong Kong dan Bali. Sesuai dengan namanya yang berarti suku bangsa, restoran ini terinspirasi oleh Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa. Kaum menjual masakan yang



terinspirasi dari kuliner-kuliner tradisional dari seluruh Indonesia, bahkan hingga dari Pulau Maluku (Veronica & Tjenderasa, 2017).



Gambar 2. 30 *Outdoor Area Kaum Jakarta*
Sumber: Kaum

Kaum menempati sebuah bangunan peninggalan kolonial Belanda dengan pekarangan yang luas dan nuansa ‘jadul’ yang kental. Restoran ini terbagi menjadi tiga rea, yaitu *outdoor area*, *private area* (khusus untuk pelanggan yang sudah melakukan reservasi), dan *dining area*. Setiap area memiliki konsep yang berbeda-beda. Pada *outdoor area* disediakan beberapa bangku dan meja kayu kontemporer dengan warna *warm mid-tone* yang dikeliling oleh berbagai vegetasi. Di atas meja tersebut diletakkan taplak kain panjang dengan motif etnik (Widjaja, 2017).

Dining area Kaum menggunakan struktur baja ringan dan berkonsep *modern urban* dengan penerapan furnitur-furnitur kayu dengan *clean lines* dan *upholstery* berwarna-warni. Taplak meja bermotif etnik juga diletakkan di atas setiap meja makan. Langit-langitnya menggunakan



exposed ceiling yang memamerkan struktur baja bangunan tersebut. Lantai yang digunakan adalah lantai beton. Dinding dalamnya dipenuhi ukiran etnik yang diterangi oleh lampu *spotlight* yang dipasang di lantai. Dinding perbatasan dengan *outdoor area* menggunakan *glass panel* sepenuhnya, sehingga cukup pencahayaan dekoratif saja yang dinyalakan pada siang hari. Di tengah-tengah ruangan terdapat instalasi *marching band* yang dapat memainkan instrument tanpa membutuhkan operator manusia. Posisi kasir berada tepat di dekat pintu masuk (Adieguno & Primatama, 2017).



Gambar 2. 31 *Dining Area Kaum Jakarta*

Sumber: The Food Escape

Private area Kaum adalah sebuah ruangan yang menerapkan konsep nostalgia rumah kuno peninggalan Belanda. Ruangan ini menggunakan lantai ubin tegel dengan kombinasi warna biru muda, putih, merah muda, dan hitam. Langit-langitnya dilapisi *gypsum* berlapis cat putih dengan rangka kayu ekspos. Semua dinding ruangan dicat putih dengan pintu dan jendela yang dicat biru muda. Furnitur-furnitur yang digunakan bermaterial *deep-coloured solid wood* dengan bentukan *mid-century modern* (Adieguno & Primatama, 2017).



Gambar 2. 32 *Private Area Kaum Jakarta*

Sumber: The Food Escape

Dekorasi pada *private area* juga sangat mendukung nuansa nostalgia. Lemari-lemari kaca diisi penuh dengan buku, majalah, dan juga *vinyl record* kuno. Di tengah ruangan terdapat sebuah lemari kaca yang berfungsi sebagai pembatas sub-area 1 dan 2. Lemari kaca tersebut diisi dengan miniatur-miniatur kendaraan kuno dan *tableware* kuno, seperti *delftware* dan *enamelware*. Koleksi botol-botol alkohol dari berbagai tahun juga dipajang di belakang area kasir pada sebuah rak kayu (Widjaja, 2017).



Gambar 2. 33 Dekorasi *Private Area Kaum Jakarta*

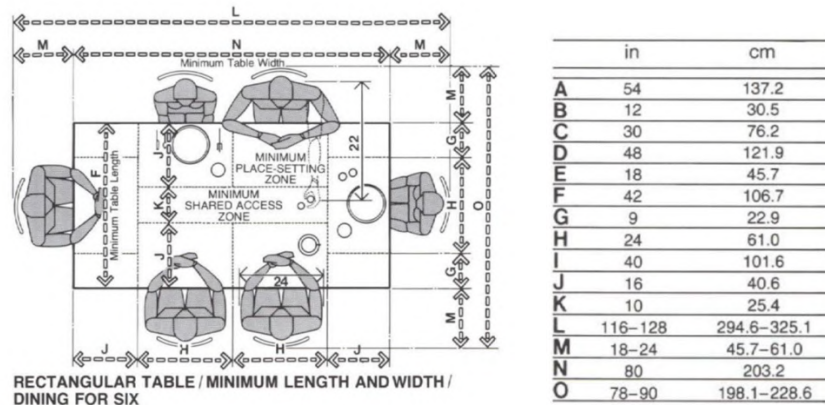
Sumber: The Food Escape



2.6 Studi Antropometri

Standar ukuran furnitur dan sirkulasi menurut Panero & Zelnik (1979) yang digunakan dalam *dining area*, *smoking area*, dan *VIP room* adalah sebagai berikut:

A. Meja Makan Segi Empat

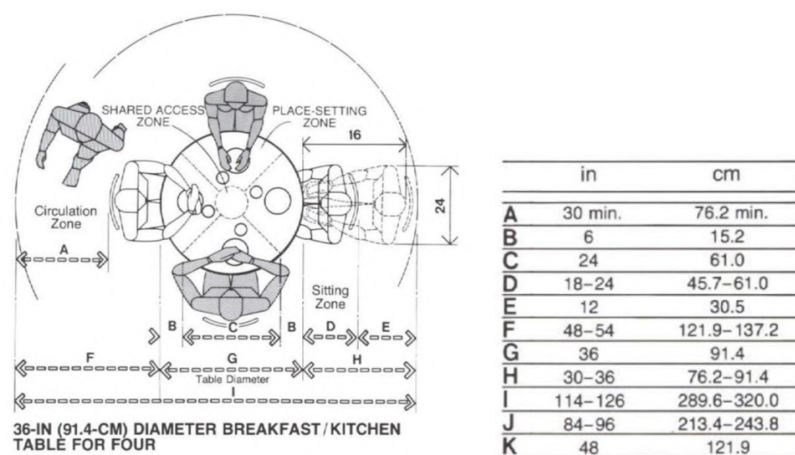


Gambar 2. 34 Standar Ukuran Meja Makan Segi Empat

Sumber: Panero & Zelnik, 1979

Panjang minimum meja makan segi empat dengan kapasitas enam orang adalah 203,2cm. Lebar minimumnya adalah 106,7cm. Setiap tempat duduk memakan ruang sebanyak 61cm.

B. Meja Makan Lingkaran



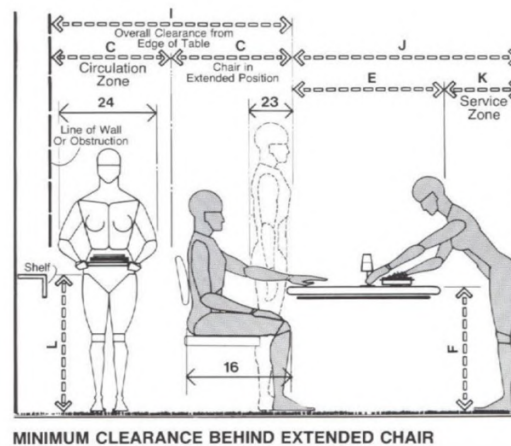
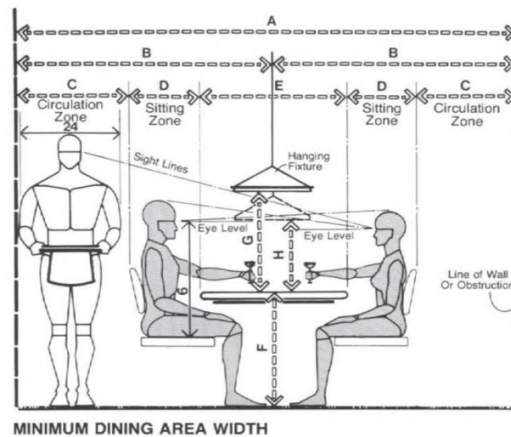
Gambar 2. 35 Standar Ukuran Meja Makan Lingkaran

Sumber: Panero & Zelnik, 1979

Diameter minimum meja makan lingkaran dengan kapasitas empat orang adalah 203,2cm. Lebar minimumnya adalah 106,7cm.



C. Sirkulasi



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

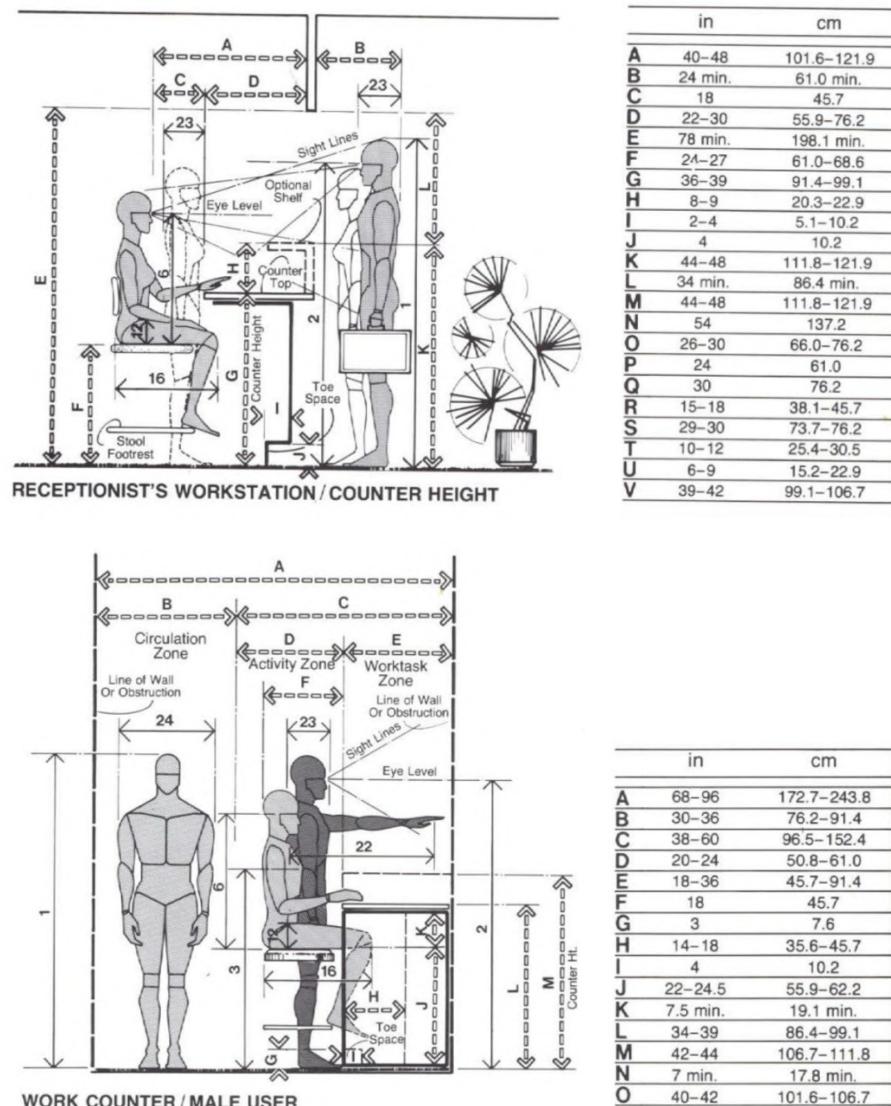
Gambar 2. 36 Standar Sirkulasi pada Ruang Makan

Sumber: Panero & Zelnik, 1979

Kursi makan yang telah ditarikmendekati meja memakan ruang sebanyak 45,7-61cm. Saat kursi makan ditarik menjauhi meja, ruang yang dibutuhkan adalah sebanyak 76,2-91,4cm. Sirkulasi untuk berlalu lintas di belakang kursi makan membutuhkan ruang sebanyak 76,2-91,4cm.



D. Area Kasir



Gambar 2. 37 Standar Ukuran & Sirkulasi Area Kasir

Tinggi *stool* pada kasir adalah 61-68,6cm. Tinggi *top table* meja kasir adalah 91,4-99,1cm. Tambahan *shelf* dapat diberikan di atas meja kasir dengan tinggi 20,3-22,9cm. Area sirkulasi yang dibutuhkan di belakang *stool* kasir adalah 76,2-91,4cm.



BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Diagram Alur Metode Desain

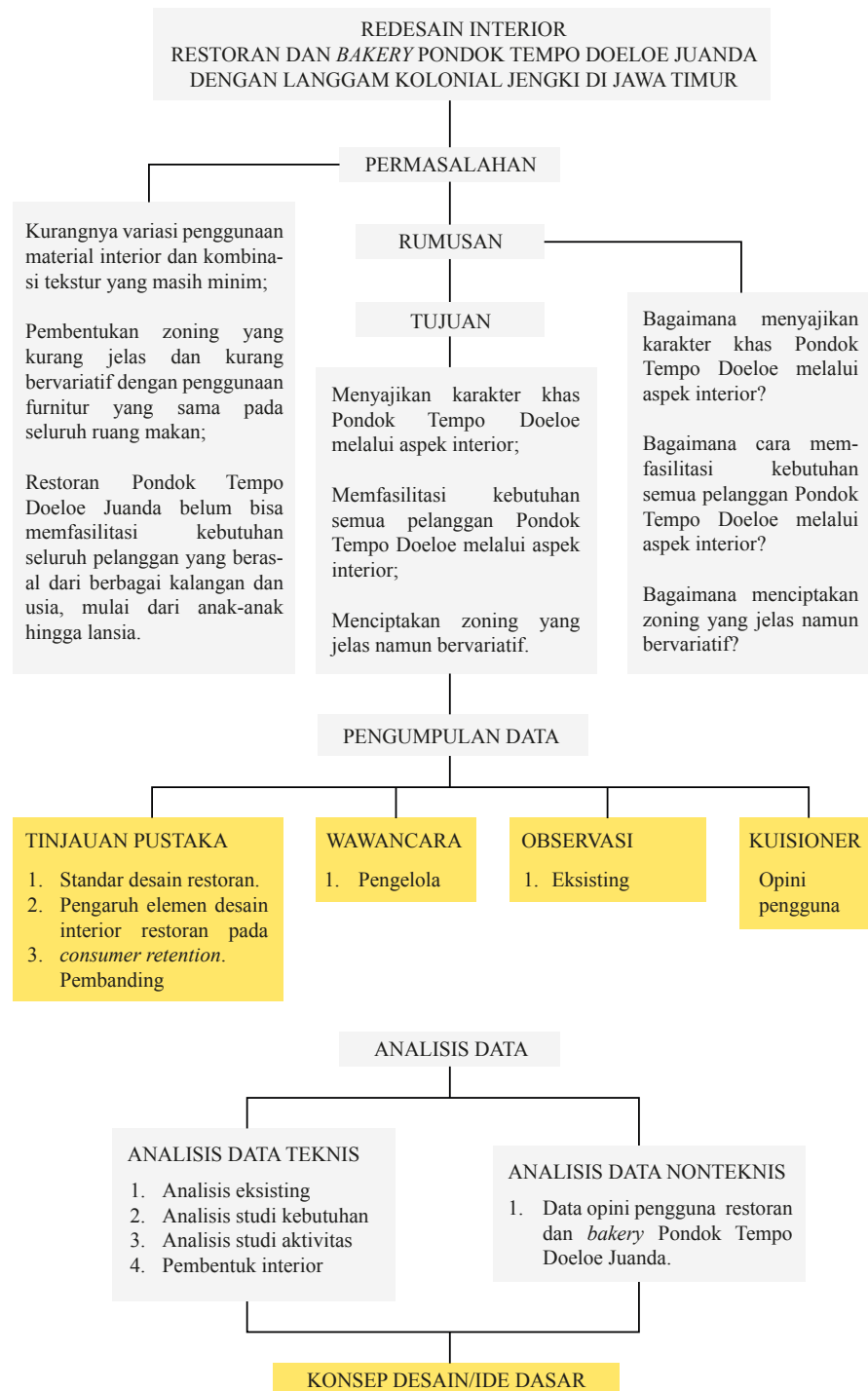


Diagram 3. 1 Alur Metode Desain



3.2 Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, data dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung di lapangan dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Data ini diperlukan untuk mengetahui permasalahan, kondisi, dan isu yang terjadi pada objek yang sedang diteliti.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan secara langsung dan bisa didapatkan dengan cara menghimpun data yang ada dan sumber perolehan data yang akan dianalisis, sehingga menjadi data-data pendukung data primer.

Tahap pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa metode pengambilan data:

1. Observasi Lapangan

Observasi yang dilakukan pada objek studi, yaitu Pondok Tempo Doeloe Juanda.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan di Pondok Tempo Doeloe Juanda dengan *manager* sebagai narasumbernya.

3. Kuisioner

Kuisioner disebar secara *online* dan *offline*, serta ditargetkan kepada responden yang pernah mengunjungi restoran Pondok Tempo Doeloe Juanda.

3.3 Tahap Analisis Data

Metode yang digunakan pada pengolahan data adalah metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu, analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif. Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisis data yang bersifat umum,



kemudian menganalisis kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus. Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data-data yang ada.

Data-data yang didapatkan melalui tinjauan pustaka, observasi, dan kuisioner akan dikumpulkan dan diolah untuk kemudian dianalisis agar didapatkan suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada. Kesimpulan tersebut juga dijadikan sebagai acuan proses redesain interior nantinya.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Studi Eksisting

4.1.1 Company Profile Pondok Tempo Doeloe



Gambar 4. 1 Pondok Tempo Doeloe Juanda

Sumber: Kata-kata Wisata dan Kuliner

Pondok Tempo Doeloe merupakan sebuah restoran tipe *family style*. Pondok Tempo Doeloe berada di bawah naungan IBC (Ikan Bakar Cianjur) Group dan berlokasi di Jalan Raya Juanda Waru, Sidoarjo. Restoran ini buka dari pukul 10.00 hingga 22.00 dan merupakan restoran spesialis masakan Indonesia dengan cita rasa khas Jawa Timur yang juga menjual Roti Tempo Doeloe yang merupakan *bakery line* dari IBC Group.

A. Sejarah Pondok Tempo Doeloe

Pondok Tempo Doeloe berada di bawah naungan IBC (Ikan Bakar Cianjur) Group yang pada awalnya berdiri di Kota Cianjur, Jawa Barat pada tahun 1989. Bisnis restoran di Indonesia pada masa itu diramaikan oleh banyak sekali *franchise* restoran dari negara-negara asing khususnya Amerika Serikat. Hal itu mendorong IBC Group untuk menyentuh pasar baru dengan mendirikan restoran Ikan



Bakar Cianjur yang menyajikan masakan khas Sunda, serta menggunakan bahan baku dan rempah alami Nusantara. Kehadiran rumah makan Ikan Bakar Cianjur ini disambut baik dari masyarakat, sehingga IBC Group kemudian membuka banyak cabang di beberapa kota dan kabupaten besar di Indonesia, seperti Jakarta, Surabaya, Denpasar, Malang, Sidoarjo, dan Gresik.

Mendekati tahun 2000, muncul keinginan dari IBC Group untuk membuat diferensiasi usaha dengan menyentuh target pasar baru dan lebih luas dengan memperkenalkan menu-menu baru pada masyarakat. Menu ini mencakup masakan khas Indonesia yang populer di seluruh Pulau Jawa dan tidak hanya masakan khas Sunda. Sehingga didirikanlah restoran Pondok Tempo Doeloe di dekat Juanda yang menyajikan berbagai macam masakan khas Indonesia dengan cita rasa khas Jawa Timur ini.

Pada awal didirikan, yaitu pada tahun 2002, restoran ini belum berani mengindikasikan diri sebagai bagian dari IBC Group. Hal ini dilakukan untuk menghindari *mindset* pelanggan bahwa restoran ini khusus menjual masakan Sunda saja. Melihat respons masyarakat sekitar yang sangat baik, IBC Group pun beberapa tahun kemudian menambah cabang Pondok Tempo Doeloe di beberapa kota di Indonesia, salah satunya di Surabaya yang didirikan pada tahun 2009. Restoran ini juga memiliki *bakery* di dalamnya dengan label Roti Tempo Doeloe yang merupakan *bakery line* organik tanpa bahan pengawet yang telah didirikan dan dipasarkan oleh IBC Group semenjak tahun 1998.

B. Visi dan Misi Pondok Tempo Doeloe

Pondok Tempo Doeloe menganut visi dan misi yang sama dengan visi dan misi yang dimiliki oleh IBC Group, yaitu:



1. Visi

Menjadi restoran *Indonesian food* terbaik dan terbesar di Indonesia dan dapat menjamah kancah internasional.

2. Misi

- Transformasi manajemen berbasiskan kualitas produk, servis, dan *speed*;
- Merenovasi bangunan-bangunan yang sudah cukup lama;
- Membangun kompetisi sehat dan kerjasama yang baik antar *outlet*, agar *outlet* tidak bersantai-santai berada di zona nyaman dan dapat terus berkembang;
- Terus meningkatkan profit demi kesejahteraan staf dan karyawan.

C. *Core Value* Pondok Tempo Doeloe

IBC Pondok Tempo Doeloe sangat menerapkan nilai bahwa pelanggan adalah raja. Sehingga kepuasan pelanggan atau tamu restoran menjadi perhatian utama dalam pelayanan restoran. Semua kemauan pelanggan sebisa mungkin dipenuhi, mulai dari *special request* untuk menu pesanannya hingga kebebasan penuh bagi pelanggan untuk memilih tempat duduk tanpa batasan *occupant* tiap mejanya. Pesanan pelanggan juga diproses sesegera dan secepat mungkin dan selagi menunggu pesanannya datang, pelanggan dijamu dengan air mineral.

Kenyamanan pelanggan didukung oleh musik kuno dan keroncong dari *speaker-speaker* dinding yang mengiringi jamuan makan untuk menciptakan suasana nostalgia. *Live music* sengaja tidak diberikan karena beberapa faktor yang dianggap dapat mengganggu kenyamanan pelanggan saat menikmati hidangan. Ruang VIP pada lantai dua juga menggunakan akustik yang sebaik mungkin agar suara keras yang berasal dari dalam ruangan VIP (seperti pada saat sesi karaoke) tidak mengganggu pelanggan lain yang ada di *dining area*. Privasi pelanggan dijaga dengan sebaik



mungkin sehingga *zoning* antar meja dipisahkan oleh jarak yang cukup luas agar percakapan antar meja tidak terdengar.

D. Susunan Organisasi Pondok Tempo Doeloe

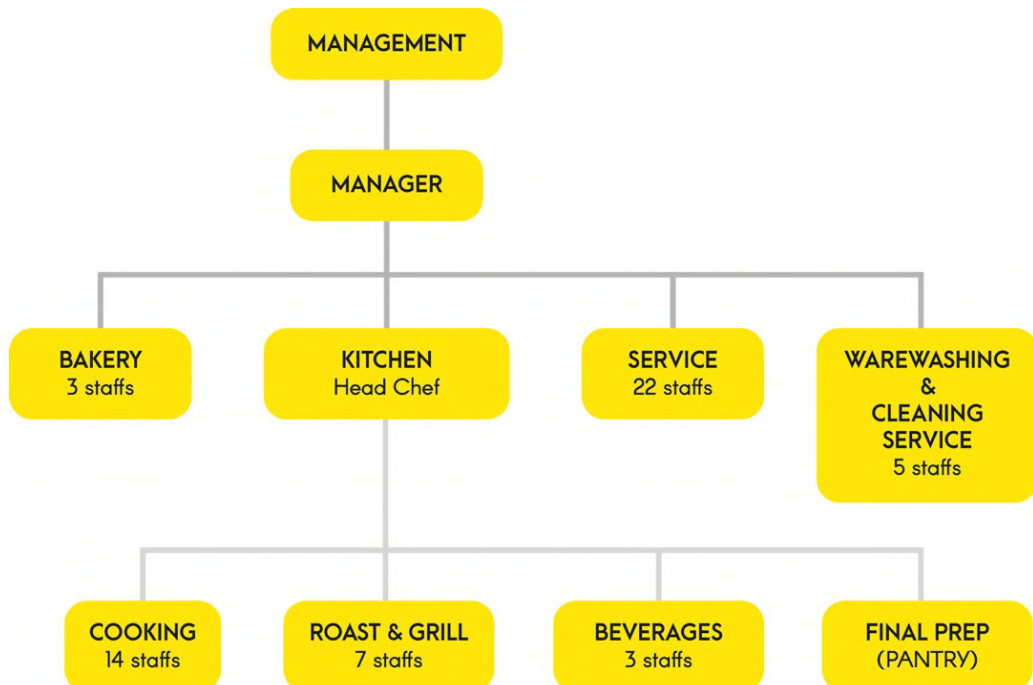


Diagram 4. 1 Struktur Organisasi Pondok Tempo Doeloe

Restoran Pondok Tempo Doeloe di-*manage* oleh tim manajemen yang sama dengan restoran Ikan Bakar Cianjur, karena masih berada dalam satu grup, dan tim manajemen tidak bertempat di bangunan yang sama. Sehingga struktur organisasi yang ada di restoran Pondok Tempo Doeloe hanya terdiri dari manajer dan para staf yang terbagi ke dalam empat divisi sebagai berikut:

a. *Kitchen* (Dapur)

Staf divisi dapur bertanggung jawab untuk segala hal yang berkaitan dengan produksi makanan. Divisi ini dikepalai



oleh *Head Chef* dan terbari lagi menjadi empat subdivisi, yaitu sebagai berikut:

a. *Cooking*

Divisi ini bertugas meng-*handle* produksi segala jenis makanan yang proses pembuatannya melibatkan kompor dan oven, seperti sup, rujak cingur, nasi goreng, dan lain sebagainya.

b. *Roast & Grill*

Divisi ini bertanggung jawab untuk meng-*handle* produksi makanan yang pembuatannya melibatkan proses pembakaran dan pemanggang, seperti ikan bakar dan sate.

c. *Beverages*

Divisi *beverages* bertugas meng-*handle* pembuatan segala jenis minuman.

d. *Final Preparation (Pantry)*

Divisi *final preparation* bertugas di *pantry* untuk menyiapkan makanan sesuai kelompok order meja pelanggannya agar siap untuk diantarkan dan disajikan oleh para pelayan ke meja-meja pelanggan restoran. Divisi ini juga bertugas untuk menyiapkan air mineral yang disuguhkan kepada pelanggan saat pertama kali mereka duduk di kursinya masing-masing.

b. *Service*

Divisi ini beranggotakan 22 orang pelayan baik wanita dan pria yang bertugas melayani pelanggan dari awal mereka menginjakkan kaki ke dalam restoran hingga mereka pulang. Beberapa pelayan biasanya menyambut pelanggan di zona transisi, yaitu dekat *entrance* dan kemudian mengantarkan



pelanggan ke meja yang mereka pilih untuk kemudian menunggu pelanggan memberikan pesanan mereka. Selesai pesanan dicatat, pelayan memberikan pesanan ke dapur dan mengambil air mineral untuk disuguhkan kepada pelanggan dari *pantry*. Setelah makanan selesai dibuat, pelayan biasanya mengantarkan pesanan makanan ke meja-meja menggunakan *food trolley* atau nampan. Pelayan juga bertanggung jawab penuh atas kebersihan setiap meja sesuai pelanggan meninggalkan restoran, termasuk merapikan peralatan makan yang kotor dan mengelap meja.

c. *Bakery*

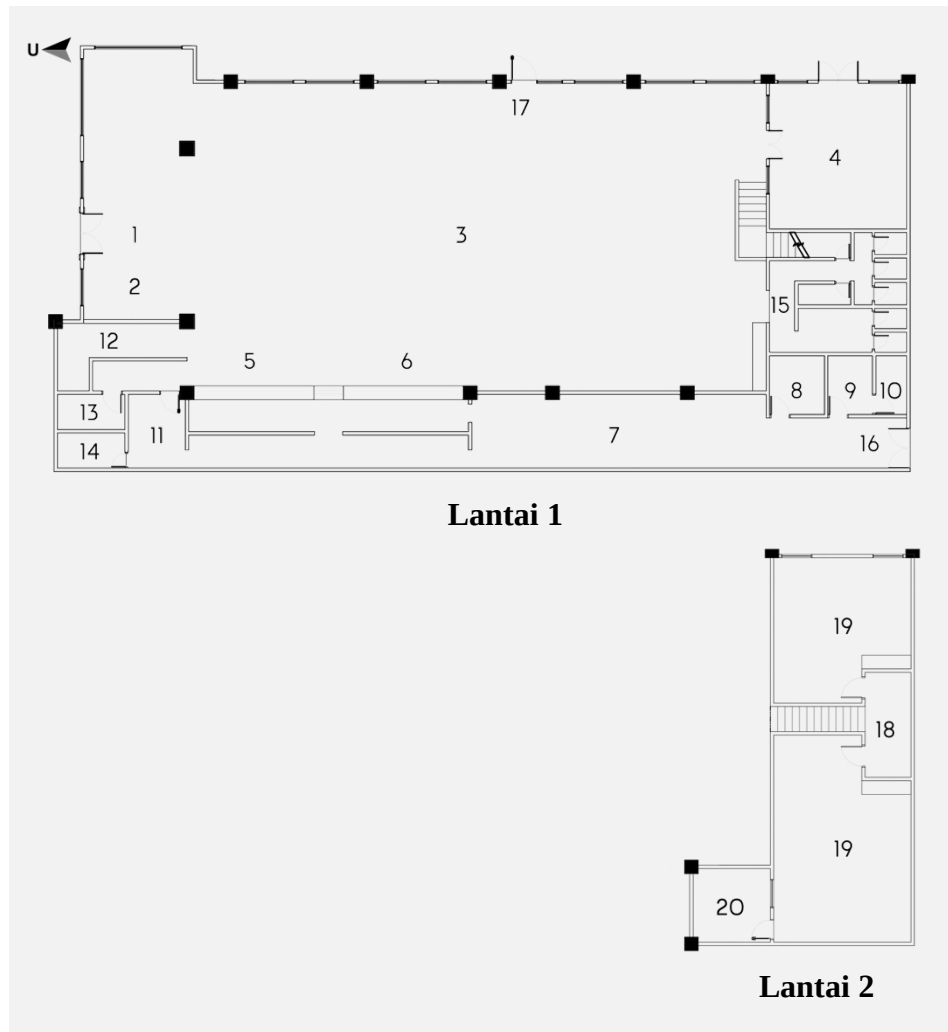
Divisi *bakery* beranggotakan tiga orang dan bertanggung jawab untuk meng-*handle proses* produksi, pengemasan (*packing*), dan penataan *display* Roti Tempo Doeloe di area *bakery*. Proses produksi yang dilakukan hanyalah berupa proses *baking*, pembuatan adonan dari awal tidak dilakukan di restoran ini, karena setiap pagi *dough* didistribusikan dari cabang Pondok Tempo Doeloe yang berada di Taman Pinang.

d. *Warewashing dan Cleaning Service*

Divisi ini beranggotakan lima orang dan bertugas untuk melakukan segala bentuk *cleaning duty* di restoran. Di pagi hari saat restoran belum buka, anggota divisi ini membersihkan lantai dan merapikan tatanan tempat duduk di seluruh *dining area*. Saat memasuki jam operasional hingga tutupnya restoran, anggota divisi ini bertugas untuk meng-*handle warewashing* atau pencucian seluruh peralatan makan dan dapur yang kotor.



4.1.2 Analisis Denah



Gambar 4. 2 Denah Eksisting Pondok Tempo Doeloe

Ruangan:

- | | | |
|------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Main Entrance | 8. Dry Storage | 15. Restroom |
| 2. Bakery Stand | 9. Walk-in Cooler | 16. Loading Dock |
| 3. Dining Area | 10. Walk-in Freezer | 17. Side Entrance |
| 4. Smoking Room | 11. Dishwash | 18. Foyer |
| 5. Pantry | 12. Bakery's Kitchen | 19. VIP |
| 6. Cashier | 13. Office | 20. Balcony |
| 7. Kitchen | 14. Staff Toilet | |



4.1.3 Studi Pengguna

A. Customer

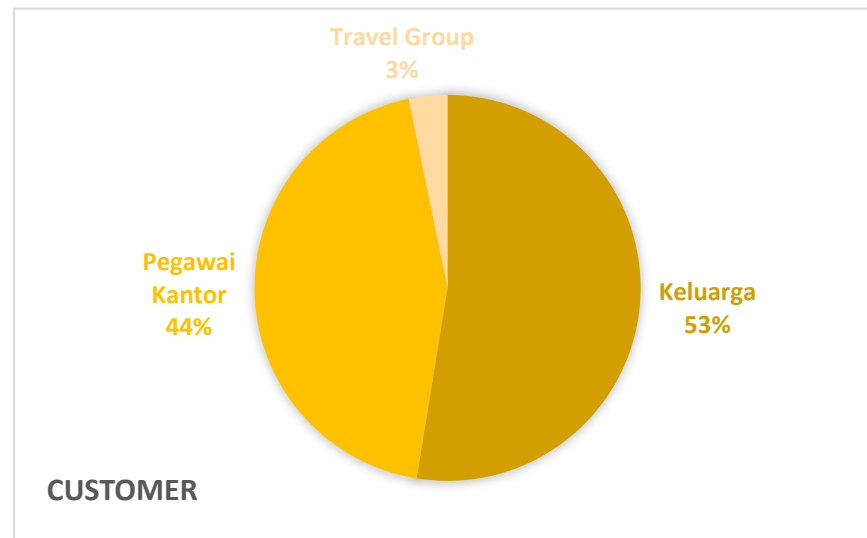


Diagram 4. 2 Prosentase Kategori *Customer*

Customer Pondok Tempo Doeloe biasanya berasal dari segmen kelas sosial dan ekonomi menengah ke atas. Berdasarkan pangsa pasar tersebut, *customer* Pondok Tempo Doeloe dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu pegawai perkantoran sekitar, keluarga, dan *travel group* (rombongan karya wisata). Perkiraan prosentase jumlah pelanggan tiap kategori pada waktu produktif restoran ditampilkan pada diagram 4.2. Penjelasan lebih lanjut mengenai karakter tiap kategori adalah sebagai berikut:

1. Pegawai Kantor

Usia : 24-65 tahun

Kebiasaan : Ke restoran pada saat jam makan siang untuk keperluan *business lunch* bersama rekan-rekan kerja dan tamu perusahaan yang tidak jarang merupakan tamu dari negara asing.

Memiliki waktu yang terbatas tergantung izin keluar yang didapatkan dari perusahaan.



Datang dalam kelompok dengan jumlah yang banyak dan terkadang tanpa reservasi.

Harapan desain : Restoran dapat menyajikan suasana yang rileks untuk melepas penat sejenak dari pekerjaan kantor.

Desain restoran mencerminkan karakter budaya Indonesia, sehingga dapat diperkenalkan pada tamu-tamu mancanegara.

Layout restoran fleksibel, meja dan kursi dapat dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhan tamu.

2. Keluarga

Usia : 0-80 tahun

Kebiasaan : Kebanyakan keluarga datang ke restoran pada saat sore dan malam hari.

Tidak mempunyai waktu yang terbatas, sehingga memiliki kecenderungan untuk berlama-lama di restoran sembari berbincang-bincang dengan anggota keluarga.

Datang dalam jumlah 3-8 orang dalam satu kelompok.

Membawa anggota keluarga dari berbagai usia, mulai dari balita hingga lansia.

Harapan desain : Restoran dapat menyajikan suasana rileks dan santai yang mendukung acara kumpul-kumpul keluarga.

Desain restoran membuat pengunjung nyaman untuk berlama-lama berada di sana.

Sirkulasi restoran tidak sempit dan aksesnya tidak perlu naik turun tangga, sehingga tidak



menyusahkan anggota keluarga yang sudah lanjut usia yang biasanya menggunakan tongkat atau kursi roda.

Dapat memfasilitasi anggota keluarga yang masih anak-anak agar tidak menciptakan kegaduhan.

3. *Travel Group*

Usia : 3-60 tahun

Kebiasaan : Ke restoran pada sela-sela waktu transit atau sebelum dan sesudah jam penerbangan dari Bandara Internasional Juanda.

Memiliki waktu yang terbatas sesuai dengan jadwal yang telah disusun oleh agensi travel.

Datang dalam kelompok-kelompok besar dan tanpa reservasi.

Biasanya membawa anak-anak kecil yang suka berlarian di *dining area*.

Harapan desain : Restoran dapat menyajikan suasana yang rileks untuk melepas lelah dari perjalanan.

Desain restoran berkarakter khas, sehingga dapat menjadi suasana baru yang belum mereka temui di daera asal mereka.

Dapat memfasilitasi seluruh anggota grup, termasuk yang masih anak-anak, agar tidak membuat kegaduhan.

B. Staf

Usia : 24-65 tahun

Kebiasaan : Datang dua jam sebelum jam operasional restoran.



Melakukan semua persiapan kerja seperti berhias di *dining area*, karena tidak memiliki ruangan staf.

Datang ke restoran dalam kondisi sudah mengenakan seragam, sehingga tidak memerlukan ruang ganti pakaian.

Harapan desain : Restoran dapat menyediakan ruangan khusus untuk staf beristirahat dengan *restroom* yang khusus untuk staf pula.

Sirkulasi restoran tidak sempit sehingga tidak menghambat efisiensi kerja.

4.1.4 Analisis Sirkulasi Pengguna Ruang

Analisis sirkulasi dilakukan untuk memperoleh pola sirkulasi staf dan pelanggan restoran pada restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe. Sirkulasi ini akan mengarah pada organisasi ruang pada konsep desain.

A. Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi Pelanggan

Sirkulasi pelanggan di dalam bangunan dimulai dari area *main entrance* atau pintu masuk restoran dan kemudian melewati *bakery stand* untuk memasuki *dining area*. Pelanggan dapat mengakses area publik—yaitu *dining area*, *smoking room*, *restroom*, kasir, dan *foyer*—dan area semi publik, yaitu VIP 1 dan VIP 2 khusus untuk pelanggan yang telah melakukan reservasi terlebih dahulu.

Permasalahan sirkulasi pelanggan yang terjadi pada restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe adalah sebagai berikut:

- Peletakan *bakery* pada zona transisi—yaitu area yang terletak tepat setelah *entrance*—sehingga banyak pengunjung yang tidak memperhatikan keberadaannya, selain karena posisinya yang kurang strategis, juga disebabkan oleh desain *display* yang monoton dan kurang *appealing*.



- Tidak adanya *zoning* yang jelas pada *dining area* untuk pengelompokan meja berdasarkan kapasitas duduknya, sehingga penataan ruang terlihat kurang rapi. Para pelayan juga kesulitan untuk mengarahkan pelanggan ke tempat duduk yang sesuai dengan jumlah individu pada tiap kelompok mereka, karena pelanggan dibebaskan untuk memilih duduk di mana saja. Hal ini menyebabkan kapasitas restoran menjadi berkurang dan sangat tidak efektif pada saat restoran sedang ramai, karena dua orang tamu dapat menempati meja dengan kapasitas duduk enam orang.

B. Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi Staf

Sirkulasi staf dimulai dari *side entrance* kemudian menuju area *pantry* atau *admin office* dengan melewati *dining area* terlebih dahulu. Staf dapur dapat juga masuk dari belakang melalui *loading dock*.

Permasalahan sirkulasi staf yang terjadi pada restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe adalah sebagai berikut:

- Tidak adanya ruangan khusus untuk staf seperti *locker* dan area santai untuk beristirahat. Kondisi kekiniannya adalah staf yang menganggur harus menghabiskan waktunya di *dishwash* area dan sebelum restoran dibuka, pelayan biasa berhias di *dining area*.
- Zona transisi yang memisahkan *kitchen* dengan *dishwash* sangat panjang sehingga jaraknya terlalu jauh dan sempit karena digunakan juga sebagai tempat menyimpan galon-galon air mineral. Posisi *dishwash* juga susah diakses dari *bakery's kitchen*.
- *Bakery rack* diletakkan di luar jauh dari area *baking* di *bakery's kitchen* dan terletak di *dining area* sehingga terkesan kurang rapi.
- Area yang hanya bisa diakses oleh staf tidak memiliki pintu pembatas dengan *dining area* sehingga aktivitas di dalamnya terlihat oleh pelanggan dan menimbulkan kesan kurang rapi dan kurangnya privasi.



- Area *pantry* tempat pelayan mengambil makanan untuk disajikan kepada pelanggan terbuka, sehingga terlihat *crowded* karena banyak aktivitas yang dilakukan staf di sana. Desainnya juga sama persis dengan kasir sehingga membingungkan pelanggan.

4.1.5 Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

A. Studi Aktivitas

Hasil studi aktivitas beserta kebutuhan furnitur dan aktivitas pendukung yang diperlukan pada restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe Juanda adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Studi Aktivitas

No	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Alat/Furnitur	Aktivitas Pendukung	Kebutuhan Alat/Furnitur Pendukung
1	Pelayan	Menyambut dan melepas pelanggan	Main Entrance	-	Berdiri	-
		Menuntun pelanggan ke tempat duduk		-	Membuka dan menutupkan pintu untuk pelanggan	-
2	Pelanggan	Keluar dan masuk restoran	Main Entrance	-	-	-
3	Pelanggan	Keluar dan masuk restoran	Side Entrance	-	-	-
4	Pelanggan	Berbincang-bincang	Waiting Area	-	Duduk	Cushioned bench
		Melihat-lihat sekeliling		-	Bermain gadget	-
5	Staf	Memproses transaksi restoran dan bakery	Cashier	Mesin kasir	Duduk	Kursi
				Meja kasir POS terminal	Menyimpan berkas hasil transaksi	Storage
6	Pelayan	Memberikan catatan pesanan	Cashier	-	Berdiri	-



		pelanggan pada staf kasir				
		Mengambil <i>bill</i> untuk pelanggan		-	Berbincang-bincang	-
7	Pelanggan	Bertransaksi langsung di kasir	Cashier	-	-	-
8	Staf	Menata <i>display</i> roti	Bakery Stand	Display rack	Meletakkan nampan roti	Desk
9	Pelanggan	Berbelanja roti	Bakery Stand	Nampan	Melihat-lihat <i>display</i> roti	-
10	Pelayan	Mengantar pelanggan ke tempat duduknya	Dining Area	-	Memberikan buku menu	Buku menu
		Menyajikan makanan ke meja pelanggan		Meja makan	Mencatat pesanan	Catatan
		Membersihkan dan merapikan meja		Cleaning supplies	Mendorong <i>trolley</i> makanan	Trolley
11	Staf	Mengontrol pelayanan restoran	Dining Area	-	Berdiri	-
		Membersihkan dan merapikan <i>dining area</i> sebelum jam buka		Cleaning supplies		
12	Pelanggan	Makan	Dining Area	Meja makan	Duduk	Kursi makan
		Minum		Tableware	Berbincang-bincang	-
13	Pelayan	Mengantar pelanggan ke tempat duduknya	Smoking Room	-	Memberikan buku menu	Buku menu
		Menyajikan makanan ke meja pelanggan		Meja makan	Mencatat pesanan	Catatan
		Membersihkan dan merapikan meja		Cleaning supplies	Mendorong <i>trolley</i> makanan	Trolley
14	Staf	Mengontrol pelayanan restoran	Smoking Room	-	Berdiri	-



		Membersihkan dan merapikan <i>dining area</i> sebelum jam buka		<i>Cleaning supplies</i>		
15	Pelanggan	Makan	<i>Smoking Room</i>	Meja makan	Duduk	Kursi makan
		Minum		<i>Tableware</i>	Berbincang-bincang	-
		Merokok				
16	Pelanggan	Bermain	<i>Mini Playground</i>	Slide	Mengawasi anak bermain	-
				Horse toy		
17	Pelanggan	Cuci tangan	<i>Public Restroom</i>	<i>Lavatory</i>	Meletakkan barang	<i>Desk</i>
		Berhias		Cermin	Mengeringkan tangan	<i>Tissue paper dispenser</i>
		Buang air		Toilet		<i>Hand dryer</i>
				<i>Urinoir</i>	Membuang sampah	Tempat sampah
18	Staf	Menyimpan <i>cleaning supplies</i>	<i>Janitor</i>	-	-	-
19	Pelanggan	Berjalan	<i>Foyer</i>	-	Menikmati <i>ambience</i>	<i>Console table</i>
20	Pelayan	<i>Stand by</i> untuk sewaktu-waktu melayani ruang VIP	<i>Foyer</i>	-	Berdiri	-
21	Pelanggan	Makan	<i>VIP 1</i>	Meja makan	Berbincang-bincang	-
		Minum		<i>Tableware</i>	Duduk	Kursi makan
		Cuci tangan		<i>Lavatory</i>	Meletakkan barang bawaan	<i>Desk</i>
		Karaoke		TV	Mengeringkan tangan	<i>Tissue paper dispenser</i>
				<i>Sound system</i>		<i>Hand dryer</i>
				<i>Microphone</i>	Membuang sampah	Tempat sampah
22	Pelayan	Menyambut tamu VIP	<i>VIP 1</i>	-	Memberikan buku menu	Buku menu
		Menyajikan makanan ke meja pelanggan		Meja makan	Mencatat pesanan	Catatan
		Membersihkan dan merapikan meja		<i>Cleaning supplies</i>	Membawa nampan	Nampan



23	Pelanggan	Makan	VIP 2	Meja makan	Berbincang-bincang	-
		Minum		Tableware	Duduk	Kursi makan
		Cuci tangan		Lavatory	Meletakkan barang bawaan	Desk
		Karaoke		TV	Mengeringkan tangan	Tissue paper dispenser
				Sound system		Hand dryer
				Microphone	Membuang sampah	Tempat sampah
24	Pelayan	Menyambut tamu VIP	VIP 2	-	Memberikan buku menu	Buku menu
		Menyajikan makanan ke meja pelanggan		Meja makan	Mencatat pesanan	Catatan
		Membersihkan dan merapikan meja		Cleaning supplies	Membawa nampan	Nampan
25	Staf	Melakukan tahap <i>final food preparation</i>	Pantry	Meja pantry	Menyiapkan air mineral sebagai <i>welcome drink</i>	Tableware
26	Pelayan	Mengambil pesanan pelanggan	Pantry	-	Menata hidangan pada <i>trolley</i> atau nampan	Trolley
						Nampan
27	Staf	Menyimpan galon air mineral	Pantry Storage Area	Storage	-	-
28	Staf	Produksi makanan	Kitchen	Cooking station	Meletakkan piring kotor	Desk
		Roast and grill station		Tray		
		Membuat minuman		Beverage station	Membuang sampah	Tempat sampah
29	Staf	Mencuci peralatan dapur dan makan yang kotor	Warewash	Warewashing station	Membuang sampah	Tempat sampah
30	Staf	Memanggang adonan roti	Bakery Kitchen	Bakery oven	Menyiapkan adonan roti	Desk
		Mengemas roti		Desk	Menyimpan plastik untuk <i>packaging</i>	Storage
31	Staf	Menyimpan <i>supply</i> kering	Dry Storage	Storage rack	Mengambil <i>supply</i>	-



32	Staf	Menyimpan bahan makanan yang tidak tahan lama	Cooler	Shelves	Mengambil supply	-
33	Staf	Menyimpan bahan makanan yang harus dibekukan	Freezer	Shelves	Mengambil supply	-
34	Staf	Menerima supply bahan makanan yang baru datang	Receiving Dock	-	Menata supply agar mudah dipindahkan	-
35	Staf & Pelayan	Beristirahat	Staff Lounge	Lounge chair	Berbincang-bincang	-
		Makan		Meja makan		
		Menyimpan barang bawaan		Kursi makan		
36	Staf & Pelayan	Cuci tangan	Staff Toilet	Locker	Gati pakaian	Hook
		Berhias		Lavatory		
		Buang air		Cermin		
37	Staf	Berbincang dengan tamu	Office	Toilet	Meletakkan barang	Desk
		Menyimpan berkas		Visitors chair	Menulis, mengetik, meletakkan berkas	Desk
		Mengawasi pelayanan restoran lewat CCTV		Filing cabinet	Duduk	Working chair
				Komputer		



B. Studi Kebutuhan Ruang

Hasil studi aktivitas beserta kebutuhan ruang untuk furnitur dan sirkulasi yang diperlukan pada restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe Juanda adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Studi Kebutuhan Ruang

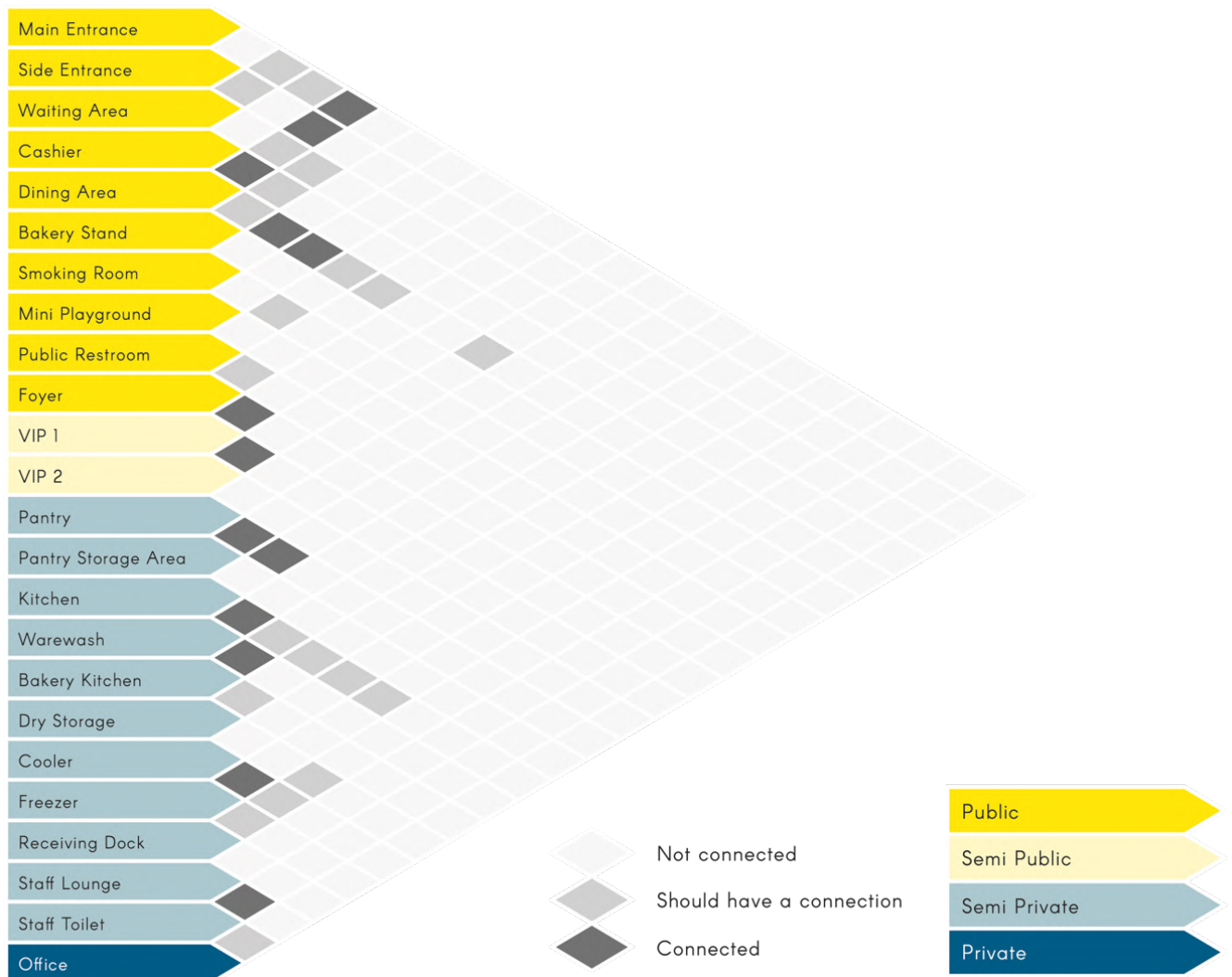
No.	Nama Ruang	Furnitur	Qty	L	W	H	Area	Total Area	Keb. Ruang (5:1)
1	Main Entrance	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Side Entrance	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Waiting Area	Cushioned bench	1	2,40	0,45	0,45	1,08	1,08	1,30
4	Cashier	Meja kasir	1	1,60	0,80	0,75	1,28	1,88	2,26
		Kursi	1	0,45	0,45	0,45	0,20		
		Storage	1	1,00	0,40	0,75	0,40		
5	Bakery Stand	Display rack	3	1,60	0,40	0,75	1,92	2,24	2,69
		Desk	1	0,80	0,40	0,75	0,32		
6	Dining Area	Meja makan	40	1,20	0,80	0,75	38,40	76,88	92,25
		Kursi makan	190	0,45	0,45	0,45	38,48		
7	Smoking Room	Meja makan	7	1,20	0,80	0,75	6,72	10,77	12,92
		Kursi makan	20	0,45	0,45	0,45	4,05		
8	Mini Playground	Slide	1	1,20	0,45	1,50	0,54	1,44	1,73
		Horse Toy	2	1,00	0,45	0,45	0,90		
9	Public Restroom	Lavatory	3	0,65	0,50	1,00	0,98	2,55	3,06
		Toilet	5	0,45	0,70	0,40	1,58		
10	Janitor	-	-	-	-	-	-	-	-
11	Foyer	Console table	1	1,20	0,45	0,75	0,54	0,54	0,65
12	VIP 1	Meja makan	6	1,20	0,80	0,75	5,76	12,30	14,75
		Kursi makan	28	0,45	0,45	0,45	5,67		
		Desk	1	1,20	0,45	0,75	0,54		
		Lavatory	1	0,65	0,50	1,00	0,33		
13	VIP 2	Meja makan	8	1,20	0,80	0,75	7,68	15,03	18,03
		Kursi makan	32	0,45	0,45	0,45	6,48		
		Desk	1	1,20	0,45	0,75	0,54		
		Lavatory	1	0,65	0,50	1,00	0,33		
14	Pantry	Meja pantry	1	2,40	0,65	0,95	1,56	1,56	1,87



15	Pantry Storage Area	Storage	1	2,00	0,40	0,95	0,80	0,80	0,96
16	Kitchen	Cooking station	2	1,60	0,65	0,95	2,08	4,16	4,99
		Roast and grill station	1	1,60	0,65	0,95	1,04		
		Beverage station	1	1,60	0,65	0,95	1,04		
17	Warewash	Warewashing station	1	1,60	0,65	0,95	1,04	1,04	1,25
18	Bakery Kitchen	Bakery oven	2	1,00	1,10	1,65	2,20	3,48	4,18
		Desk	1	1,60	0,65	0,95	1,04		
		Storage	1	0,60	0,40	0,95	0,24		
19	Dry Storage	Storage rack	3	1,60	0,40	1,70	1,92	1,92	2,30
20	Cooler	Shelves	2	1,60	0,40	1,70	1,28	1,28	1,54
21	Freezer	Shelves	1	1,60	0,40	1,70	0,64	0,64	0,77
22	Receiving Dock	-	-	-	-	-	-	-	-
23	Staff Lounge	Lounge chair	1	1,50	0,70	0,45	1,05	2,58	3,09
		Meja makan	1	0,80	0,60	0,75	0,48		
		Kursi makan	2	0,45	0,45	0,45	0,41		
		Locker	1	1,60	0,40	2,00	0,64		
24	Staff Toilet	Lavatory	1	0,65	0,50	1,00	0,33	0,94	1,13
		Toilet	1	0,45	0,70	0,40	0,32		
		Desk	1	0,60	0,50	1,00	0,30		
25	Office	Desk	1	1,60	0,60	0,75	0,96	2,47	2,96
		Working chair	1	0,45	0,45	0,45	0,20		
		Visitors chair	2	0,45	0,45	0,45	0,41		
		Filing cabinet	1	2,00	0,45	2,00	0,90		

4.1.6 Hubungan Ruang

Menurut hasil analisis kebutuhan ruangan beserta fasilitas penunjang bagi pengguna dan pengunjung restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe, maka analisis hubungan ruang yang didapatkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Hubungan Ruang Pondok Tempo Deeloe Juanda



4.1.7 Analisis Interior

Berikut adalah hasil analisis interior yang diambil dari foto-foto *survey* lapangan yang difokuskan pada pengolahan ruangan dan interior restoran dan *bakery* Pondok Tempo Doeloe Juanda.

A. Bakery Stand

Bakery stand ini berlokasi di zona transisi, yaitu area setelah *main entrance* yang bukan merupakan tempat ideal untuk meletakkan *display* retail, karena zona ini jarang diperhatikan oleh pengunjung, sehingga tidaklah ideal untuk memposisikan *bakery stand* di area tersebut. Selain itu, *visual merchandising* dari *bakery* ini juga buruk, sehingga semakin memperkecil kemungkinannya untuk diperhatikan oleh pengunjung restoran.



Gambar 4. 4 Bakery Stand Pondok Tempo Doeloe Juanda

B. Dining Area

Dining area Pondok Tempo Doeoe Juanda tidak memiliki zoning yang bervariasi. Furnitur-furnitur yang digunakan pun sangat monoton, sehingga tidak ada perbedaan antara meja dengan kapasitas duduk sedikit dengan banyak. Hal ini membuat



penggunaan kapasitas duduk menjadi kurang efektif. Dining area ini juga tidak memiliki aksentuasi sehingga ruangnya terasa hambar.



Gambar 4. 5 *Dining Area* Pondok Tempo Doeloe Juanda

C. Kasir

Desain kasir sangat identik dengan desain *pantry* hingga ke ukurannya, sehingga susah bagi pelanggan restoran untuk membedakan keduanya.



Gambar 4. 6 Kasir Pondok Tempo Doeloe Juanda



D. *Pantry*

Pantry terletak berdempetan dengan kasir dan membuat area terkesan sumpek, karena terlalu banyak aktivitas yang dilakukan di area itu. Area ini tidak memiliki aktivitas yang tujuannya untuk *showoff* kepada pelanggan, sehingga seharusnya tidak menjadi bagian dari *open space*.



Gambar 4. 7 *Pantry* Pondok Tempo Doeloe Juanda

E. *Smoking Room*

Smoking room tertutup, sehingga sirkulasi udara di dalamnya kurang baik karena hanya mengandalkan satu buah *exhaust* kecil di pojok ruangan.



Gambar 4. 8 *Smoking Room* Pondok Tempo Doeloe Juanda



F. *VIP room*

VIP room terletak di lantai dua dan menyediakan fasilitas karaoke, sehingga sistem akustiknya masih kurang baik, karena belum memiliki insulasi dan rawan terdengar dari lantai satu.



Gambar 4. 9 *VIP Room* Pondok Tempo Doeloe Juanda

4.2 Hasil Riset

4.2.1 Wawancara

A. Hasil Wawancara

Narasumber : Pak Teguh

Posisi : *Manager*

Tabel 4. 3 Hasil Wawancara

No.	Poin	Pertanyaan dan Jawaban
1.	Deskripsi Pondok Tempo Doeloe	Dulu nama restoran ini hanya Pondok Tempo Doeloe saja, sekarang dipasang plang IBC juga di depan. Apakah restoran ini sekarang bergabung dengan IBC? Sejak kapan?
		Restoran ini dari awal memang bagian dari IBC dan cabang ini didirikan sejak tahun 2002.
		Apa beda konsep restoran Pondok Tempo Doeloe dengan Ikan Bakar Cianjur?
		Restoran ini awalnya didirikan untuk memperkenalkan menu baru ke masyarakat, yaitu menu masakan Indonesia yang tidak hanya Sunda.



		Menu baru ini contohnya seperti rawon, gulai, sop kambing, rujak cingur, tahu tek, dll. Dulu menu-menu ini tidak ada di <i>resto</i> IBC-nya, <i>cuma</i> ada di Tempo Doeloe, tapi sekarang beberapa sudah dimasukkan juga ke sana. Dulu nama IBC-nya tidak dipasang, karena untuk menghindari <i>mindset</i> Sunda dari masyarakat. Kalau ada nama IBC-nya pasti orang <i>mikirnya</i> kita cuma jual masakan Sunda.
		Menu kuliner bagaimana yang dijual di sini? Apa khas yang membedakan dengan restoran lain? Kuliner warisan Indonesia yang populer di Pulau Jawa, tapi cita rasanya sudah disesuaikan dengan lidah Jawa Timur yang lebih suka asin, jadi kita tidak jual yang <i>chinese food</i> begitu.
		Roti Tempo Doeloe apakah baru dijual di sini setelah pasang plang IBC? Tidak. Roti Tempo Doeloe sudah ada sejak 1998
		Apa keunggulan yang ditonjolkan dari Roti Tempo Doeloe? Apakah ada yang khas Jawa Timur-nya? Roti Tempo Doeloe ini kita produksi sendiri. Tapi adonannya kita dapat dari cabang Taman Pinang di Sidoarjo, jadi di sini tinggal <i>baking</i> saja. Roti ini pakai bahan-bahan alami dan tanpa pengawet dan pewarna buatan, jadi kita berani jamin teksturnya pasti lembut. Tidak menjual yang khas Jawa Timur karena memang <i>nggak</i> ada yang khas Jawa Timur ya kalau <i>bakery</i>. Tapi kue-kue kering kita ada titipan dari orang luar, jadi bisa untuk oleh-oleh.
		Siapa pengunjung Pondok Tempo Doeloe biasanya? Apakah populer di kalangan yang lebih muda? Biasanya kalau siang di sini ramai <i>sama</i> pegawai perkantoran sekitar, kalau malam biasanya keluarga. Tapi sering juga biasanya ada rombongan wisata yang cari tempat makan dekat bandara, <i>biar</i> tidak ketinggalan pesawat. Kita di sini tidak menyediakan Wi-Fi ataupun tempat foto-foto ya, karena memang fokus targetnya memang bukan buat nongkrong anak muda yang harus ada internet dan tempat foto. Target kita lebih ke keluarga dan orang-orang perkantoran sekitar bukan anak muda.
	2. Corporate Identity	Apa saja divisi staf yang ada di sini?



		Kita di sini ada divisi produksi, itu dibagi jadi tiga lagi, ada cooking, grill, dan bartender di beverages. Kemudian ada divisi pelayanan, menyiapkan dan mengantar makanan dari <i>pantry</i> . Ada bagian cuci piring juga, sekaligus <i>cleaning service</i> , tapi selama jam buka resto kebersihan meja tanggung jawabnya pelayan. Lalu ada divisi <i>bakery</i> juga.
		Alur pelayanannya bagaimana? Tamu datang dipersilahkan duduk dan diberi buku menu, nanti pelayan mencatat dan memberikan menu ke dapur, kemudian di <i>pantry</i> menyiapkan air mineral untuk disuguhkan pada tamu sembari menunggu pesanannya datang. Lalu setelah pesanannya jadi, pelayan ambil di <i>pantry</i> kemudian diantar.
		Ciri khas pelayanan di sini yang beda dari tempat lain apa? Di sini kita percaya bahwa <i>customer</i> adalah raja. Jadi semua kemauan sebisa mungkin kita ikuti. Duduk di manapun berapa orang pun tidak masalah. Kenyamanan juga kita jaga, di atas kan VIP boleh karaoke, sebisa mungkin kamu usahakan suaranya tidak tembus ke lantai bawah, agar tidak mengganggu, jadi kita juga menghindari <i>live music</i> karena punya kemungkinan <i>chaos</i> . Pelayanan juga secepat mungkin dan sambil menunggu kita suguhkan air putih.
		Visi dan misi restoran ini? Visi kita menjadi resti <i>Indonesian food</i> terbaik dan terbesar di Indonesia, juga ingin merambah ke internasional, sama seperti IBC. Misi kita mempertahankan dan meningkatkan kualitas pelayanan dan produk, juga membangun kompetisi antar cabang. Agar tidak malas-malasan dan berlomba jadi lebih baik. Agar profit juga naik sehingga kesejahteraan staf di sini meningkat.
3.	Keunikan Pondok Tempo Doeloe	Bedanya Pondok Tempo Doeloe dengan pesaing lain yang juga jual <i>Indonesian food</i>? Keunggulan kita ada di cita rasa dan masakan khas berbagai daerah. Kita juga mengutamakan kualitas kami dalam melayani pelanggan.
		Namanya kan Tempo Doeloe, apakah konsepnya memang nostalgia? Sebenarnya iya, kita ingin orang masuk itu nostalgia jaman dulu, makanya kita setel lagu-



		lagu jadul dan kroncong, juga gamelan-gamelan Jawa. Tapi memang masih banyak orang yang tanya <i>sih</i> , namanya Tempo Doeloe tapi tempatnya kok <i>nggak</i> Tempo Doeloe.
4.	Permasalahan Sehari-hari	Apakah jumlah <i>seat</i>-nya kurang? Adakah yang <i>antre</i>? <i>Antre</i> di mana?
		Kalau sedang ramai biasanya sampai penuh, apalagi kalau bulan Ramadan, ada orang yang mau nunggu ada juga yang langsung pergi, kalo yang mau nunggu kita persilahkan duduk, ada sedikit kursi sisa di ruang makan, kadang juga kita bawa ke <i>smoking room</i> .
		Pintu sambungan ke <i>smoking room</i> apa dibuka?
		Biasanya <i>sih</i> kita tutup, tapi karena exhaust di sana cuma satu di pojok, jadi mau <i>nggak</i> mau kita buka pintu yang ke arah luar biar tidak pengap.
5.	Harapan untuk Ke Depan	Bagaimana mengantar makanan ke ruang VIP?
		Biasanya <i>trolley</i> kita taruh dekat tangga, terus dibawa tangan ke atas, jadi harus bolak balik atas bawah kalau yang diantar banyak.
5.	Harapan untuk Ke Depan	Bapak <i>inginnya</i> Tempo Doeloe ini ke depannya bagaimana?
		Menjadi lebih baik dari segi apapun, desain dan pelayanan, agar bisa jadi teladan bagi restoran-restoran lain. Juga ingin mempopulerkan makanan sehat yang menggunakan <i>fresh ingredients</i> dan tanpa zat tambahan buatan.

B. Rangkuman Hasil Wawancara

1. Deskripsi Pondok Tempo Doeloe

Pondok Tempo Doeloe merupakan restoran spesialis masakan khas Indonesia yang populer di seluruh Pulau Jawa, sehingga berbeda konsep dengan IBC yang fokusnya adalah pada masakan Sunda. Restoran yang merupakan bagian dari IBC Group ini sudah berdiri sejak 2002 dan semenjak itu juga menjual Roti Tempo Doeloe, roti berbahan baku organik tanpa pengawet.



2. *Corporate Identity*

Pondok Tempo Doeloe belum memiliki *design guide*, sehingga *corporate identity* masih berdasarkan pada *value* mereka yang melihat pelanggan sebagai raja. Semua keinginan pelanggan sebisa mungkin dipenuhi. Kenyamanan pelanggan menjadi perhatian utama, sehingga fasilitas yang berpotensi menimbulkan *chaos* seperti *live music* dihindari oleh pihak pengelola. Pelayanan pelanggan juga diusahakan secepat dan sebaik mungkin.

3. Keunikan Pondok Tempo Doeloe

Pondok Tempo Doeloe sangat mengedepankan *user experience* pelanggannya dengan kualitas pelayanan yang baik. Pondok Tempo Doeloe juga ingin pengunjungnya merasakan suasana nostalgia zaman dahulu saat memasuki restoran. Saat ini suasana nostalgia hanya didukung oleh musik kroncong dan gamelan Jawa yang dimainkan lewat *speaker* dan masih belum didukung oleh interiornya, sehingga pelanggan masih belum terlalu bisa merasakan suasana nostalgia yang ingin dihadirkan oleh restoran ini.

4. Permasalahan Sehari-hari di Pondok Tempo Doeloe

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan interior Pondok Tempo Doeloe adalah permasalahan kapasitas, penghawaan, dan fasilitas. Pondok Tempo Doeloe selalu ramai pengunjung, terutama pada saat jam makan, restoran bisa penuh dan fasilitas untuk pelanggan yang ingin menunggu meja masih kurang memadai. Sirkulasi udara di *smoking room* juga masih kurang baik, sehingga pintu ke luar masih harus dibuka. Penyajian makanan ke lantai dua untuk ruang VIP juga beresiko karena harus naik turun tangga.



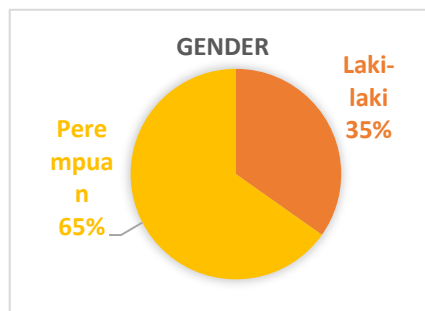
5. Harapan untuk Ke Depan

Pengelola ingin Pondok Tempo Doeloe menjadi lebih baik dari segi pelayanan dan desain interiornya, sehingga dapat menjadi teladan bagi restoran lainnya.

4.2.2 Kuisisioner

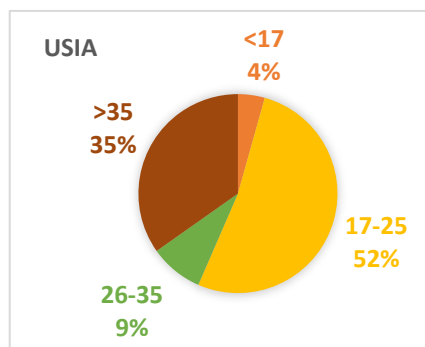
A. Hasil Kuisisioner

1. Gender Responden



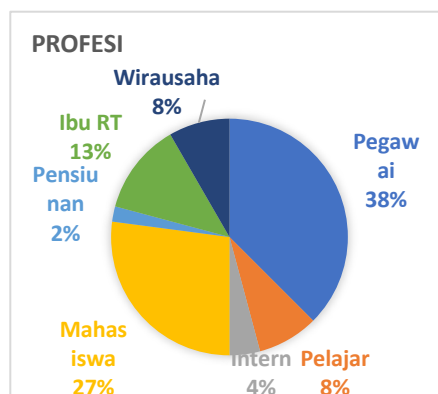
Dari total 46 orang responden, sebanyak 16 orang berjenis kelamin laki-laki dan 30 orang lainnya berjenis kelamin perempuan.

2. Usia Responden



Sebanyak 2 orang responden berusia di bawah 17 tahun. Sebanyak 24 orang berusia antara 17-25 tahun. Sebanyak 4 orang berusia 26-35 tahun. Dan sebanyak 16 orang berusia di atas 35 tahun.

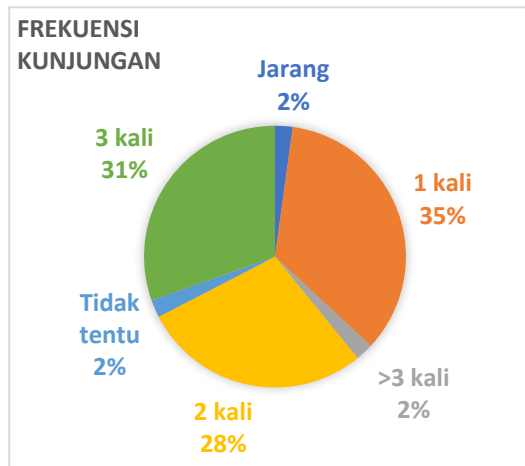
3. Profesi Responden



Sebanyak 13 orang responden berprofesi mahasiswa, 18 orang berprofesi pegawai swasta dan negeri, 6 orang berprofesi ibu rumah tangga, 4 orang berprofesi wirausahawan, 2 orang berprofesi *intern*, dan 1 orang adalah pensiunan.

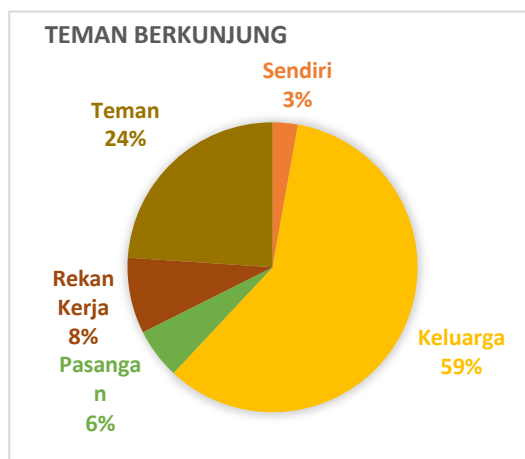


4. Frekuensi Kunjungan ke Restoran dalam Satu Bulan



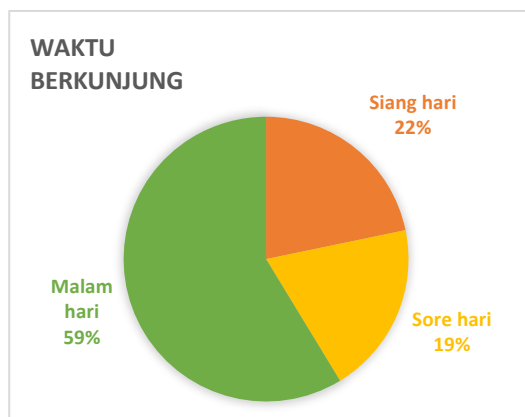
Dalam satu bulan, sebanyak 16 orang berkunjung ke restoran 1 kali, 13 orang berkunjung 2 kali, 14 orang berkunjung 3 kali, 1 orang lebih dari 3 kali, 1 orang jarang berkunjung, dan 1 orang tidak menentu.

5. Bersama Siapa Responden Berkunjung



Sebanyak 2 orang responden biasa datang ke restoran sendiri, 42 orang bersama keluarga, 4 orang bersama pasangan, 6 orang bersama rekan kerja, dan 17 bersama teman.

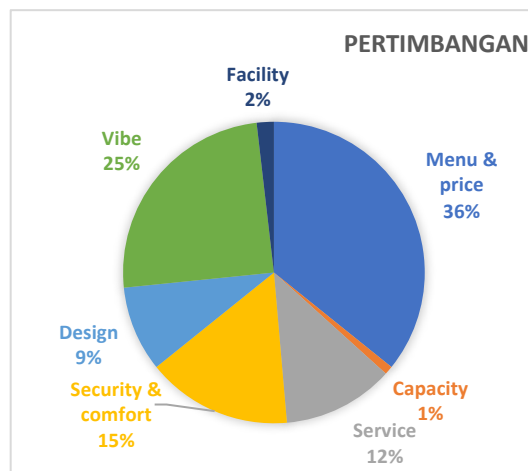
6. Waktu Kunjungan Responden



Sebanyak 10 orang responden biasa datang ke restoran pada siang hari, 9 orang pada sore hari, dan mayoritas sebanyak 27 orang biasa datang ke restoran pada malam hari.

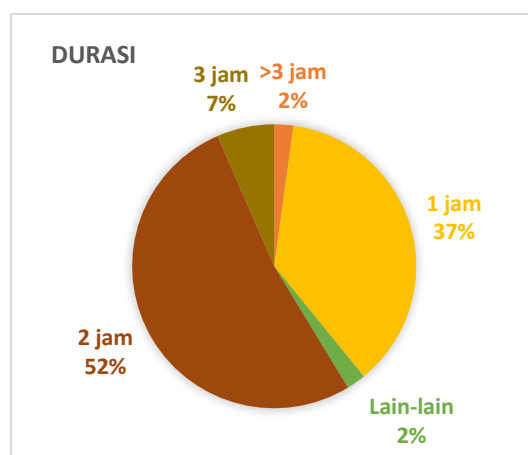


7. Pertimbangan Responden dalam Memilih Restoran



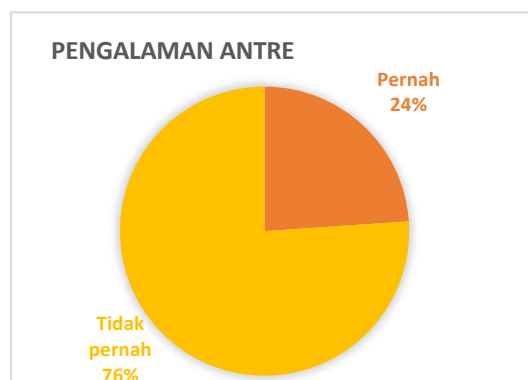
Sebanyak 39 orang mempertimbangkan menu & harganya, 13 orang kualitas pelayanan, 17 orang keamanan & kenyamanan, 10 orang desain restoran, 27 orang suasana, 1 orang kapasitas, dan 2 orang fasilitas.

8. Durasi Responden Berkunjung

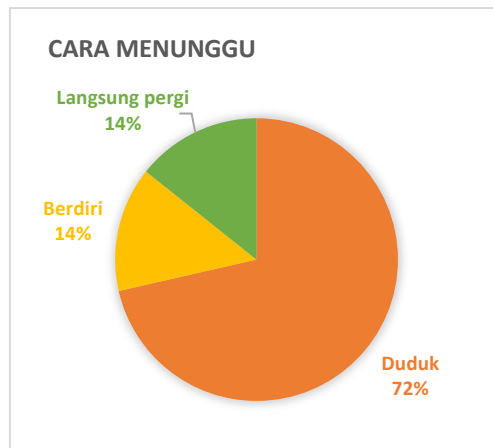


Sebanyak 17 orang biasa menghabiskan 1 jam di restoran, 24 orang menghabiskan 2 jam, 3 orang menghabiskan 3 jam, 1 orang menghabiskan lebih dari 3 jam, dan 1 orang menjawab lain-lain.

9. Pengalaman Antre Responden

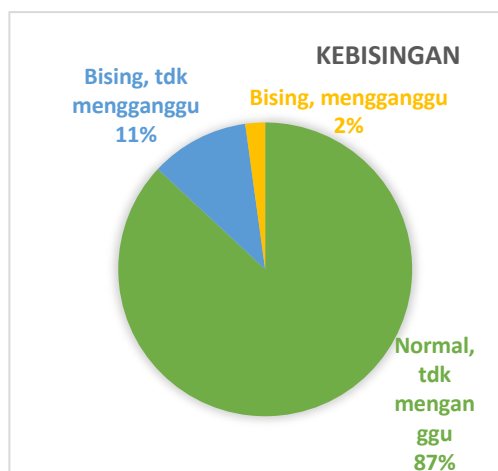


Sebanyak 11 orang responden pernah menunggu karena restoran sedang penuh dan sebanyak 35 orang tidak pernah menunggu.



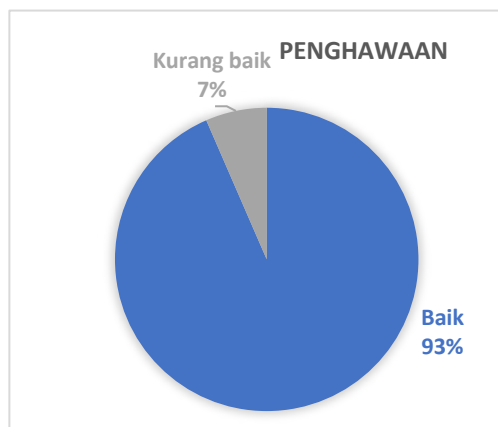
Dari 11 responden yang pernah menunggu, 10 orang pernah menunggu dengan duduk di kursi yang disediakan di *dining area*, 2 orang berdiri, dan 2 orang lainnya memilih untuk pergi daripada menunggu.

10. Kebisingan *Dining Area*



Sebanyak 40 orang merasa kebisingan *dining area* normal dan tidak mengganggu, 5 orang menganggap bising tapi tidak mengganggu, 1 merasa kebisingannya mengganggu.

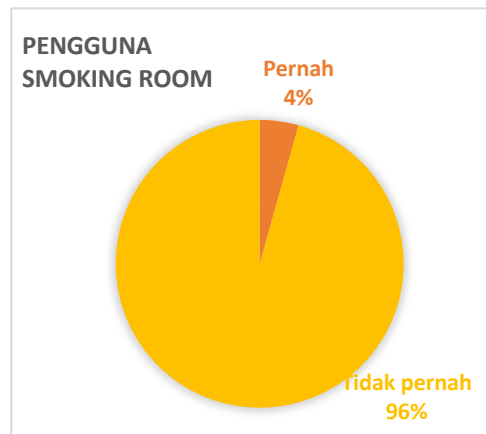
11. Penghawaan *Dining Area*



Sebanyak 43 orang menganggap penghawaan di *dining area* sudah baik dan 3 orang menganggap penghawaannya belum baik.

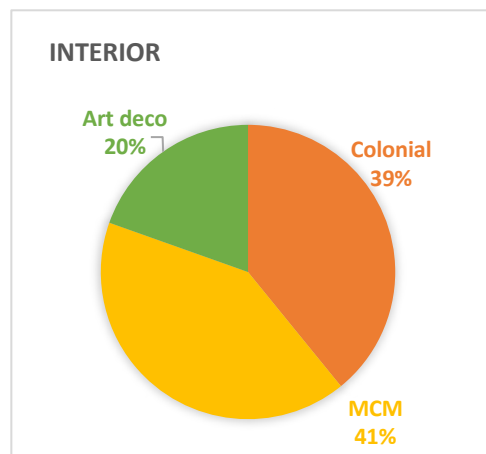


12. Pengalaman Responden Menggunakan *Smoking Room*



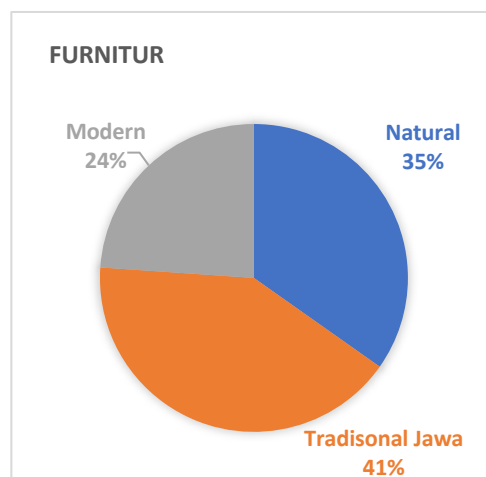
Dari sebanyak 46 responden hanya 2 orang yang pernah menggunakan *smoking room*, dan keduanya beranggapan bahwa kapasitas duduk tidak perlu ditambah dan sirkulasi udara masih buruk.

13. Langgam Interior yang Diminati Responden



Sebanyak 19 orang responden memilih langgam Mid-Century Modern, 18 memilih langgam Kolonial, dan 9 orang memilih langgam Art Deco.

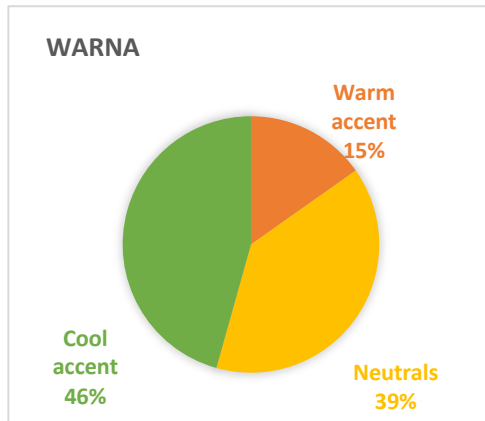
14. Langgam Furnitur yang Diminati Responden



Sebanyak 19 orang memilih furnitur bergaya Tradisional Jawa, 16 memilih furnitur bergaya Natural, dan 11 orang memilih furnitur bergaya Modern.

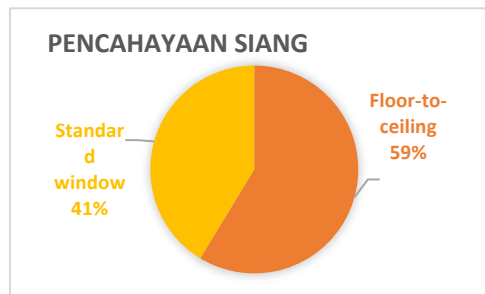


15. Kombinasi Warna yang Diminati Responden

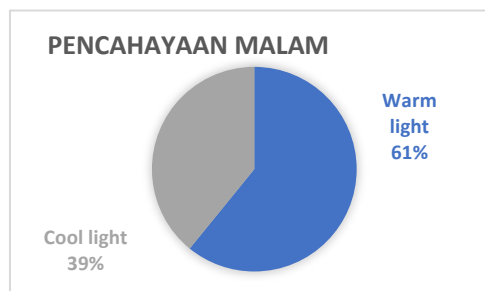


Sebanyak 21 orang memilih kombinasi warna netral dengan aksentuasi warna dingin, 19 orang memilih kombinasi netral saja, dan 7 orang memilih kombinasi warna netral dengan aksentuasi warna panas.

16. Pencahayaan yang Lebih Nyaman Bagi Responden

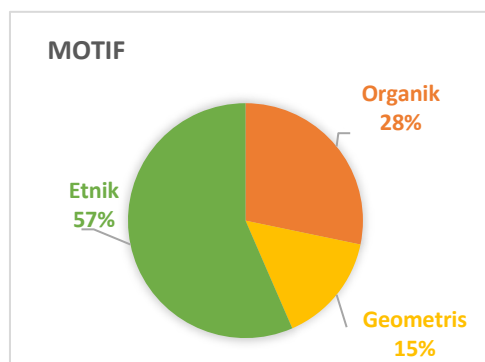


Sebanyak 27 orang bresponden memilih *floor-to-ceiling window* dan 19 orang memilih *standard window*.



Sebanyak 28 orang bresponden memilih *warm light* dan 18 orang memilih *cool light*.

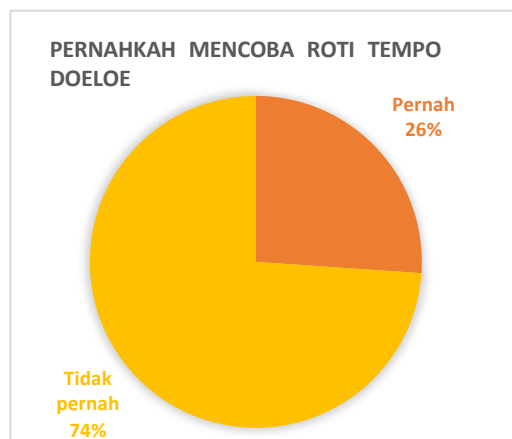
17. Motif yang Diminati Responden



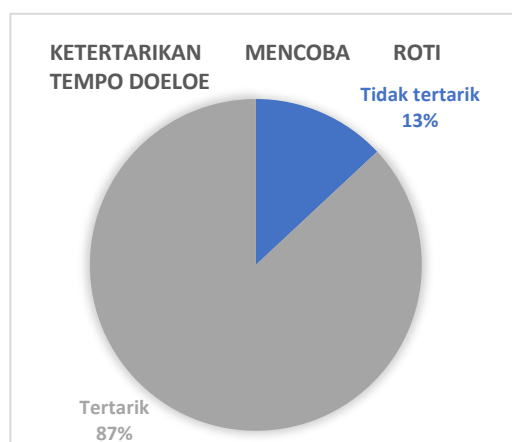
Sebanyak 26 orang memilih motif etnik, 13 orang memilih motif organik, dan 7 orang memilih motif geometris untuk diaplikasikan pada Pondok Tempo Doeloe.



18. Roti Tempo Doeloe

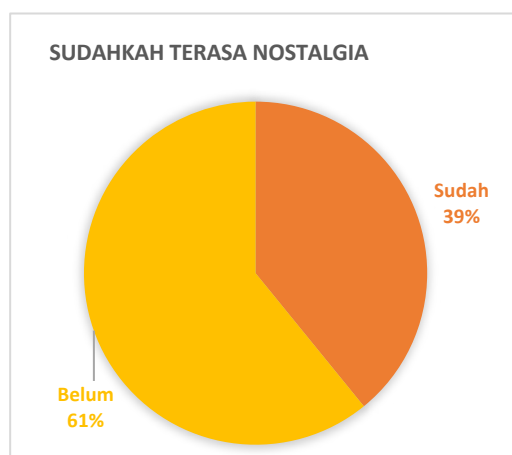


Sebanyak 12 orang responden pernah mencoba Roti Tempo Doeloe dan 34 orang belum pernah mencoba, 10 di antaranya beralasan bahwa *display* tidak menarik.



Sebanyak 40 orang responden tertarik untuk mencoba Roti Tempo Doeloe dan 6 orang tidak tertarik mencoba, 2 di antaranya beralasan tidak tertarik dengan varian produknya.

19. Keberhasilan Penerapan Nostalgia



Sebanyak 28 orang responden beranggapan bahwa suasana nostalgia di Pondok Tempo Doeloe belum terasa dan 18 orang lainnya sudah merasakan nostalgia.



20. Fasilitas Tambahan yang Diinginkan Responden

Berikut adalah beberapa fasilitas tambahan yang diinginkan oleh kebanyakan pengunjung dan tidak bertentangan dengan keinginan pihak Pondok Tempo Doeloe:

- Fasilitas *playground* untuk pengunjung anak-anak agar tidak berlarian di *dining area* dan menimbulkan kegaduhan;
- Penyediaan *spot* yang dapat digunakan untuk berfoto;
- Tempat duduk dengan *cushioned seat* agar nyaman jika berlama-lama duduk di sana.

4.2.3 Rangkuman Hasil Riset

Rangkuman hasil riset berisi analisis keseluruhan data yang telah dikumpulkan dan kemudian dirangkum ke dalam sebuah tabel.

Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Riset

No.	Variabel Penelitian	Temuan (Hasil Analisis)	Ide Konsep Rancangan
1.	Nuansa yang ingin diciptakan pada Pondok Tempo Doeloe	Nuansa yang ingin diangkat adalah yang mampu menciptakan nostalgia bagi para pengunjungnya.	Menciptakan nuansa tempo dulu dengan konsep desain yang populer di abad 20 dengan nuansa Tradisional Jawa yang banyak ditemukan di rumah-rumah pedesaan di Jawa sehingga menimbulkan nostalgia lewat memori masa lampau.
2.	Segmentasi pasar yang ditarget oleh Pondok Tempo Doeloe Juanda	Target pelanggan Pondok Tempo Doeloe adalah keluarga dan pegawai perkantoran sekitar, serta anggota <i>travel group</i> yang akan menuju atau baru saja keluar dari Bandara Juanda.	Pengaturan <i>layout</i> meja yang fleksibel, mudah diubah sesuai jumlah pengunjung setiap kelompoknya, karena pengunjung kelompok besar dapat tiba-tiba datang tanpa reservasi terlebih dahulu.
3.	<i>Zoning</i> pada <i>dining area</i>	Tidak ada pengelompokan tempat duduk sesuai jumlah <i>seating</i> yang jelas, sehingga pelayan susah	Menciptakan <i>zoning</i> yang mengelompokkan tempat duduk dengan kapasitas <i>seating</i> yang sama dalam satu area di <i>dining area</i> .



		mengarahkan pelanggan ke tempat duduk yang sesuai kapasitasnya, hal ini dipersulit juga dengan kebebasan para pelanggan untuk memilih tempat duduk.	
4.	Posisi dan desain <i>bakery stand</i>	<i>Bakery stand</i> terletak pada zona transisi yang jarang dilirik oleh pelanggan, desain <i>bakery</i> juga tidak <i>eye-catching</i> sehingga tidak diperhatikan oleh pelanggan.	Merelokasi posisi <i>bakery stand</i> agar dapat diperhatikan oleh pelanggan saat masuk ataupun akan keluar restoran, dengan meletakkannya dekat kasir dan <i>waiting area</i> . Memberi aksentuasi yang menarik pada <i>bakery stand</i> agar menarik dan menimbulkan ketertarikan untuk membeli dari pelanggan.
5.	Penempatan <i>pantry</i>	<i>Pantry</i> adalah <i>service area</i> yang tidak perlu ditempatkan di <i>open space</i> oada <i>dining area</i> karena bukan merupakan area dengan aktivitas yang sengaja ingin dipertontonkan kepada pelanggan, sehingga malah membuat ruangan terlihat sumpek pada area sekitar <i>pantry</i> .	<i>Pantry</i> akan dipindah ke dekat dapur dan tidak lagi merupakan bagian dari <i>open space</i> di <i>dining area</i> , sehingga dapur harus diperluas.
6.	Fasilitas untuk pelanggan	Restoran masih kurang fasilitas yang menunjang aktivitas pengunjung yang sebagian besar adalah keluarga, sehingga anak-anak masih berlari-lari di <i>dining area</i> dan tidak ada fasilitas khusus <i>difable</i> untuk memfasilitasi lansia.	Penambahan fasilitas berupa <i>mini playground</i> pada area yang tidak mengganggu <i>dining</i> , agar anak-anak tidak berlari-lari di sekitar <i>dining area</i> . Penyediaan tempat duduk yang memungkinkan untuk diakses oleh <i>difable</i> tetapi tidak membedakannya dengan desain pada area lain, dapat dilakukan dengan penyediaan sirkulasi yang lebih luas untuk akses kursi roda. Penyediaan <i>restroom</i> khusus <i>difable</i> .
7.	Fasilitas untuk staf	Staf yang menganggur atau sedang beristirahat	Menyediakan <i>staff lounge</i> untuk staf yang sedang



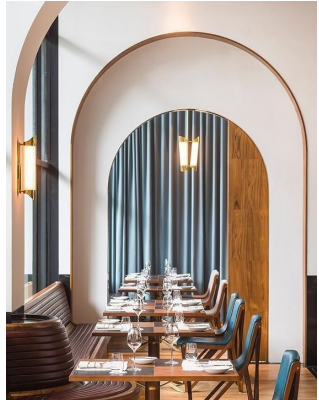
		tidak memiliki tempat khusus, sehingga terkadang berada di <i>dining area</i> ataupun <i>dishwash area</i> .	beristirahat atau menganggur.
8.	Kenyamanan pelanggan	Rata-rata pelanggan berada di dalam restoran selama dua jam, yang merupakan waktu yang cukup lama, tetapi desain tempat duduk tidak mendukung kenyamanan untuk duduk berlama-lama.	Konsep dudukan dengan dengan bantalan yang nyaman, seperti <i>sofa bench</i> dan kursi dengan <i>cushioned seat</i> .

4.3 Konsep Desain

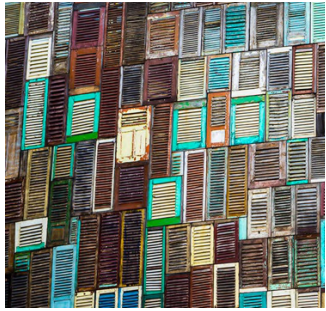
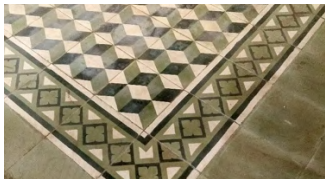
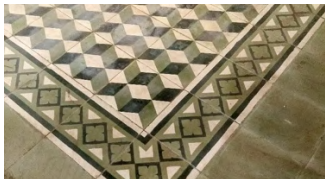
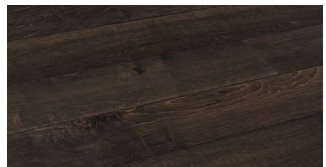
Konsep desain merupakan gambaran konsep yang akan diaplikasikan pada elemen interior ruangan yang akan didesain. Detail konsep dapat didapatkan dari seluruh elemen interior, seperti dinding, lantai, plafon, furnitur, aksesoris, dan pencahayaan. Adanya konsep desain ini diharapkan dapat memberikan gambaran desain interior dan suasana yang akan diterapkan pada restoran dan *bakery* Pondok Tempo Deoloe.

No.	Elemen Interior	Ruangan Terpilih	Contoh Gambar
1.	Dinding	a. Entrance Dinding aksentuasi pada area <i>entrance</i> menggunakan bata putih untuk menambah tekstur. Dinding pada mayoritas <i>dining area</i> menggunakan <i>dual-toned wall</i> dengan cat tembok.	

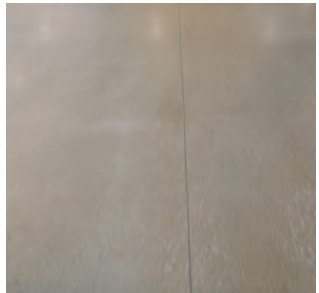


		b. Dining Area + Bakery Mayoritas dinding <i>dining area</i> menggunakan <i>dual-toned wall</i> dengan cat tembok berwarna putih dan abu-abu muda seperti pada area <i>entrance</i>. Dinding pada area <i>bakery</i> menggunakan bata putih. <i>Dining area</i> menggunakan wall panel sebagai pembantu <i>zoning</i> dan penunjang aspek estetika ruang.	  
		c. Smoking Room Dinding Timur <i>smoking room</i> yang berbatasan langsung dengan luar bangunan ditiadakan dan diganti dengan jajaran kayu yang ditumbuhi tanaman rambat.	



		Dinding aksentuasi menggunakan kolase daun-daun jendela kuno dengan berbagai warna Dinding sisi Selatan dan Utara menggunakan bata putih	 
2.	Lantai	a. Entrance Lantai pada <i>entrance area</i> menggunakan kombinasi ubin tegel motif dan parket kayu warna gelap. b. Dining Area + Bakery Lantai <i>dining area</i> menggunakan kombinasi ubin tegel motif dan ubin tegel motif dan abu-abu polos. Lantai <i>bakery</i> menggunakan parket kayu warna gelap.	    

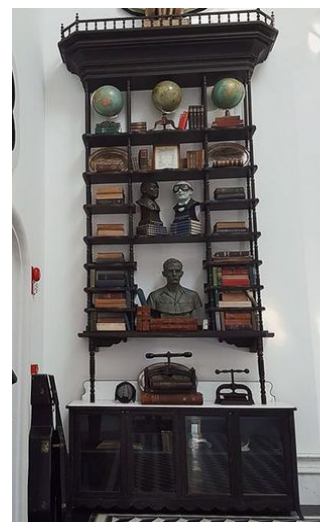


		c. Smoking room Lantai <i>smoking room</i> menggunakan <i>polished concrete</i>.	
3.	Plafon	a. Entrance Plafon pada <i>entrance</i> tepat di depan pintu menggunakan <i>down ceiling</i> untuk menuntun <i>customer</i> yang baru datang masuk lebih dalam. Area <i>entrance</i> juga menggunakan <i>faux wood planks ceiling</i> sebagai penerapan langgam kolonial Belanda.	 
		b. Dining Area + Bakery Plafon pada <i>dining area</i> menggunakan gypsum 9mm dengan <i>finishing</i> cat tembok putih. Pada beberapa area <i>faux wood ceiling</i> ditambahkan sebagai pembantu <i>zoning</i>.	 



		c. Smoking Room Plafon <i>smoking room</i> menggunakan gypsum 9mm dengan <i>finishing</i> cat tembok putih. Selain itu kombinasi <i>faux wood ceiling</i> berwarna putih juga digunakan.	 
4.	Furnitur	Kursi akan menggunakan perpaduan anyaman rotan atau bambu dengan <i>solid wood</i> ataupun logam. Meja makan akan menggunakan material kayu dengan <i>dark-furnished finish</i> dengan empat kaki yang dimiringkan.	  



		Meja kasir menggunakan material kayu dengan kombinasi anyaman bambu.	
5.	Aksesoris	Aksesoris digunakan sebagai wadah pengaplikasian nostalgia dengan menempatkan barang-barang kuno mulai dari <i>tableware</i> hingga item kolektif lainnya, seperti TV kuno, radio, <i>vinyl records</i>, dll. Item-item ini diletakkan di kabinet-kabinet. Pajangan dinding seperti kolase <i>frame</i> dengan foto-foto kuno dan cermin kuno juga digunakan sebagai aksen pada ruangan.	 

4.4 Analisis Perancangan

Berdasarkan deskripsi restoran yang telah didapatkan melalui wawancara dan hasil perhitungan kuisioner opini pelanggan, Pondok Tempo Doeloe akan cocok diredesain dengan menggunakan langgam Mid-Century Modern. Akan tetapi, agar lokalitas Jawa Timur tetap terasa, melalui penelitian studi pustaka lebih lanjut penulis menemukan perkembangan serupa di Indonesia yaitu langgam Jengki. Maka dari itu, langgam ini, dengan kombinasi langgam Kolonial Belanda di Jawa Timur akan digunakan dalam redesain interior Pondok Tempo Doeloe.

Langgam Kolonial Jengki di Jawa Timur ini akan dapat mendukung pembentukan nuansa nostalgia abad 20-an yang akan diterapkan lewat dekorasi



ruangan berupa item-item *collectible*, seperti *delftware*, *enamelware*, TV kuno, radio kuno, *vinyl records*, dan vas porselen. Furnitur yang digunakan menggunakan material perpaduan anyaman bambu dan rotan dengan *deep* atau *medium-coloured wood* dengan kaki-kaki yang dimiringkan sebagai bentuk penerapan dari langgam Jengki. Dudukan kursi-kursi akan menggunakan *padding* dengan *upholstery* kulit dengan warna netral dan aksen agar mudah dibersihkan.

Interior Pondok Tempo Doeloe akan didominasi oleh warna-warna netral dengan warna aksentuasi sesuai dengan palet warna Kolonial. Menurut hasil perhitungan kuisisioner, warna aksentuasi yang diinginkan *customer* adalah warna dingin, maka warna aksentuasi yang akan digunakan adalah tosca dengan variasi pada *value*, *chroma*, dan *hue*-nya. Warna aksentuasi dapat digunakan pada *upholstery* dudukan *custom bench* dan *armchair*, juga pada sarung bantal, dan warna daun jendela yang digunakan pada dinding kolase daun jendela di *smoking room*.

Berdasarkan hasil perhitungan kuisisioner, bukaan untuk pencahayaan alami pada pagi dan siang hari yang akan diterapkan pada Pondok Tempo Doeloe adalah menggunakan jendela-jendela berukuran besar. Sedangkan pada malam hari, pencahayaan yang digunakan adalah *warm LED light* untuk menambah kenyamanan suasana makan. Pemindahan posisi *bakery stand* imitasi warung akan diterapkan pada area *bakery* yang letak aslinya berada di zona transisi. Hal ini ditujukan agar *bakery stand* lebih terlihat oleh *customer*, sehingga akan meningkatkan potensi penjualan.



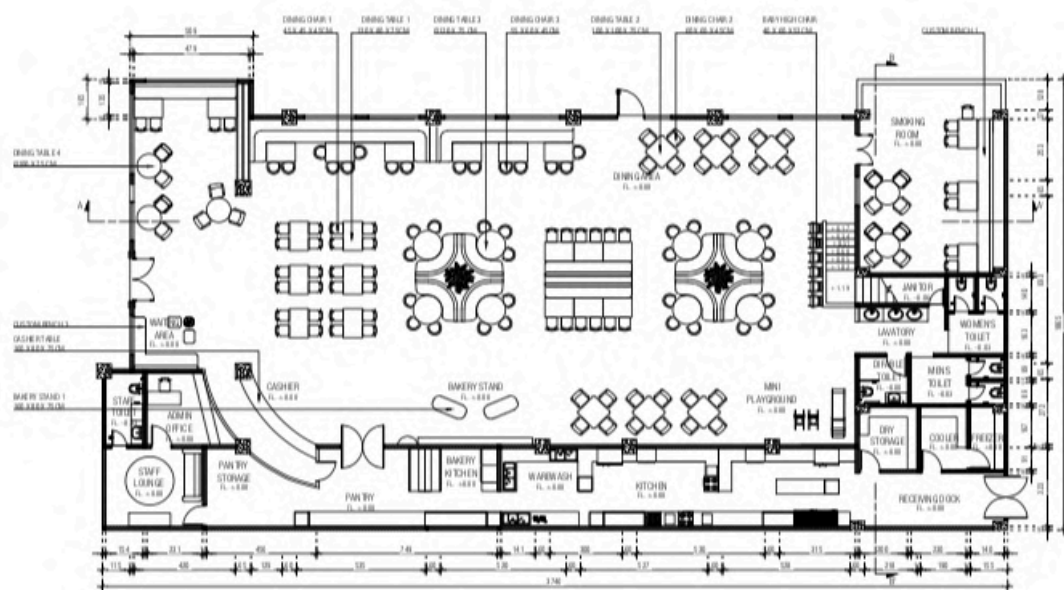
BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Alternatif layout dibuat dengan mempertimbangkan beberapa kemungkinan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Alternatif yang dibuat melibatkan perubahan layout furnitur dan *zoning* yang ada di ruangan.

5.1.1 Alternatif Layout 1

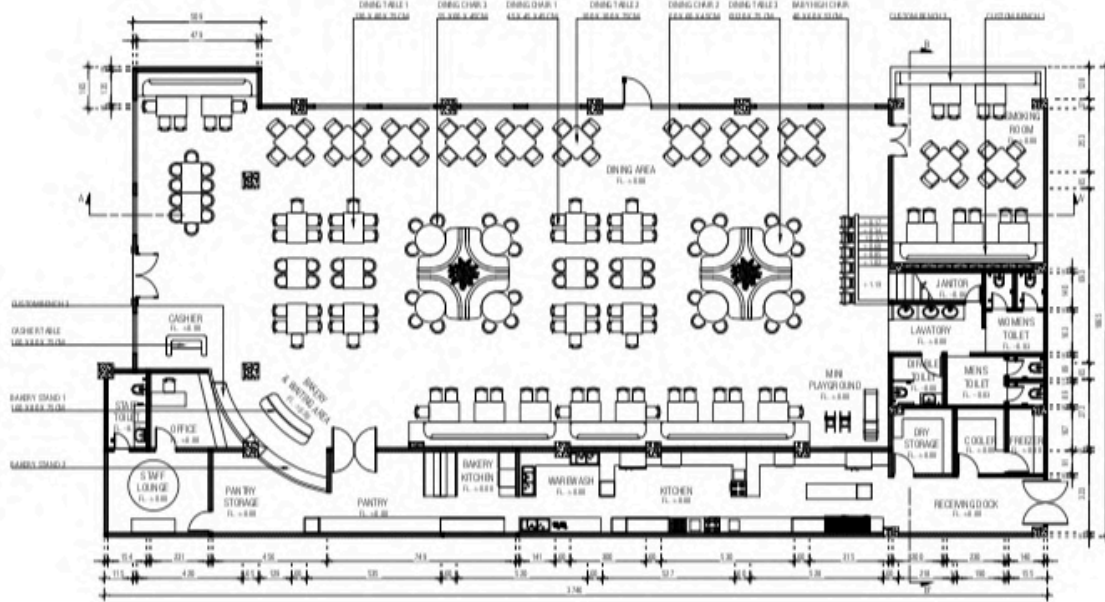


Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1

Pada alternatif ini, ditambahkan *waiting area* di dekat *entrance* dengan kasir yang berada tepat di sampingnya. *Bakery* yang semula berada di zona transisi, di pindah ke dalam *dining area*. *Pantry* dimasukkan ke dalam dapur dan kemudian dapur ditutup dengan *swing door* yang sebelumnya tidak ada di *layout* eksisting. *Restroom* wanita dikurangi jumlah *cubicle*-nya kemudian ditambahkan restroom khusus untuk pengunjung *diffable*. Playground ditambahkan di dekat restroom untuk memfasilitasi pengunjung anak-anak. Alternatif denah ini mampu menyediakan kapasitas ruangan untuk 189 pengunjung.



5.1.2 Alternatif Layout 2

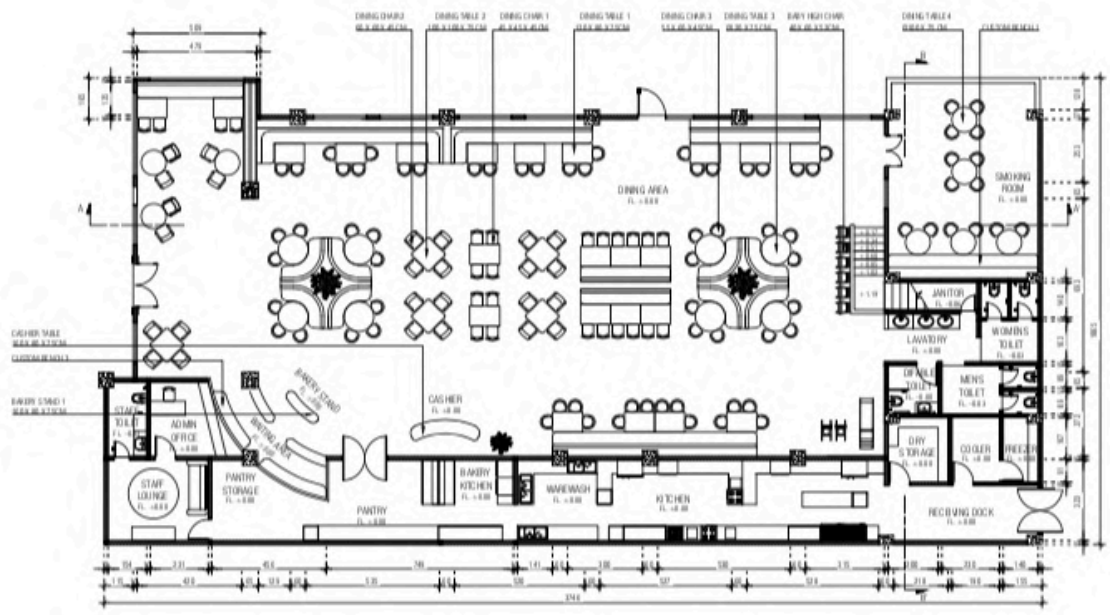


Gambar 5. 2 Alternatif Layout 2

Pada alternatif ini, posisi kasir dipindah ke dekat *main entrance* dan *waiting area* terletak di area yang sama dengan *bakery*, dengan tujuan agar display bakery dapat sedikit menutupi pengunjung yang harus menunggu agar tidak mengganggu kenyamanan dining pelanggan lainnya. Alternatif ini dapat menampung pengunjung terbanyak dibandingkan alternatif lainnya, yaitu sebanyak 192 pengunjung. Bagian tengah dining area memiliki layout yang mudah diubah-ubah untuk beradaptasi dengan jumlah pengunjung yang tidak menentu. Pada alternatif ini *pantry* dipindah masuk ke dalam dapur dan kemudian ruang bekas *pantry* dimanfaatkan untuk menambah kapasitas duduk. *Smoking room* dibuat *semi-outdoor* dan *entrance* belakang dihapus, karena sering kali tidak digunakan.



5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3

Pada alternatif ini, posisi kasir dipindah ke tengah *dining area* untuk memudahkan pengawasan dari semua entrance. *Bakery* digabungkan dengan waiting area dan diletakan didekat kasir namun dengan akses pandang yang baik dari main dining hall, agar *bakery* tidak diabaikan oleh pengunjung. *Layout* ini memiliki banyak *cushioned bench* sehingga mobilitasnya kurang dibandingkan dengan alternatif lainnya. *Layout* ini dapat menampung pelanggan sebanyak 187 orang.



5.2 Pemilihan Alternatif Layout

Pemilihan alternatif *layout* dilakukan dengan menggunakan metode *weighted method* dengan mempertimbangkan kapasitas duduk, sirkulasi, dan *zoning* pada tiap alternatif. *Layout* yang terpilih untuk dikembangkan lebih lanjut adalah alternatif *layout* 2.

Tabel 5. 1 Weighted Method Pemilihan Layout

Kriteria/Tujuan	Capacity	Visual Merchandising	Zoning	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relative
Capacity	-	1	1	2	I	100	0.40
Circulation	0	-	0	0	II	80	0.32
Zoning	0	1	-	1	III	70	0.28
Overall Value						250	1.00
Keterangan:	1 = lebih penting	0 = tidak lebih penting	- = tidak dapat dibandingkan			scale mark: 10-100	

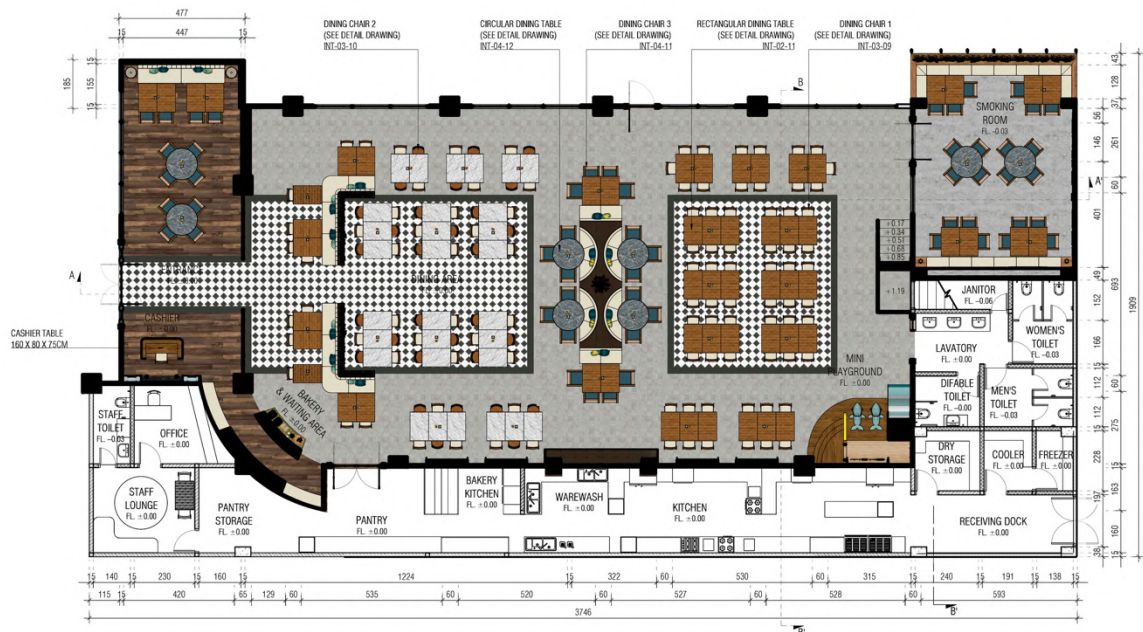
Kriteria/ Tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Capacity	0.40	Kapasitas duduk dining area	Good	3	1.20	Excellent	4	1.60	Good	3	1.20
Circulation	0.32	Peletakan bakery	Weak	1	0.32	Good	3	0.96	Good	3	0.96
		Peletakan waiting area	Satisfactory	2	0.64	Good	3	0.96	Good	3	0.96
Zoning	0.28	Pengelompokan seating berdasarkan kapasitas per meja	Good	3	0.84	Good	3	0.84	Satisfactory	2	0.56
Overall Value Utility			3			4.36			3.68		
Keterangan:	excellent = 4	good = 3	satisfactory = 2		weak = 1		inadequate = 0				

5.3 Pengembangan Layout

Berdasarkan dari *layout* yang terpilih, yaitu alternatif *layout* 2, *layout* dikembangkan lagi untuk menciptakan *zoning* yang bervariasi namun tanpa mengorbankan kemampuan adaptasi kapasitas meja. Meja segiempat dibuat modular, dengan ukuran yang semua sama, yaitu 70x110cm dengan *top table* yang bervariasi untuk mendukung *zoning*. Sesuai dengan konsepnya, yaitu Kolonial Jengki, pembagian *zoning* mengikuti pembagian ruang pada hunian-hunian kolonial pada umumnya, yaitu bagian depan merupakan ruang tamu yang dibatasi oleh partisi dengan bagian dalam rumah. Setelah melalui area depan atau ruang tamu maka memasuki koridor yang di samping-samping nya terdapat kamar, kemudian di bagian belakang rumah ada ruang keluarga dan ruang makan.



Area *bakery* memiliki *waiting area* yang difasilitasi dengan *custom bench* yang diletakkan di *dining area*. Stan *bakery* diposisikan di depan *custom bench* untuk meminimalisir terlihatnya pelanggan yang menunggu di *waiting area* oleh pelanggan yang sedang berada di *dining area*.



Gambar 5. 4 Layout Keseluruhan

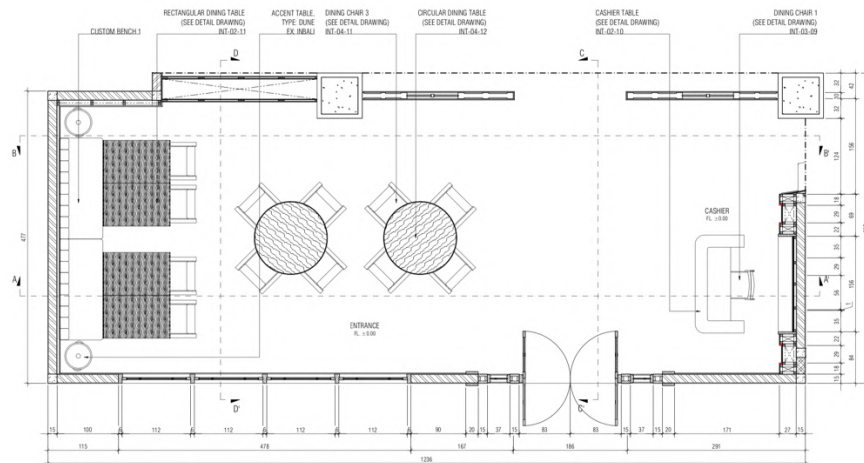
Area *bakery* memiliki *waiting area* yang difasilitasi dengan *custom bench* yang diletakkan di *dining area*. Stan *bakery* diposisikan di depan *custom bench* untuk meminimalisir terlihatnya pelanggan yang menunggu di *waiting area* oleh pelanggan yang sedang berada di *dining area*. Custom bench yang awalnya berbentuk dua lingkaran terpisah dijadikan satu di tengah *dining area* sebagai pembantu *zoning* yang juga menyesuaikan bentuk layout yang mengadaptasi denah bangunan Kolonial Belanda. *Smoking room* dibuat terbuka untuk memperlancar sirkulasi udara tanpa menggunakan *exhaust*. Ruangan juga didesain tanpa pintu menuju area parkir untuk menghindari akses keluar masuk restoran yang tidak terawasi oleh para staff.

5.4 Gambar 3D

Terdapat tiga ruang terpilih yang dikembangkan lebih lanjut desainnya pada perancangan redesain interior Pondok Tempo Doeloe Juanda, ruangan-ruangan tersebut adalah sebagai berikut:



5.4.1 Ruang Terpilih 1 (*Entrance Area*)



Gambar 5. 5 Gambar Kerja *Entrance Area*

Ruang terpilih 1 adalah *entrance area* yang berkapasitas enam belas orang. Area ini berbatasan langsung dengan *main entrance* dan juga menaungi area kasir di dalamnya. Furnitur untuk *dining* yang digunakan pada area ini ditujukan untuk pengunjung yang ingin berada di restoran lebih lama, maka dari itu dudukan yang digunakan adalah *arm chair* dan *custom bench*.



Gambar 5. 6 *Entrance Area View 1*

Konsep kolonial lebih diterapkan pada desain arsitektural bangunan seperti pintu dan jendela, juga pada partisi. Kolonial Jengki di Jawa Timur biasanya minim ornamen dan elemen-elemen yang bersifat dekoratif



biasanya menggunakan ornamen sederhana bahkan cenderung geometris. Konsep ini diterapkan pada aksen bentukan kolom dan *crown moulding* plafon dengan bentukan yang geometris. Area kasir memiliki *wall panel* dengan *finishing wallpaper* bertekstur dan didekorasi dengan *signage* logo Pondok Tempo Doeloe serta pajangan *delftware* yang disusun mengerucut ke bawah.

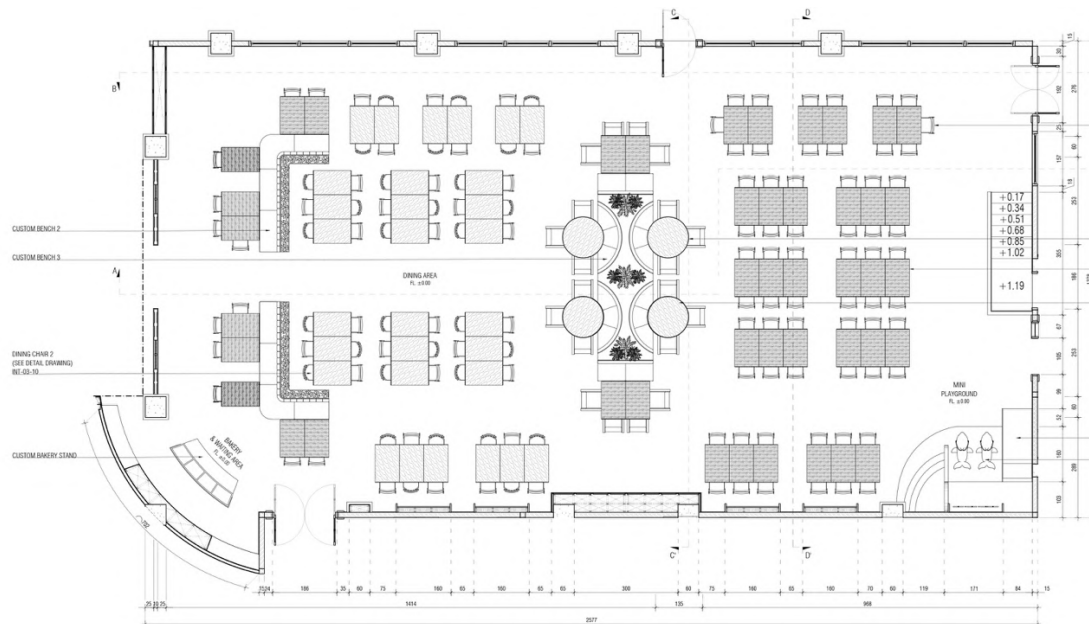


Gambar 5. 7 Entrance Area View 2

Jengki diterapkan pada arsitektur melalui penggunaan material *stained glass* dengan penataan *mosaic* pada kaca jendela dan *wall panel* yang berbatasan dengan *dining area* dengan aksen cermin yang ornamennya sederhana dan cenderung geometris namun tidak kaku. Cermin banyak digunakan di area *entrance* untuk membuat ruang terkesan tidak sumpek dan lebih terang dengan adanya pantulan cahaya matahari dari luar. Jengki juga diterapkan pada bentukan furnitur yang menggunakan anyaman bambu, *dark-coloured wood*, dan bentukan kaki yang dimiring-miringkan. Furnitur Jengki berupa *storage* khas produksi lokal biasanya masih sedikit memiliki ornamen ukiran sebagai aksen yang diaplikasikan pada bagian atas *divider* bermaterial *deep-coloured wood*.



5.4.2 Ruang Terpilih 2 (*Dining Area*)



Gambar 5. 8 Gambar Kerja *Dining Area*

Ruang terpilih 2 adalah *dining area* yang berkapasitas 176 orang. Area ini berbatasan dengan *side entrance* dan juga menaungi area *bakery* dan *waiting area* di dalamnya. Furnitur yang digunakan pada area ini mengutamakan mobilitas agar dapat mudah dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhan kapasitas per meja yang diinginkan. Sehingga meja makan didesain modular dengan ukuran tiap modulnya 70x110x75cm, *top table*-nya terbuat dari dua macam material, yaitu *plywood* dengan *finishing* HPL dan *solid surface* putih yang dapat digunakan untuk mempermudah *zoning*.

Pada bagian tengah *dining area* terdapat *zoning* untuk pengunjung yang ingin berada di restoran lebih lama, sehingga dudukannya menggunakan *custom bench* dan *arm chair* yang juga digunakan pada *entrance area*. Beberapa set juga didesain dengan menggunakan meja makan bundar yang juga dapat digunakan untuk keperluan *meeting*.

Pada dinding sisi Barat ruangan terdapat aksentuasi berupa kabinet yang dimanfaatkan sebagai tempat untuk memajang elemen dekorasi antik dan retro serta foto-foto kuno untuk mendukung nuansa nostalgia. Dinding aksentuasi ini juga ditujukan untuk menjadi salah satu *spot* foto untuk para pengunjung.

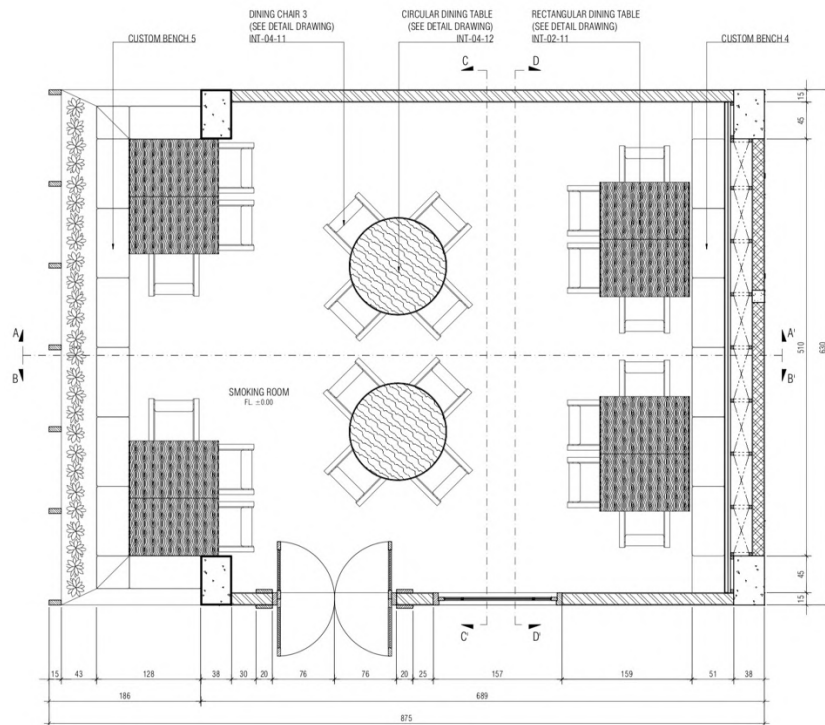


Gambar 5. 9 Dining Area

Kolonial pada area ini diaplikasikan pada penggunaan ubin tegel bermotif dengan border sebagai pembentuk *zoning*. Selain itu, seperti *entrance area*, kolonial juga diaplikasikan pada elemen arsitektur yaitu bentukan pintu, jendela, kolom, *skirting*, dan *crown moulding*. Kolonial juga diterapkan pada plafon dengan permainan *down ceiling* sederhana. Jengki pada *dining area* diterapkan pada *wall panel* yang kemiringan sumbu vertikalnya asimetris, seperti pada kusen bangunan rumah Jengki pada umumnya. Jengki yang bersudut-sudut juga diterapkan pada instalasi *drop ceiling* di atas zona meja makan bundar yang digunakan untuk menggantung *pendant light*.



5.4.3 Ruang Terpilih 3 (*Smoking Room*)



Gambar 5. 10 Gambar Kerja *Smoking Room*

Ruang terpilih 3 adalah *smoking room* yang berkapasitas tiga puluh orang. Ruang ini pada awalnya memiliki pintu keluar yang selalu dikunci untuk menghindari pelanggan dapat pergi dengan leluasa tanpa membayar terlebih dahulu. Maka dari itu, pada redesain ini pintu keluar yang pada awalnya terdapat pada sisi Timur ruangan tersebut dihilangkan dan diganti menjadi barisan balok kayu yang ditumbuhi tanaman rambat. *Smoking room* didesain terbuka dengan banyak tanaman rambat di sisi Timur ruangan untuk menampilkan kesan sejuk dan memfilter sinar matahari yang masuk ke ruangan agar tidak terlalu intens saat menyinari ruangan. Dudukan yang digunakan pada ruangan ini adalah *custom bench* dan *arm chair* dengan mempertimbangkan durasi makan sambal merokok yang biasanya lebih lama daripada makan dan berbincang saja, sehingga furnitur yang digunakan ditujukan untuk mendukung suasana yang lebih santai. Ruangan ini juga dibuat terbuka agar tidak pengap dan tidak memerlukan *exhaust*.



Gambar 5. 11 *Smoking Room*

Wall panel yang berupa kolase daun jendela digunakan sebagai aksentuasi ruang dan untuk memperkuat kesan nostalgia pajangan dinding antik digunakan untuk mendekorasi dinding sisi Selatan ruangan. Dinding Utara dan Selatan *smoking room* menggunakan material bata putih tempel dan plafonnya menggunakan *faux lumber ceiling* dengan *finishing veneer* putih. Lampu gantung dengan armature yang terbuat dari rotan dipilih untuk menghadirkan kesan Indonesia, begitu pula pajangan cermin kuno dengan penutup kupu tarung dengan ukiran yang biasa dapat ditemukan pada rumah-rumah kuno di Jawa Timur.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakter khas Pondok Tempo Doeloe diinterpretasikan ke dalam penggunaan konsep Kolonial Jengki yang sempat populer pada abad ke-20 masa pasca kemerdekaan. Penerapan konsep ini ditujukan untuk membentuk nuansa nostalgia yang dapat merepresentasikan restoran ini dengan baik. Konsep Kolonial Jengki diaplikasikan pada lantai melalui penggunaan ubin tegel semen polos dan motif dengan border, pada plafon dengan penggunaan *faux lumber ceiling* dan *drop ceiling*, pada dinding melalui penggunaan *dual-toned wall* dengan *finishing* cat tembok putih dan abu-abu, pada furnitur dengan pengaplikasian bentukan kaki bersudut dan penggunaan material anyaman bambu dan *dark-coloured wood*, dan pada elemen estetis dengan adanya penggunaan kombinasi *stained glass* dan cermin. Nuansa nostalgia juga diciptakan melalui dekorasi barang-barang antik dan retro yang dipajang di beberapa *spot* yang dapat juga digunakan sebagai *spot* foto;
2. Pondok Tempo Doeloe Juanda didesain untuk dapat memfasilitasi semua pengunjungnya yang berasal dari berbagai kalangan dan usia, mulai dari anak-anak hingga lansia dan kalangan difabel, sehingga lantai pada *entrance area* dan *dining area* didesain tanpa *levelling*. Fasilitas *mini playground* dan *restroom* khusus difabel juga ditambahkan;
3. Pondok Tempo Doeloe didesain dengan *zoning* yang bervariasi melalui pengelompokan penggunaan material *top table* dan perbedaan material lantai untuk memudahkan pelayan dalam mengarahkan pelanggan ke tempat duduk yang sesuai dengan kapasitas meja yang dibutuhkan. Meja makan segiempat juga didesain modular sehingga lebih fleksibel untuk dipindah dan digabungkan sesuai dengan kapasitas yang diinginkan.



6.2 Saran

1. Desain interior Pondok Tempo Doeloe Juanda hendaknya sesuai dengan standar kriteria desain interior dengan memperhatikan fungsi bangunan, kebutuhan pengguna, dan konsep yang telah dipilih;
2. Desain *bakery stand* ada baiknya untuk lebih dieksplor dan dikaji dari sisi komersialnya agar lebih menarik *potential buyer* dan merepresentasikan *brand* dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adieguno, & Primatama, B. (2017, June 20). *{New Branch} Kaum Restaurant Jakarta at Menteng*. Retrieved March 2019, from Jajan Beken: <http://www.jajanbeken.com/new-branch-kaum-restaurant-jakarta-at-menteng/>
- Arifin, Z. (2014). *Kajian Gebyok dan Makna Simbol Ragam Hias pada Rumah Kudus*. UNISNU. Jepara: UNISNU.
- Arora, R. K. (2009). *Food Service and Catering Management*. New Delhi: APH Publishing Corporation.
- Ashokkumar, Y. (2010). *Textbook of Bakery and Confectionery: Second Edition*. New Delhi: PHI Learning Pvt. Ltd.
- Ballast, D. K. (2010). *Interior Design Refrence Manual: Everything You Need To Know To Pass The NICDQ Exam*. Belmont: Professional Publications, Inc.
- Baraban, R. S., & Durocher, J. F. (2010). *Successful Restaurant Design: Third Edition*. Chichester: John Wiley and Sons, Ltd.
- Barrows, C. W., & Powers, T. (2008). *Introduction to the Hospitality Industry*. Hoboken: Wiley.
- Beriss, D., & Sutton, D. (2007). *The Restaurants Book: Ethnographies of What We Eat*. New York: Berg.
- Binggeli, C. (2012). *Interior Graphic Standards*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Budiwiyanto, J. (2013). *Rumah Tradisional Jawa Dalam Sudut Pandang Religi*. Institut Seni Indonesia. Surakarta: ISI.
- Bradbury, D. (2014). *Mid-Century Modern Complete*. New York: Abrams.
- Cahyandari, G. O. (2012). *Tata Ruang dan Elemen Arsitektur pada Rumah Jawa di Yogyakarta sebagai Wujud Kategori Pola Aktivitas dalam Rumah Tangga*. Jurnal, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Program Studi Arsitektur, Yogyakarta.
- Caiger-Smith, A. (1973). *Tin-glaze Pottery in Europe and the Islamic World: The Tradition of 1000 Years in Maiolica, Faience & Delftware*. London: Faber.
- Caivano, J. L., & Buera, M. d. (2012). *Color in Food: Technological and Psychophysical Aspects*. Boca Raton: CRC Press.
- Chen, H.-B., Yeh, S.-S., & Huan, T.-C. (2013). *Nostalgic Emotion, Experiential Value, Brand Image, and Consumption Intentions of Customers of Nostalgic-Themed Restaurants*. Taiwan: Elsevier.

- Cheshire, G. (2010). *Light and Colours*. London: RedZone Books Limited.
- Davoudi, S., & Strange, I. (2009). *Conceptions of Space and Place in Strategic Spatial Planning*. Abingdon: Routledge.
- Ditjen Hubud. (2015). *Statistik: Lalu Lintas Angkutan Udara*. Retrieved March 2019, from Direktorat Jenderal Perhubungan Udara | Kementerian Perhubungan Republik Indonesia: <http://hubud.dephub.go.id/?id/llu/index/filter:airport,225>
- Faravar, N. (2010). *Aesthetics and Users Preferences of Formal Aesthetic*. Master Thesis, Eastern Mediterranean University, Gazimağusa.
- Firdaus, B. A., & Sakinat. (2011). *Furniture Bergaya Tradisional Indonesia pada Restoran Kampung Daun*. Journal, Institut Teknologi Nasional, Departemen Desain Interior, Bandung.
- Ginting, A. D. (2017). Laporan Tugas Akhir, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Departemen Desain Interior.
- Gudonavičienė, R., & Alijošienė, S. (2015). *Visual Merchandising Impact on Impulse Buying Behaviour*. Kaunas University of Technology, School of Economics and Business. Kaunas: Elsevier Ltd.
- Hepper, E. G., Ritchie, T. D., Sedikides, C., & Wildschut, T. (2012). *Odyssey's End: Lay Conceptions of Nostalgia Reflect Its Original Homeric Meaning*. Washington, D.C.: American Psychological Association.
- Holbrook, M. B., & Schindler, R. M. (2003). *Nostalgic Bonding: Exploring The Role of Nostalgia in The Consumption Experience*. Hoboken: Wiley.
- Jamaludin. (2007). *Pengantar Desain Mebel*. Bandung: Kiblat.
- Java Paragon. (2015, September). *Dining: The Cafe*. Retrieved March 2019, from Java Paragon Hotel & Residences: http://javaparagon.com/dining_p/the-cafe-java-paragon/
- JDIH. (n.d.). *Informasi Hukum: Undang-undang*. Retrieved October 2018, from JDIH Biro Hukum dan Organisasi BPOM: <http://jdih.pom.go.id/showpdf.php?u=bmpM258Cein0cnL%2Br7faGPdY5DKxIz0o1humlFdGe6I%3D>
- Kila Kila by Akasya. (2016, May). *Story*. Retrieved from Kila Kila by Akasya: <http://kilakilajakarta.com>

- Kim, D.-Y., Ju, S.-R., & Oh, H.-K. (2014). *The Characteristic of Decoration in Indonesian Traditional House: Focused Javanese House*. Seoul: The Korean Housing Association.
- Kimes, S. E., & Robson, S. K. (2004). *The Impact of Restaurant Table Characteristics on Meal Duration and Spending*. Cornell University, School of Hospitality Administration. New York: Cornell University.
- Kubba, S. (2010). *LEED Practices, Certification, and Accreditation Handbook*. Oxford: Elsevier, Inc.
- Kurniawan, E. (2016). *Redesain Interior Restoran 1914 Surabaya dengan Konsep Kolonial Luxury*. Laporan Tugas Akhir, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Departemen Desain Interior.
- Kustianingrum, W. (2010). *Penggunaan Arsitektur Tradisional Jawa pada Restoran*. Laporan Tugas Akhir, Universitas Indonesia, Program Studi Arsitektur, Depok.
- Lee, R. (2006). *Everything Guide To Starting And Running A Restaurant: Secrets to A Successful Business*. Blue Ash: F+W Media.
- Leonardo, J., & Permadi, L. A. (2017, May 7). *Indonesian High Tea at Kila Kila by Akasya*. Retrieved from JKT Delicacy: <http://www.jktdelicacy.com/2017/05/indonesian-high-tea-at-kila-kila-by.html>
- Malekshahi, A. (2013). *Investigation on Restaurant Layout Design*. Master Thesis, Eastern Mediterranean University, Gazimağusa.
- Malhotra, N. K. (2011). *Consumer Behavior: Attitude, Intention, and Choice Behavior*. Thousand Oaks: SAGE Publications Inc.
- Mesher, L. (2010). *Basics Interior Design 01: Retail Design*. Lausanne: AVA Publishing.
- Miller, J. M. (2018). *Miller's Mid-Century Modern: Living with Mid-Century Modern Design*. London: Octopus Publishing Group Ltd.
- Moquin, K. (2014). *Traits of Mid century modern design*. Bachelor Thesis, University of Maine at Augusta, Department of Architecture, Augusta.
- Mulia, K. (2016, September 10). *Kila Kila*. Retrieved from Now! Jakarta: <http://nowjakarta.co.id/kila-kila>
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standard*. New York: Watson-Guptill.
- Pegler, M. M. (2011). *Visual Merchandising and Display*. New York: Fairchild Books.

- Piotrowski, C. M., & Rogers, E. A. (2007). *Designing Commercial Interiors*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Potter, C. (1999). *Larousse Gastronomique*. New York: Penguin Random House.
- Quinn, B. (2006). *Mid-Century Modern: Interiors, Furniture, Design Details (Conran Octopus Interiors)*. London: Conran Octopus.
- Rittersma, R. C. (2010). *Luxury In The Low Countries: Miscellaneous Refections on Netherlandish Material Culture, 1500 To The Present*. Amsterdam: Faro Publishing.
- Robson, S. K. (2002). *A Review of Psychological and Cultural Effects on Seating Behavior and Their Application to Foodservice Settings*. Cornell University. London: Routledge.
- Sachari, A. (2006). *Pergeseran Gaya pada Desain Furnitur Indonesia Abad Ke-20: Studi Mengenai Pemberdayaan Nilai Estetis Menghadapi Keterbukaan Budaya*. Universitas Kristen Petra. Surabaya: Jurusan Desain Interior.
- Setiawan, M. A., & Santosa, A. (2013). *Gaya Kolonial pada Rumah Tinggal Keluarga Ko Som Ien dan Ko Kwat Ie di Magelang*. Universitas Kristen Petra, Desain Interior. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Skeat, W. W. (1993). *The Concise Dictionary of English Etymology*. Ware: Wordsworth Editions Ltd. .
- Smith, A. F. (2012). *Fast Food and Junk Food: An Encyclopedia of What We Love to Eat*. Santa Barbara: ABC-Clio.
- Soekresno. (2001). *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suarthana. (2006). *Manajemen Perhotelan Edisi Kantor Depan*. Kuta: Mapindo.
- Veronica, J., & Tjenderasa, M. (2017, May 26). *Kaum Jakarta | Menteng*. Retrieved March 2019, from AnakJajan: <https://anakjajan.com/2017/05/26/kaum-jakarta-menteng/>
- Wardani, L. K. (2004). *Pola Tata Letak Ruang Hunian-Usaha Pada Rumah Tinggal Tipe Kolonial di Pusat Kota Tuban*. Universitas Kristen Petra, Desain Interior. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Wibowo, H. J., Murniatno, G., & Sukirman. (1998). *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.

- Widjaja, Y. (2017, February 24). *Kila Kila by Akasya at SCBD Sudirman Jakarta*. Retrieved from Yenny Makan Mulu: <https://yennymakanmulu.com/2017/02/24/kila-kila-by-akasya-at-scbd-sudirman-jakarta/>
- Widjaja, Y. (2017, May 28). *KAUM Jakarta at Menteng Jakarta*. Retrieved from Yenny Makan Mulu: <https://yennymakanmulu.com/2017/05/28/kaum-jakarta-at-menteng-jakarta/>
- Xue, H. (2017). *On Design and Nostalgia*. Aalto University, School of Arts, Design, and Architecture. Unigrafia: Aalto ARTS Books.
- Xue, H., & Woolley, M. (2013). *Creatively Designing with/for Cultural Nostalgia*. Journal, Aalto University School of Arts, Design and Architecture, Department of Industrial Design.
- Yu, X. (2009). *Sensory Study in Restaurant Interior Design*. Graduate Theses and Dissertations, Iowa State University.

LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Bebas Plagiat
2. Lembar Kuisisioner
3. Data Rekap Hasil Kuisisioner
4. Gambar Teknik
5. Gambar 3D
6. RAB

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir berupa gambar 3D dan gambar kerja adalah hasil karya saya pribadi tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Jika di kemudian hari ternyata terbukti saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, Juli 2019



Sarah H. Nizomi

NRP. 08411540000011



KUISIONER

REDESAIN INTERIOR IBC PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA SIDOARJO

IBC Pondok Tempo Doeloe adalah **restoran tipe *upscale family style*** yang berlokasi di **dekat Bandara Juanda**. Restoran ini menjual masakan Indonesia dengan **cita rasa lidah Jawa Timur**. Pada jam **makan siang**, restoran ini ramai dengan rombongan **pegawai perkantoran** sekitar, dan pada jam **makan malam**, restoran ini ramai dikunjungi oleh **keluarga**. Restoran ini ingin menciptakan **nostalgia** dengan memutar **lagu-lagu jadul** dan memajang **foto-foto kuno** di dinding.

Foto Interior *Dining Area* dan *Smoking Room* IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda



Beberapa Menu dan Harga Makanan IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda

AYAM GORENG / BAKAR (DADA) Fried or Grilled Chicken breast.	25	GURAME BAKAR Grilled Fresh-water Carp fish.	88	SOP IGA Veal ribs cooked in clear soup made of fresh Indonesian ground spices served with homemade "sambal" and lime to enhance the aroma and taste.	60	JUICE ALPUKAT Avocado juice.	28
AYAM GORENG / BAKAR (PAHA) Fried or Grilled Chicken leg.	25	GURAME GORENG Deep fried Fresh-water Carp fish marinated with the signature sauce of Ikan Bakar Cianjur (IBC).	88	SOTO AYAM A hearty spiced chicken soup served with vermicelli, shredded cabbage and hardboiled egg.	45	JUICE STRAWBERRY Strawberry juice.	28
AYAM GORENG (BRUTU) Fried Chicken tail.	4	GURAME PESMOL Our favourite Fresh-water Carp fish is initially prepared and cooked in a Sundanese style yellow sauce with a mix of herbs, chillies and tomatoes.	88	GULAI KAMBING Tender lamb stew prepared with thick curry sauce & coconut milk, topped with fried onions and melingo crackers.	55	JUICE TERONG BELANDA Freshly blended tamalelo juice.	28
AYAM GORENG (KEPALA) Fried Chicken head.	4	GURAME ASAM MANIS Fried Fresh-water Carp fish served with tangy sweet and sour sauce.	88	KAMBING OVEN Juicy grilled marinated lamb chop served with a mix of Pondok Tempo Doeloe peanut sauce, chopped shallots and sweet soya sauce.	60	JUICE WORTEL IBC Carrot juice ala IBC.	28
AYAM GORENG (ATI) Fried Chicken liver.	4	GURAME TIM Our premium Fresh-water Carp fish steamed with soy sauce. Perfect choice for health-conscious.	88	NASI GORENG KAMBING Indonesian style fried rice with cutlets of marinated lamb.	45	JUICE APEL Apple juice.	25
AYAM GORENG (AMPELA) Fried Chicken gizzard.	4	GURAME TAUSI Lightly fried Fresh-water Carp fish prepared in oriental black beans sauce and mushroom.	88	NASI GORENG JAWA Javanese style pan fried rice with shrimps, sliced chicken breast, hardboiled egg, shredded cabbage & bean sprouts.	39	JUICE BUAH CAMPUR Mixed fruit juice.	25
NASI LIWET Famous rice dish of the villagers in West Java where flavoursome rice is cooked within a little traditional rice pot and topped with braised ikan teri (small, dried salted fish).	30	GURAME SOP Lightly fried Fresh-water Carp fish cooked in our house-blend clear soup with preserved vegetables.	88	MIE GORENG JAWA Javanese style pan fried noodles with shrimps, sliced chicken breast, hardboiled egg and vegetables. A local favourite!	39	JUICE JAMBU Guava juice.	25
NASI PUTIH Steamed rice.	8	GURAME GORENG SIRAM SAUS Lightly fried Fresh-water Carp fish served with soy sauce and leeks.	88	RUJAK CINGUR Indonesian style vegetable and fruit salad ala East Javanese served with "cingur", "lontong" (rice rolls) and a special blend of shrimp paste and peanuts dressing.	45	JUICE JERUK Orange juice.	25
NASI GORENG The famous Indonesian Fried Rice.	39	GURAME GORENG MERAH PUTIH Lightly fried Fresh-water Carp fish served with spicy sauce.	88	TAHU TELUR Tofu omelette accompanied with savoury peanut sauce and a side dish of boiled bean sprouts.	40	JUICE MELON Melon juice.	25
NASI GORENG PETE Fried Rice served with locally produced "stink" bean known as Pete.	44	LELE BAKAR Sizzling grilled Fresh-water Catfish.	55	LONTONG Rice rolls inside a banana leaf.	7	JUICE NANAS Pineapple juice.	25
Harga di atas belum termasuk Pajak dan Service Charge		LELE GORENG Deep fried Fresh-water Catfish marinated with the signature sauce of Ikan Bakar Cianjur (IBC).	55			JUICE PEPAYA Papaya juice.	25
		LELE PENYET Deep fried Fresh-water Catfish served pressed with our famous extra hot "sambal"	55			JUICE SEMANGKA Watermelon juice.	25
						JUICE SIRSAK Soursop juice.	25
						JUICE TIMUN Cucumber juice.	25
						JUICE TOMAT Tomato juice.	25
						KOPI SUSU / COKLAT SUSU Coffee or Chocolate blended with milk.	25
						KOPI PANAS Hot Coffee.	23
						BANDREK Hot Coffee blended with ginger.	23
						WEDANG JAHE Traditional Ginger drink.	23
						TEH MANIS / TAWAR Hot tea.	8
						COLA/SODA/FANTA/SPRITE SUSU	20



Nama/Inisial : _____

Gender : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan ☐ Lain-lain: _____

Usia : ☐ <17 ☐ 17-25 ☐ 26-35 ☐ >35

Profesi : ☐ Pelajar ☐ Mahasiswa ☐ Pegawai ☐ Wirausahawan

☐ Lain-lain: _____

☐ CORET salah 1 ☐ Bisa CENTANG lebih dari 1

• BAGIAN 1/4

1. Seberapa sering Anda biasa makan di restoran dalam satu bulan?

☐ 1 kali ☐ 2 kali ☐ 3 kali ☐ Lain-lain: _____

2. Bersama siapa Anda biasa berkunjung ke restoran? (pilih maksimal 2)

☐ Sendiri ☐ Pasangan ☐ Teman

☐ Keluarga ☐ Rekan kerja ☐ Lain-lain: _____

3. Kapan waktu Anda biasa makan di restoran?

☐ pagi hari ☐ siang hari ☐ sore hari ☐ malam hari

4. Apa pertimbangan Anda dalam memilih sebuah restoran? (pilih maksimal 3)

☐ Menu & harga makanan ☐ Desain restoran ☐ Kelengkapan fasilitas

☐ Kualitas pelayanan ☐ Suasana restoran (VIP, *smoking room*, dll.)

☐ Kenyamanan & keamanan ☐ Kapasitas duduk ☐ Lain-lain: _____

• BAGIAN 2/4

5. Pernahkah Anda berkunjung ke IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?

☐ Pernah ☐ Tidak pernah

6. Berapa lama Anda biasa menghabiskan waktu di sana?

☐ 1 jam ☐ 3 jam ☐ Lain-lain: _____

☐ 2 jam ☐ >3 jam _____

7. Pernahkah Anda harus antri atau menunggu tempat duduk karena restoran sedang penuh?

☐ Pernah ☐ Tidak pernah (lanjut ke no. 9)



8. Bagaimanakah Anda biasa menunggu? (pilih maksimal 2)

☐ Duduk di kursi tunggu *dining area*

☐ Berdiri di *dining area*

☐ Duduk di *smoking room*

☐ Lain-lain: _____

9. Restoran memang sudah sewajarnya merupakan tempat yang bising.

Tapi menurut Anda, bagaimana kualitas akustik suara di *dining area* IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?

☒ Normal dan tidak mengganggu

☒ Bising dan tidak mengganggu

☒ Bising dan mengganggu

☒ Lain-lain: _____

10. Bagaimana penghawaan yang Anda rasakan di *dining area*?

IBC Pondok Tempo Doeloe **sekarang** menggunakan ***floor standing AC*** di beberapa titik.

☒ Baik
(suhu sudah merata, tidak gerah, tidak terlalu dingin, AC mampu mencakup seluruh ruangan)

Alasan: _____

☒ Kurang baik
(suhu belum merata, ada *spot* yang terlalu gerah dan terlalu dingin, AC tidak mencapai area tertentu)

Alasan: _____

11. Apakah Anda pernah menggunakan *smoking room*?

☒ Pernah ☒ Tidak pernah (lanjut ke no, 14)

12. Apakah kapasitas duduk di *smoking room* perlu ditambah?

Kapasitas duduk *smoking room* IBC Pondok Tempo Doeloe **sekarang** adalah **16 orang**.

☒ Perlu ☒ Tidak perlu

13. Bagaimana sirkulasi udara di *smoking room*? Apakah pengap?

☒ Ya ☒ Tidak

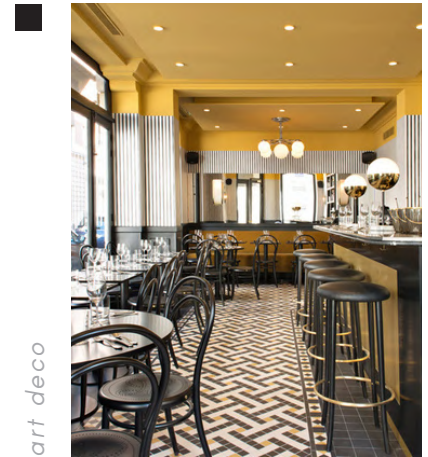
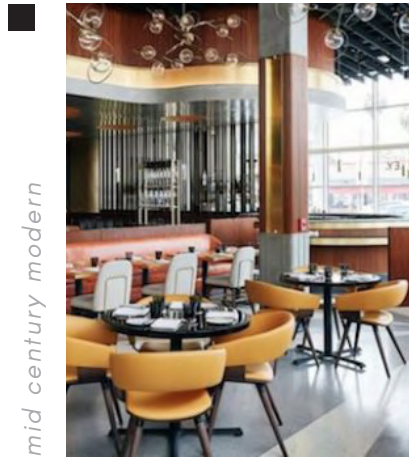
14. Apakah Anda merasa terganggu dengan asap dari *smoking room*?

☒ Ya ☒ Tidak
Alasan: _____ Alasan: _____

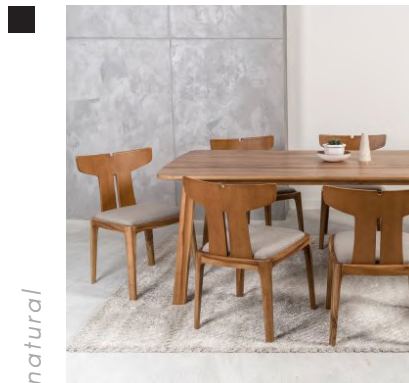
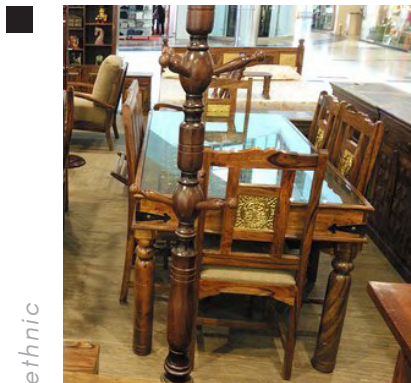


• BAGIAN 3/4

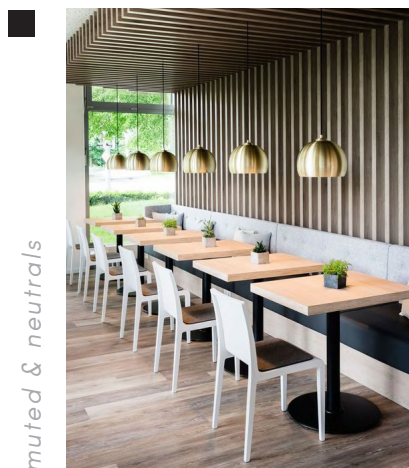
15. Desain interior seperti apa yang menurut Anda cocok untuk diaplikasikan pada IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?



16. Bagaimana desain furnitur yang Anda inginkan pada IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?



17. Bagaimanakan kombinasi warna yang menurut Anda lebih *appetizing* untuk diterapkan pada restoran?





18. Pencahayaan mana yang membuat anda betah berada di restoran?

PENCAHAYAAN SIANG
(pilih salah satu)

floor-to-ceiling
window



standard window



PENCAHAYAAN MALAM
(pilih salah satu)

cool light



warm light



19. Motif mana yang menurut Anda cocok diaplikasikan pada IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?

organic



geometric



ethnic

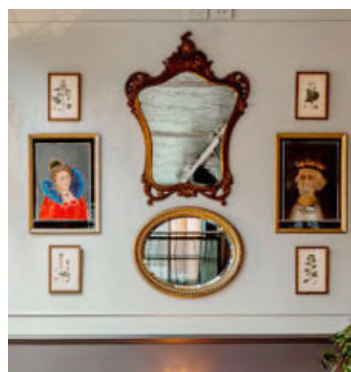


20. Dekorasi mana yang menurut Anda lebih memicu nostalgia?

table decor



wall decor



framed old pictures





• BAGIAN 4/4

21. Tahukah Anda bahwa restoran ini juga menjual Roti Tempo Doeloe?

☐ Tahu

☐ Tidak tahu

Roti Tempo Doeloe adalah **bakery line** milik IBC Pondok Tempo Doeloe yang menjual roti berbahan baku organik **tanpa** bahan **pengawet** dan **pewarna buatan**. Stan **bakery** ini terletak di **dekat entrance** restoran.

22. Apakah Anda tertarik untuk membeli Roti Tempo Doeloe?

☐ Tertarik

☐ Tidak tertarik

Alasan: _____

Alasan: _____

23. Sudahkah Anda merasakan nostalgia saat berada di IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?

☐ Sudah

☐ Belum

Alasan: _____

Alasan: _____

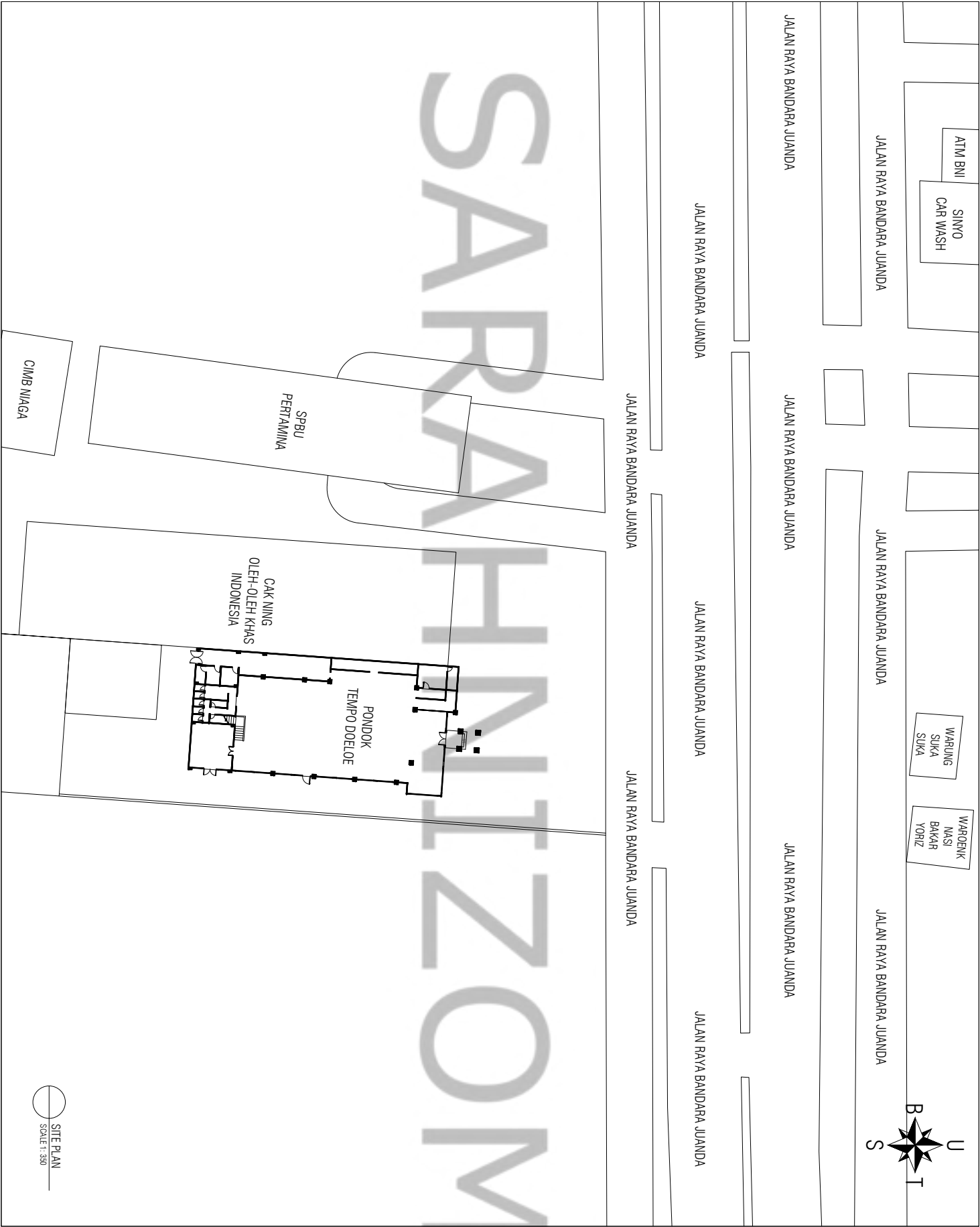
24. Fasilitas apa yang menurut Anda perlu ditambahkan di IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda?

25. Apa saja harapan dan saran Anda untuk IBC Pondok Tempo Doeloe Juanda ke depannya?

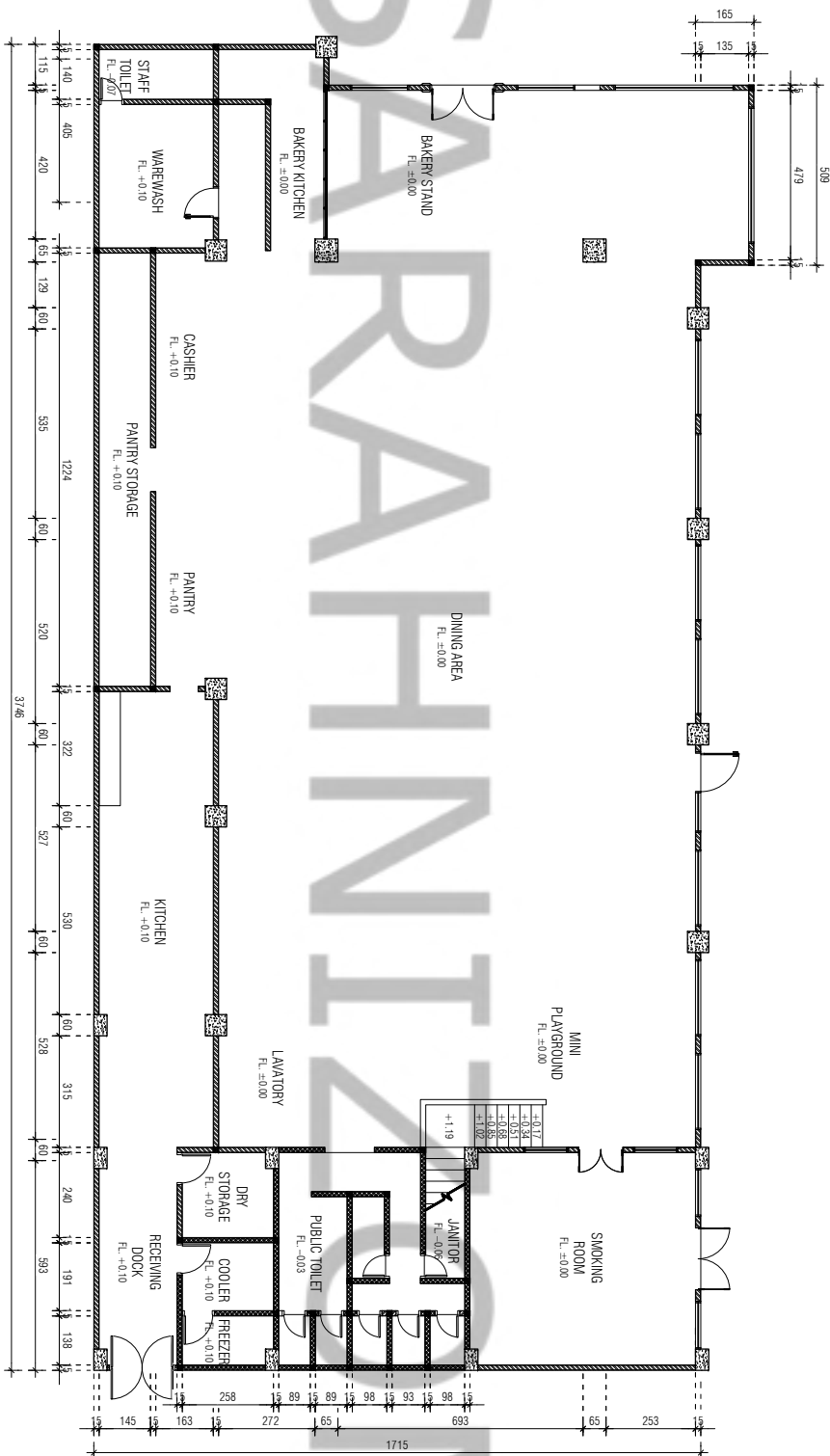
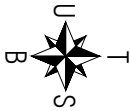


MATUR
SUWUN

[illegible]



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	
TUJAS AMIR DI 184838	
DOSEN PEMBIMBING : IR. R. AJI WADUDYO MARET OKTA PUTRA SETIO ARDIANTO S.T., M.T.	
REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGGI DI JAWA TIMUR	
NAMA MAHASISWA : SARAH NIZOMI 0841104000011	
KETERANGAN :	
JUDUL GAMBAR	
SITE PLAN	
SATUAN / SKALA	TANGGAL
1:350	25/06/2019
KODE GAMBAR INT-01-01	



EXISTING FLOOR PLAN
1ST FLOOR
SCALE 1:100



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AMIR
DI 184838

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ASI WARDOTO, M.Eng.
OKTA PUTRA SETIO PRADANTO, S.T., M.T.

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY
PONOK TEMPO DOELCE JUANDA
DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGGI
DI JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SABAH H. NIDOMI
0841154000011

KETERANGAN :

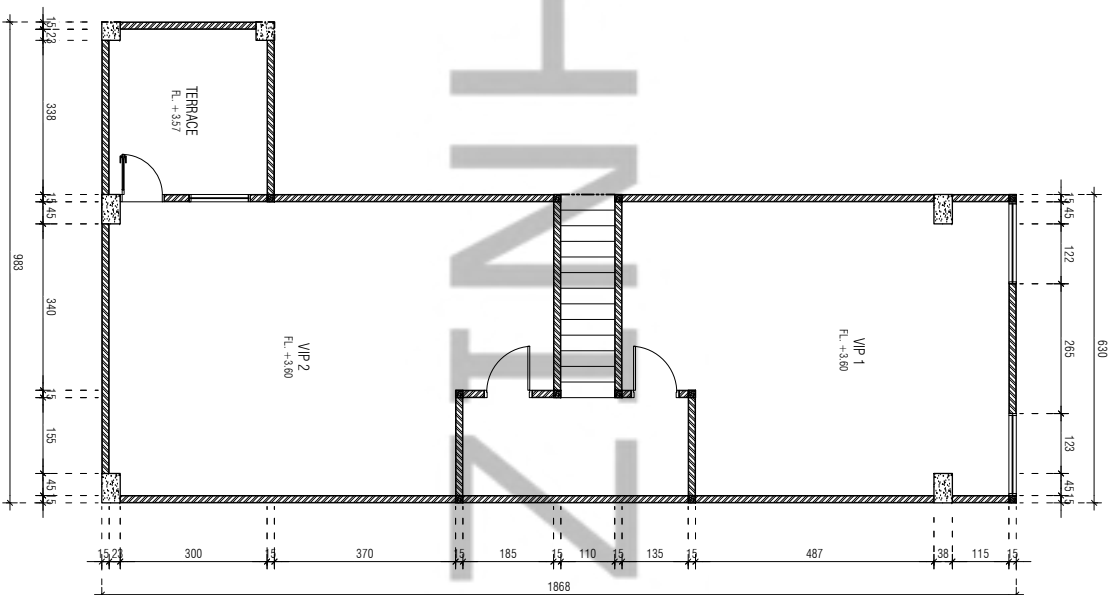
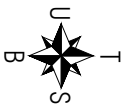
JUDUL GAMBAR

DENAH EXISTING LANTAI 1

SATUAN / SKALA TANGGAL

1:100 25/06/2019

KODE GAMBAR
INT-01-02



EXISTING FLOOR PLAN
2ND FLOOR
SCALE 1:75



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
DI 184888

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ASRI WARDOTO MAMT
OKTA PUTRA SETIO PRADANTO S.T., M.T.

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN KAFE
PONDOK TEMPO DOELCE JUANDA
DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGGI
DI JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SAPRAH H. NIZOMI
0841194000011

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR	
DENAH EKSTISTING LANTAI 2	
SATUAN / SKALA	TANGGAL
1:75	29/06/2019
KODE GAMBAR INT-01-03	



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

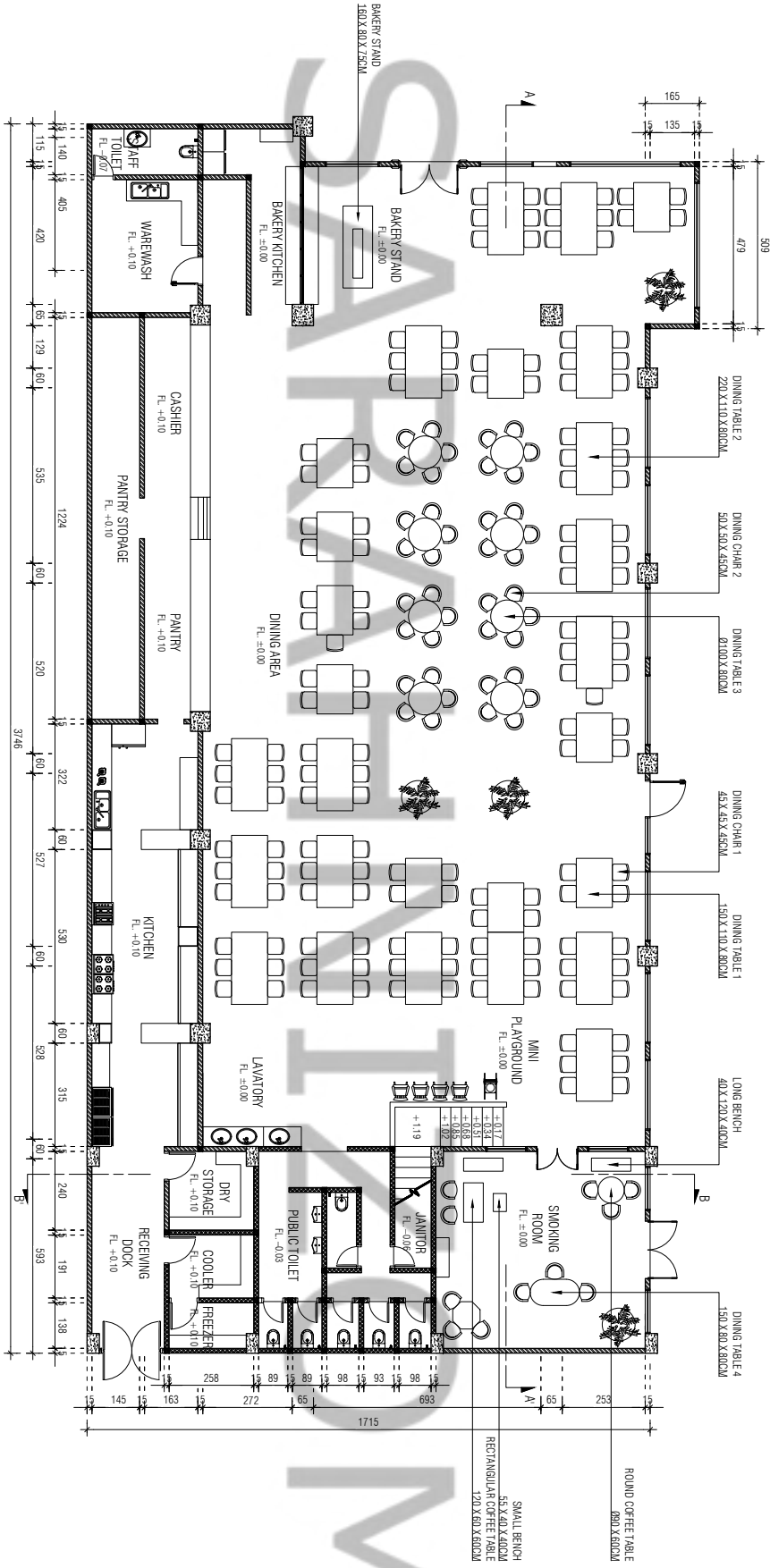
TUGAS AKHIR
DI 184838

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WICAKOYO, M.A.P.
OKTA PUTRA SETIO ARDIANTO, S.T., M.T.

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY
PONDOK TEMPO DOELCE JUANDA
DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENKIS
DI JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SABAH H. NIZOMI
0841194000011

KETERANGAN :



EXISTING GENERAL LAYOUT
1ST FLOOR
SCALE 1 : 100

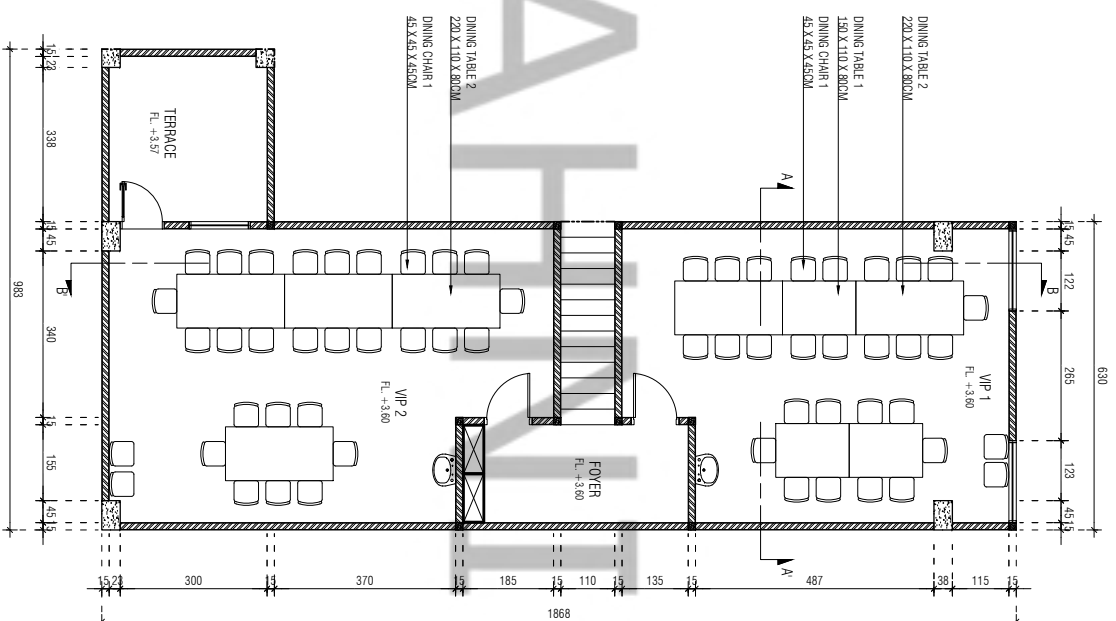
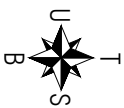
JUDUL GAMBAR

LAYOUT EXISTING LANTAI 1

SATUAN / SKALA TANGGAL

1:100 25/06/2019

KODE GAMBAR
INT-01-04



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
DI 184889

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDOTO, M.A.P.
OKTA PUTRA SETIO PRADANTO, S.T., M.T.

REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN KAFE
PONDOK TEMPO DOELCE JUANDA
DENGAN LANGGAM KOLONIAL JENGGI
DI JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SARAH H. NIZOMI
0841194000011

KETERANGAN :

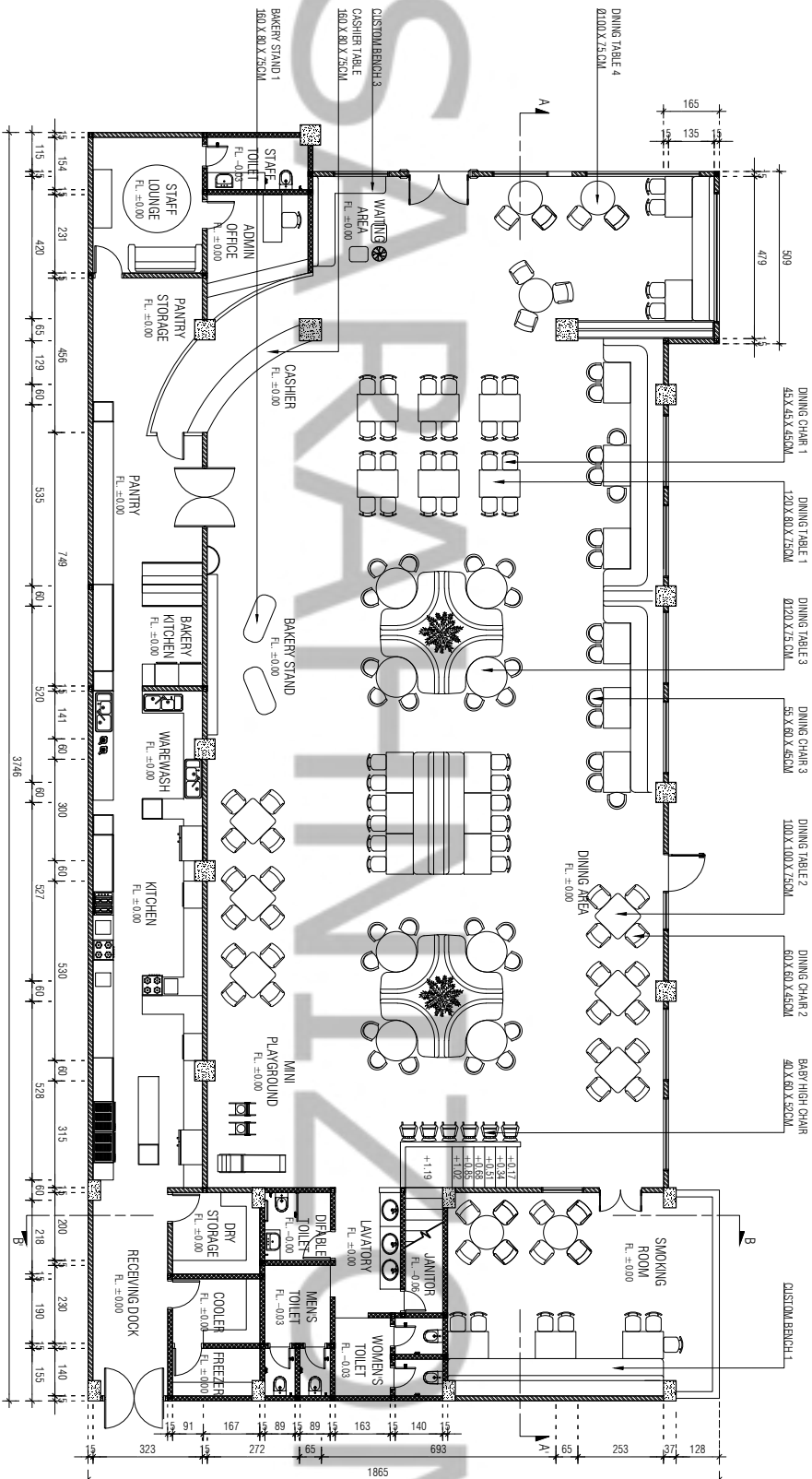
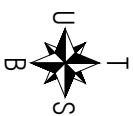
JUDUL GAMBAR
LAYOUT EXISTING LANTAI 2

SATUAN / SKALA
TANGGAL

1:75
29/06/2019

KODE GAMBAR
INT-01-05

EXISTING GENERAL LAYOUT
2ND FLOOR
SCALE 1:75



1ST FLOOR
1ST FLOOR
SCALE 1:100



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

DESAIN INTERIOR DAN EKONOMI
DI-187231

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. AB. WANDONO, M.Eng.
OKTA YUTIKA SETIO NISWANTO, S.T., M.T.

REKREASI INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY
PONDOK TEMPO DOCELO JUANDA
DENGAN INSTALASI TRADISIONAL
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SARAH H. NIZOMI
0841234000011

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

1ST ALI: GENERAL LAYOUT 1ST FLOOR

SKALA TANGGAL

1100 16/12/2018

NO. GAMBAR
GU/100-003



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

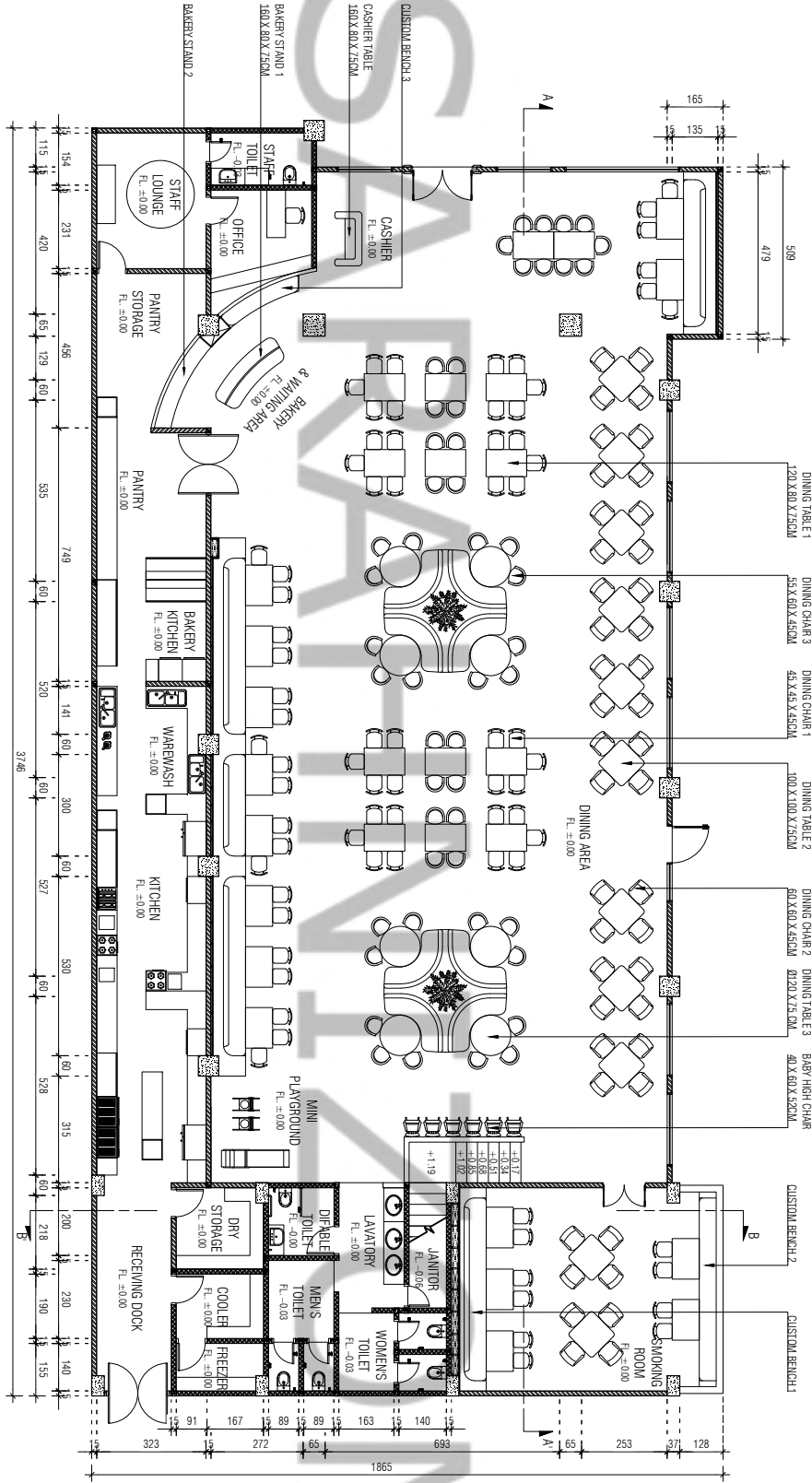
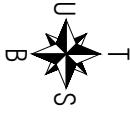
DESAIN INTERIOR DAN EKONOMI
DI 189721

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. AB. WABODJO, M.Eng.
OKTA YUTIS, S.T., M.T., S.T., M.T.

REKREASI INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY
PONDOK TEMPO DOCELE JUANDA
DENGAN INSTALASI TRADISIONAL
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SARAH H. NIZOMI
0841254000011

KETERANGAN :



2ND AIT GENERAL LAYOUT
1ST FLOOR
SCALE 1:100

JUDUL GAMBAR

2ND AIT. GENERAL LAYOUT 1ST FLOOR

SKALA TANGGAL

1100 16/12/2018

NO. GAMBAR

GL/100-004



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

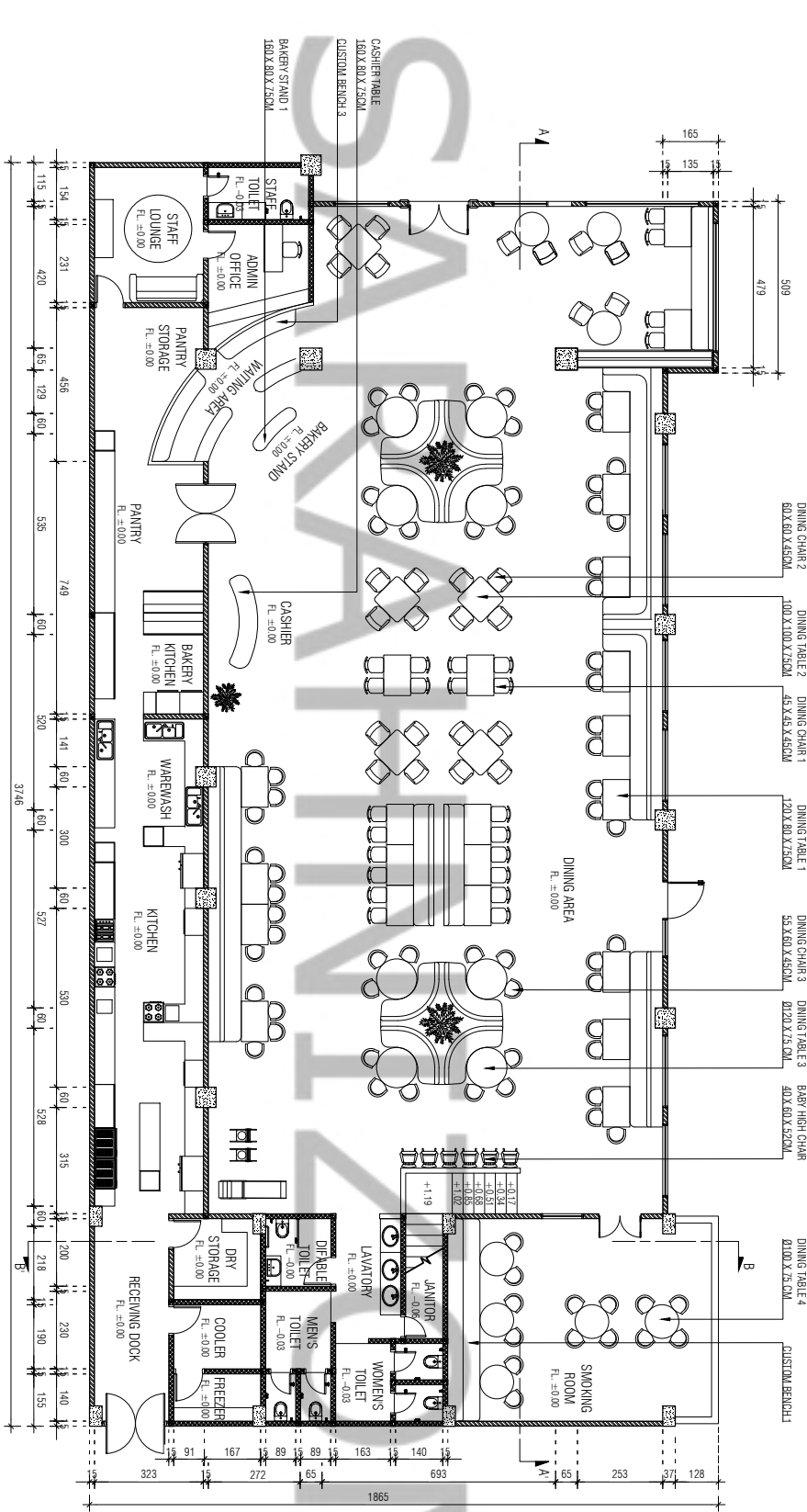
DESAIN INTERIOR DAN EKONOMI
DI 197231

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. AB WABODO, M.Eng.
OKTA YUTIS, S.T., M.Eng., S.T., M.Eng.

REKREASI INTERIOR RESTORAN DAN BAKERY
PONDOK TEMPO DOCELO JUANDA
DENGAN INSTALASI TRADISIONAL
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA :
SARAH H. NIZOMI
084123400011

KETERANGAN :



3RD ALT GENERAL LAYOUT
1ST FLOOR
SCALE 1:100

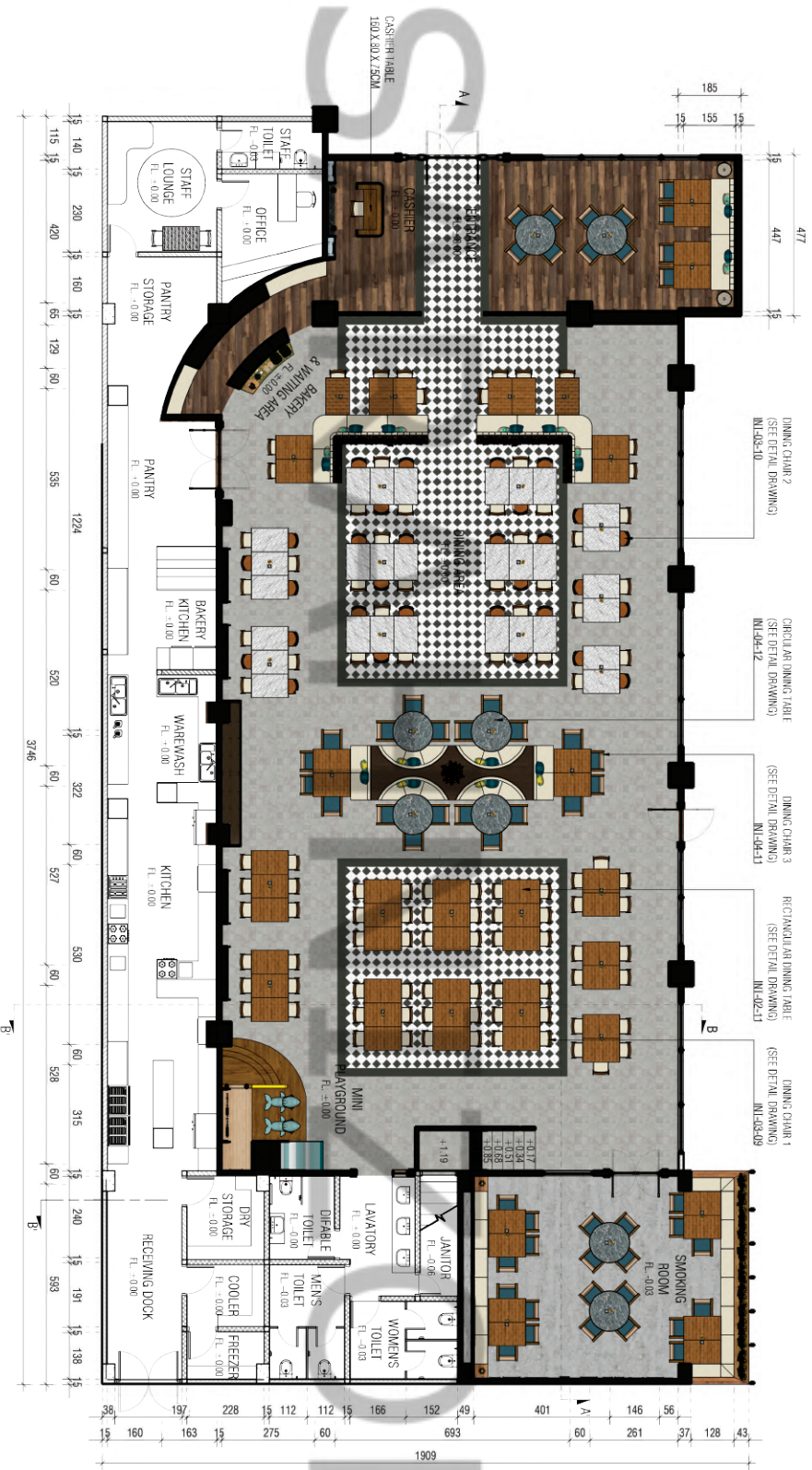
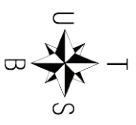
JUDUL GAMBAR

3RD ALT GENERAL LAYOUT 1ST FLOOR

SKALA TANGGAL

1100 16/12/2018

NO. GAMBAR
GL/100-005



GENERAL LAYOUT
1ST FLOOR
SCALE 1:100



DEPARTEMEN DESAIN ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR
DI 184389

DOSSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WISADICHO, M.Eng.
OKTA YUNUS SETIO PRADANTO, S.T., M.T.
REDESAIN INTERIOR RESTORAN DAN KAFE
PONDOK TEMPO DOEL CE JUANIDA
DEGAN LANGKAM KOLOMIAL JENKID
DI JAWA TIMUR

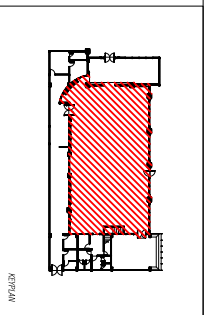
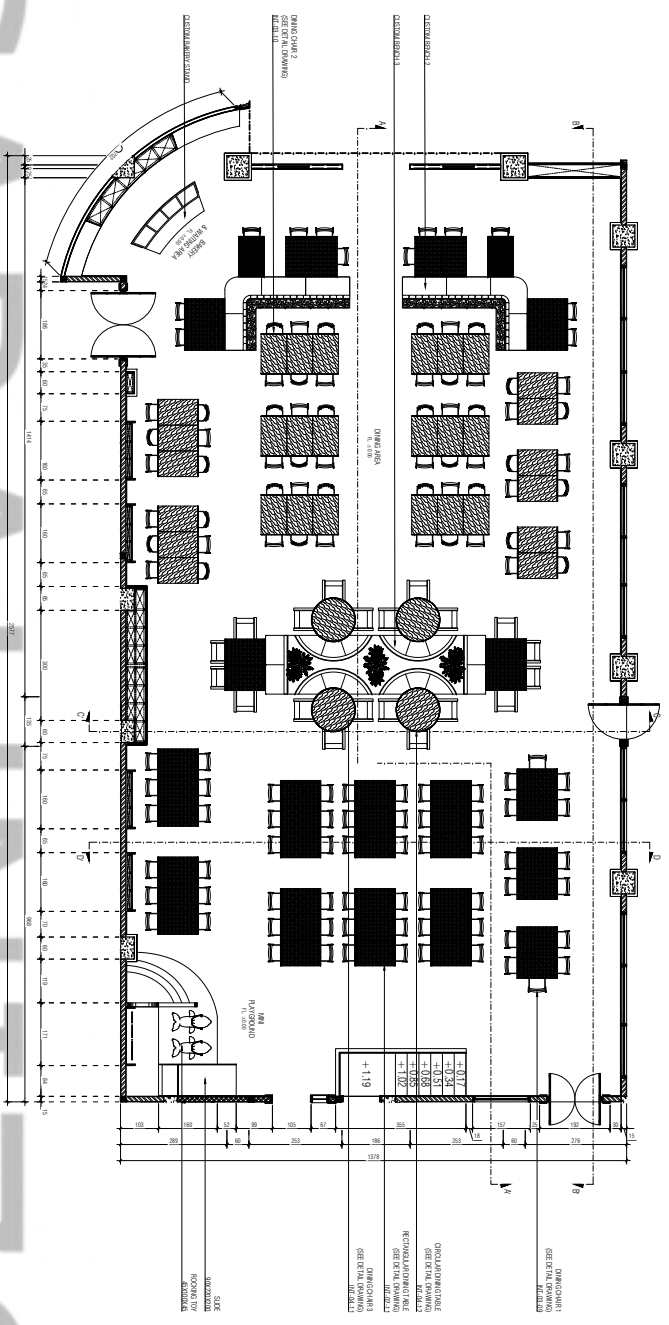
NAMA MAHASISWA
SABAH H. NIZOMI
0841194000011

KETERANGAN :

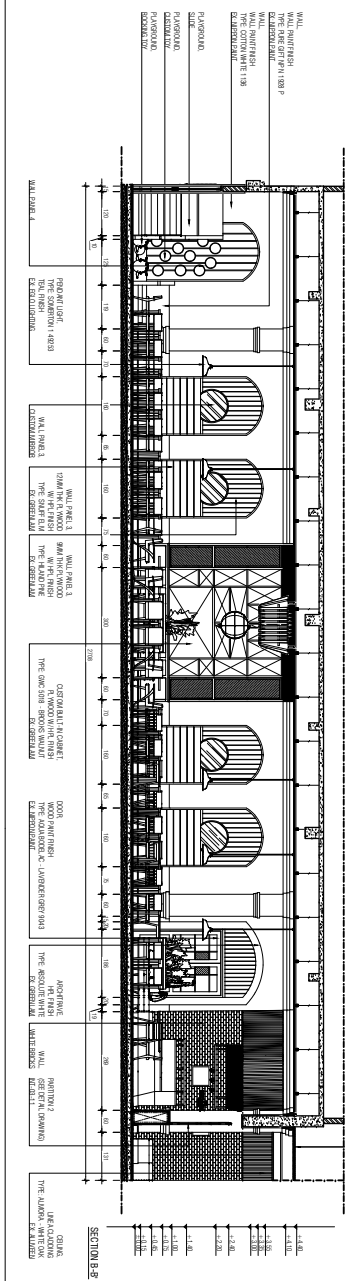
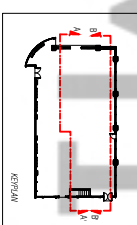
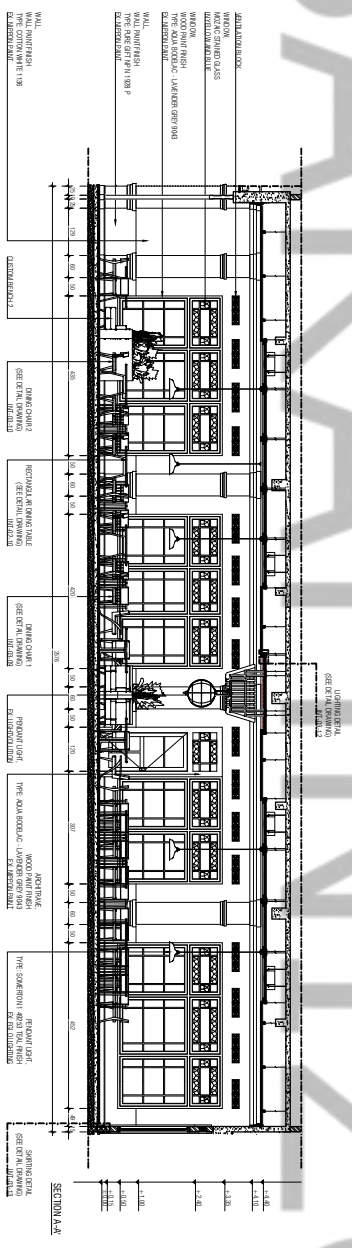
JUDUL GAMBAR
LAYOUT KESELURUHAN LANTAI 1
SATUAN / SKALA
TANGGAL

1:100
25/06/2019

KODE GAMBAR
INT-01-08



PROJECT INFORMATION	
PROJECT NAME	...
PROJECT LOCATION	...
PROJECT DATE	...
PROJECT TEAM	...
PROJECT OWNER	...



PROJECT INFORMATION	
PROJECT NAME	...
PROJECT LOCATION	...
PROJECT DATE	...
PROJECT TEAM	...
PROJECT OWNER	...

[illegible]

[illegible]

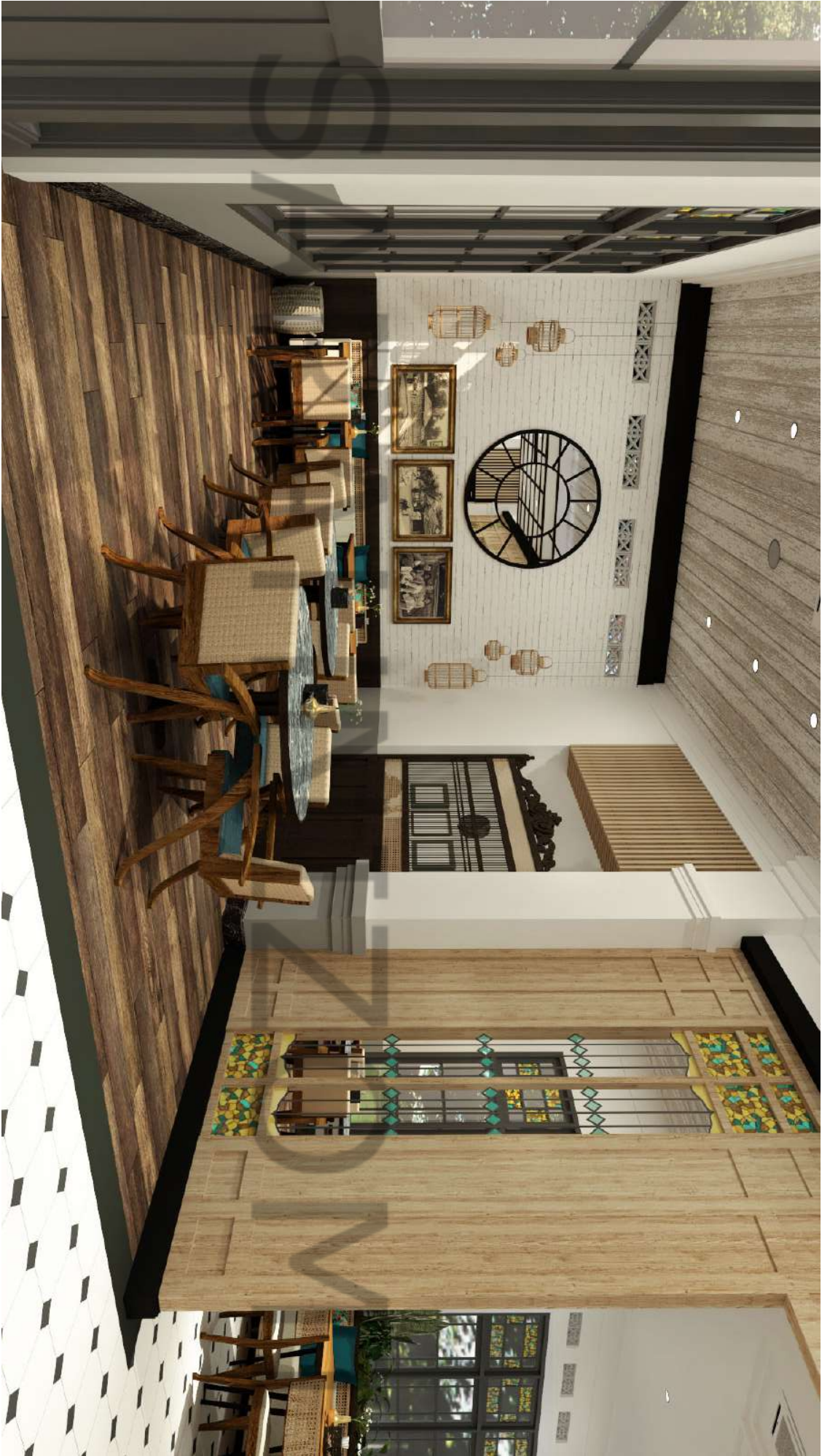
ALOK GABRIEL	
RESEARCH AND SAFETY DIVISION TELUK 2	
SARUNJAN PRASAD	TANODAN
CH / I / SO	25060019
KODE GABRIEL INT 03.07	



ENTRANCE AREA - VIEW 1



ENTRANCE AREA - VIEW 2



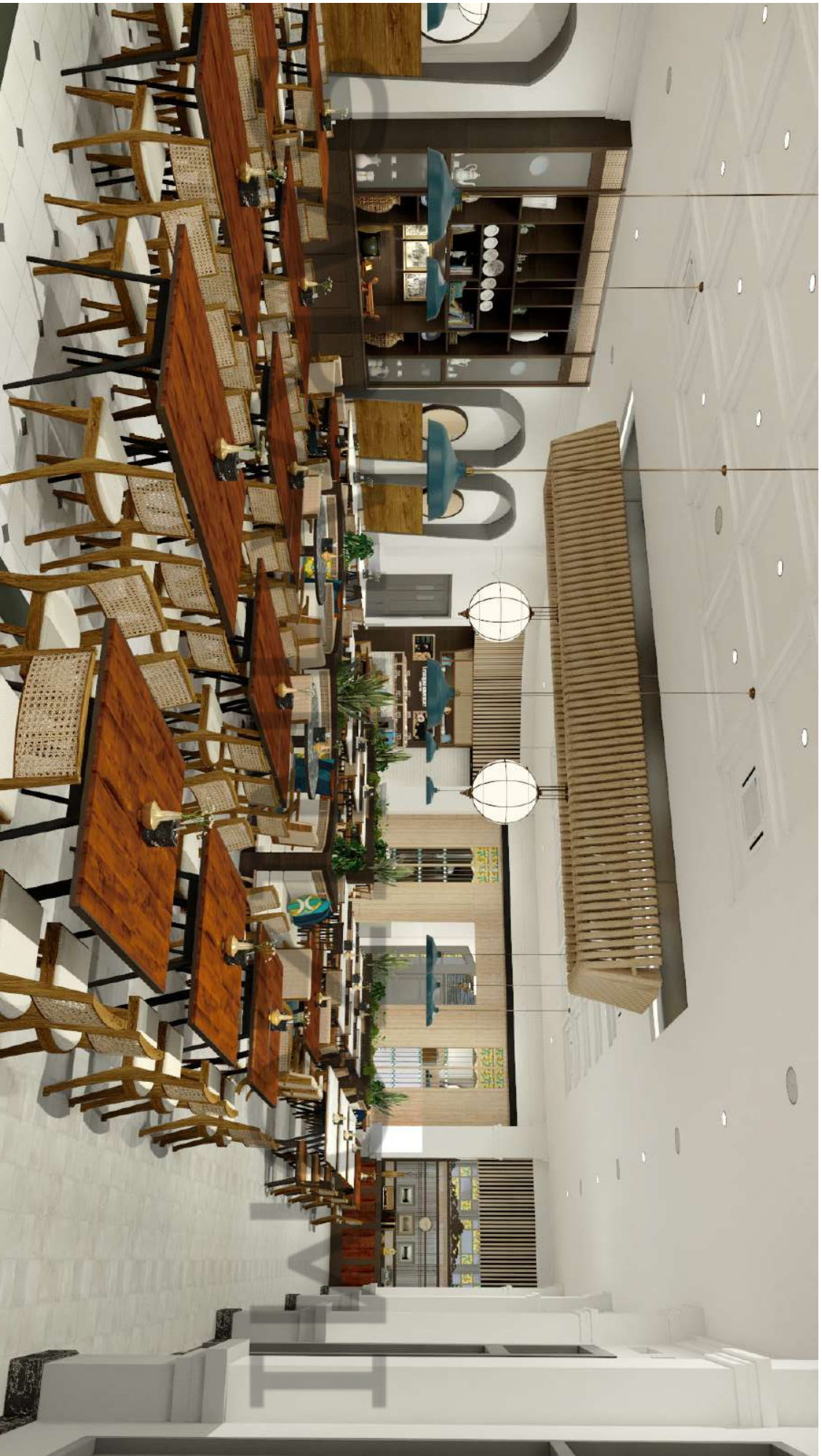
ENTRANCE AREA - VIEW 3



DINING AREA - VIEW 1



DINING AREA - VIEW 2



DINING AREA - VIEW 3



SMOKING ROOM - VIEW 1



SMOKING ROOM - VIEW 2



SMOKING ROOM - VIEW 3

RENCANA ANGGARAN BIAYA

PEKERJAAN: DINING AREA

LOKASI: PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA

NO.	ITEM PEKERJAAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	PEKERJAAN LANTAI				
1	Pemasangan lantai tegel polos	209,5	M2	Rp 131.658	Rp 27.582.351
2	Pemasangan lantai tegel motif	128,1	M2	Rp 91.758	Rp 11.754.200
3	Pemasangan lantai veneer kayu	9,75	M2	Rp 327.683	Rp 3.194.909
B	PEKERJAAN DINDING				
1	Pengecatan dinding dalam lama	224,4	M2	Rp 36.024	Rp 8.083.786
2	Pembongkaran Dinding Tembok Dengan Pembersihan	22	M2	Rp 30.000	Rp 660.000
3	Pemasangan Dinding Batu Merah 1 Pc : 2 Pp tebal 1 bata	15,4	M2	Rp 183.083	Rp 2.819.478
4	Plesteran Halus 1 Pc : 1 Ps tebal 1.5 cm	15,4	M2	Rp 36.312	Rp 559.205
C	PEKERJAAN ATAP				
1	Pemasangan plafon gypsum 9 mm	337,5	M2	Rp 93.550	Rp 31.573.125
2	Pengecatan plafon	337,5	M2	Rp 46.239	Rp 15.605.663
D	PEKERJAAN PINTU, JENDELA, KUSEN				
1	Kusen Pintu/Jendela Kayu Meranti	1	M3	Rp 3.543.900	Rp 3.543.900
2	Daun Pintu Teakwood	1	M2	Rp 307.835	Rp 307.835
3	Pemasangan Kunci Tanam Besar 2x Putar kuningan	1	M2	Rp 116.570	Rp 116.570
4	Pemasangan engsel kuningan pintu	6	Stel	Rp 48.150	Rp 288.900
5	Pemasangan Kaca Stainglass	5	M2	Rp 897.525	Rp 4.487.625
6	Pemasangan Engsel Kuningan Untuk Jendela	22	Stel	Rp 37.050	Rp 815.100
7	Pintu/Jendela Kaca Papan Kayu Kamper	12,3	Stel	Rp 37.050	Rp 455.715
8	Pemasangan Pintu Swing Ganda	1	Unit	Rp 2.718.982	Rp 2.718.982
E	PEKERJAAN KELISTRIKAN				
1	Pemasangan Saklar Ganda	3	Titik	Rp 59.935	Rp 179.805
2	Pemasangan Titik Lampu Gedung	59	Titik	Rp 489.600	Rp 28.886.400
3	Pemasangan Lampu <i>Downlight</i>	45	Titik	Rp 230.100	Rp 10.354.500
4	Pemasangan LED Strip	60	M1	Rp 246.100	Rp 14.766.000
5	Instalasi titik lampu display	3	Titik	Rp 449.200	Rp 1.347.600
F	PEKERJAAN FINISHING DAN MEUBELAIR				
1	Pembuatan <i>Storage</i>	1	Unit	Rp 7.631.560	Rp 7.631.560
2	Pembuatan <i>Wall Panel</i>	5	Unit	Rp 657.716	Rp 3.288.580
3	Pembuatan <i>Dining Chair 1</i>	104	Unit	Rp 598.210	Rp 62.213.840
4	Pembuatan <i>Dining Chair 2</i>	30	Unit	Rp 616.770	Rp 18.503.100
5	Pembuatan <i>Dining Table 1</i>	44	Unit	Rp 885.560	Rp 38.964.640
6	Pembuatan <i>Dining Table 1A</i>	30	Unit	Rp 1.222.860	Rp 36.685.800
7	Pembuatan <i>Dining Table 2</i>	4	Unit	Rp 1.752.050	Rp 7.008.200
8	Pembuatan <i>Bench</i>	4	Unit	Rp 2.000.500	Rp 8.002.000
G	PEKERJAAN LAIN-LAIN				
1	Pengadaan <i>Smoke Detector</i>	4	Unit	Rp 164.200	Rp 656.800
2	Pengadaan <i>Fire Detector</i>	4	Unit	Rp 385.000	Rp 1.540.000
3	Pengadaan <i>Sprinkler</i>	35	Unit	Rp 130.000	Rp 4.550.000
4	Pengadaan <i>Ceiling Speaker</i>	14	Unit	Rp 275.000	Rp 3.850.000
5	Pengadaan AC	8	Unit	Rp 15.600.000	Rp 124.800.000
6	Pengadaan CCTV	3	Unit	Rp 228.000	Rp 684.000
TOTAL					Rp 488.480.168
PPN 10%					Rp 48.848.017
JUMLAH					Rp 537.328.185

ANALISIS SATUAN PEKERJAAN

PEKERJAAN: DINING AREA

LOKASI: PONDOK TEMPO DOELOE JUANDA

NO.	URAIAN KEGIATAN	KOEF.	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	PEKERJAAN LANTAI				
1	Pemasangan lantai tegel polos		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,035	O.H	Rp 60.000	Rp 2.100
	Kepala Tukang Batu	0,035	O.H	Rp 50.000	Rp 1.750
	Tukang Batu	0,35	O.H	Rp 40.000	Rp 14.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,7	O.H	Rp 27.000	Rp 18.900
				Jumlah:	Rp 36.750
	Bahan:				
	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0,208	Zak	Rp 56.950	Rp 11.846
	Semen Berwarna Yiyitan	1,62	Kg	Rp 10.500	Rp 17.010
	Pasir Pasang	0,045	m3	Rp 181.700	Rp 8.177
	Tegel 20 x 20 Cm	1,06	m2	Rp 54.600	Rp 57.876
				Jumlah:	Rp 94.908
				Nilai HSPK :	Rp 131.658
2	Pemasangan lantai tegel motif		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,035	O.H	Rp 60.000	Rp 2.100
	Kepala Tukang Batu	0,035	O.H	Rp 50.000	Rp 1.750
	Tukang Batu	0,35	O.H	Rp 40.000	Rp 14.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,7	O.H	Rp 27.000	Rp 18.900
				Jumlah:	Rp 36.750
	Bahan:				
	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0,02	Zak	Rp 56.950	Rp 1.139
	Semen Berwarna Yiyitan	0,2	Kg	Rp 10.500	Rp 2.100
	Pasir Pasang	0,01	m3	Rp 181.700	Rp 1.817
	Tegel Keramik Waffel 30x30	1,06393	m2	Rp 46.950	Rp 49.952
				Jumlah:	Rp 55.008
				Nilai HSPK :	Rp 91.758
3	Pemasangan lantai veneer kayu		M2		
	Upah:				
	Mandor				
	Kepala Tukang Kayu	0,035	O.H	Rp 50.000	Rp 1.750
	Tukang Kayu	0,35	O.H	Rp 40.000	Rp 14.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,7	O.H	Rp 27.000	Rp 18.900
				Jumlah:	Rp 34.650
	Bahan:				
	Veneer Kayu	1,05	m2	Rp 273.450	Rp 287.123
	Lem Kayu	0,6	Kg	Rp 9.850	Rp 5.910
				Jumlah:	Rp 293.033
				Nilai HSPK :	Rp 327.683
B	PEKERJAAN DINDING				
1	Pengecatan dinding dalam lama		M2		
	Upah:				
	Kepala Tukang / Mandor	0,00635	Orang Hari	Rp 171	Rp 1.086
	Tukang	0,06356	Orang Hari	Rp 156	Rp 9.916
	Pembantu Tukang	0,02019	Orang Hari	Rp 145	Rp 2.928
				Jumlah:	Rp 13.930
	Bahan:				
	Cat Tembok Dalam	0,10400	Kaleng	Rp 157.668	Rp 16.397
	Dempul Tembok	0,10000	Kg	Rp 3.650	Rp 365
	Kertas Gosok Halus	0,10000	Lembar	Rp 20.467	Rp 2.047
				Jumlah:	Rp 22.094
				Nilai HSPK :	Rp 36.024
2	Pembongkaran Dinding Tembok Dengan Pembersihan		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,0500	O.H	Rp 60.000	Rp 3.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	1,0000	O.H	Rp 27.000	Rp 27.000
				Jumlah:	Rp 30.000
				Nilai HSPK :	Rp 30.000

3	Pemasangan Dinding Batu Merah 1 Pc : 2 Pp tebal 1 bata		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,03	O.H	Rp 60.000	Rp 1.800
	Kepala Tukang Batu	0,02	O.H	Rp 50.000	Rp 1.000
	Tukang Batu	0,2	O.H	Rp 40.000	Rp 8.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,6	O.H	Rp 27.000	Rp 16.200
				Jumlah:	Rp 27.000
	Bahan:				
	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0,87	Zak	Rp 56.950	Rp 49.547
	Pasir Pasang	0,08	m3	Rp 181.700	Rp 14.536
	Batu Bata Merah uk 22 x 11 x 4.5 cm	140	Buah	Rp 850	Rp 119.000
				Jumlah:	Rp 183.083
				Nilai HSPK :	Rp 183.083
4	Plesteran Halus 1 Pc : 1 Ps tebal 1.5 cm		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,0150	O.H	Rp 60.000	Rp 900
	Kepala Tukang Batu	0,0150	O.H	Rp 50.000	Rp 750
	Tukang Batu	0,1500	O.H	Rp 40.000	Rp 6.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,3000	O.H	Rp 27.000	Rp 8.100
				Jumlah:	Rp 15.750
	Bahan:				
	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0,3100	Zak	Rp 56.950	Rp 17.655
	Pasir Pasang	0,0160	m3	Rp 181.700	Rp 2.907
				Jumlah:	Rp 20.562
				Nilai HSPK :	Rp 36.312
C	PEKERJAAN ATAP				
1	Pemasangan plafon gypsum 9 mm		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,075	O.H	Rp 60.000	Rp 4.500
	Kepala Tukang Kayu	0,025	O.H	Rp 50.000	Rp 1.250
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,15	O.H	Rp 27.000	Rp 4.050
	Tukang Kayu	0,25	O.H	Rp 40.000	Rp 10.000
				Jumlah:	Rp 19.800
	Bahan:				
	Besi Hollow 40/40	0,75	m'		
	Besi Hollow 20/20	2	m'		Rp -
	Kalsiboard EG Uk.240 x 120 x 9 mm	0,3819	Lembar	Rp 188.400	Rp 71.950
	Skrup	4	Buah	Rp 450	Rp 1.800
				Jumlah:	Rp 73.750
				Nilai HSPK :	Rp 93.550
2	Pengecatan plafon		M2		
	Upah:				
	Mandor/Kepala mandor	0,00423	O.H	Rp 171	Rp 723
	Tukang Cat	0,04238	O.H	Rp 156	Rp 6.611
	Pembantu Tukang	0,02827	O.H	Rp 145	Rp 4.099
				Jumlah	Rp 11.433
	Bahan:				
	Cat Tembok Putih 2,5 Kg	0,18	Kaleng	Rp 157.668	Rp 23
	Dempul Plafon	0,12	Kg	Rp 3.650	Rp 438
	Kertas Gosok Halus	0,1	Lembar	Rp 20.467	Rp 2.046
				Jumlah	Rp 34.806
				Nilai HSPK :	Rp 46.239
D	PEKERJAAN PINTU, JENDELA, KUSEN				
1	Kusen Pintu/Jendela Kayu Meranti		M3		
	Upah:				
	Mandor	0,3	O.H	Rp 60.000	Rp 18.000
	Kepala Tukang Kayu	1,8	O.H	Rp 50.000	Rp 90.000
	Tukang Kayu	18	O.H	Rp 40.000	Rp 720.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	6	O.H	Rp 27.000	Rp 162.000
				Jumlah:	Rp 990.000
	Bahan:				
	Kayu Meranti (balok 6/15)	1,2	m3	Rp 2.128.250	Rp 2.553.900
	Paku Klem (No 4)	1,25	Doz	Rp 11.800	Rp 14.750
	Lem Kayu	1	kg	Rp 9.850	Rp 9.850
				Jumlah:	Rp 2.553.900
				Nilai HSPK :	Rp 3.543.900

2	Daun Pintu Teakwood		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,03	O.H	Rp 60.000	Rp 1.800
	Kepala Tukang Kayu	0,2	O.H	Rp 50.000	Rp 10.000
	Tukang Kayu	2	O.H	Rp 40.000	Rp 80.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,6	O.H	Rp 27.000	Rp 16.200
				Jumlah:	Rp 108.000
	Bahan:				
	Teakwood uk. 122x244x3 mm	1	lembar	Rp 92.800	Rp 92.800
	Kayu Kamper (slimar)	0,0196	m3	Rp 5.129.600	Rp 100.540
	Lem Kayu	0,3	kg	Rp 9.850	Rp 2.955
	Paku Klem (No 4)	0,3	Doz	Rp 11.800	Rp 3.540
				Jumlah:	Rp 199.835
				Nilai HSPK :	Rp 307.835
3	Pemasangan Kunci Tanam Besar 2x Putar kuningan		Buah		
	Upah:				
	Mandor	0,005	O.H	Rp 60.000	Rp 300
	Kepala Tukang Kayu	0,01	O.H	Rp 50.000	Rp 500
	Tukang Kayu	0,5	O.H	Rp 40.000	Rp 20.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,01	O.H	Rp 27.000	Rp 270
				Jumlah:	Rp 21.070
	Bahan:				
	Kunci Tanam Besar 2x Putar (kuningan)	1	Buah	Rp 95.500	Rp 95.500
				Jumlah:	Rp 95.500
4	Pemasangan engsel kuningan pintu		Stel		
	Upah:				
	Mandor	0,00075	O.H	Rp 60.000	Rp 45
	Kepala Tukang Kayu	0,015	O.H	Rp 50.000	Rp 750
	Tukang Kayu	0,15	O.H	Rp 40.000	Rp 6.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,015	O.H	Rp 27.000	Rp 405
				Jumlah:	Rp 7.200
	Bahan:				
	Engsel Kuningan (untuk Pintu)	1	stel	Rp 40.950	Rp 40.950
				Jumlah:	Rp 40.950
5	Pemasangan Kaca Stainglass		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,00075	O.H	Rp 60.000	Rp 45
	Kepala Tukang Kayu	0,015	O.H	Rp 50.000	Rp 750
	Tukang Kayu	0,15	O.H	Rp 40.000	Rp 6.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,05	O.H	Rp 27.000	Rp 1.350
				Jumlah:	Rp 7.350
	Bahan:				
	Kaca Stainglass	1,1	m2	Rp 809.250	Rp 890.175
				Jumlah:	Rp 890.175
6	Pemasangan Engsel Kuningan Untuk Jendela		Stel		
	Upah:				
	Mandor	0,0005	O.H	Rp 60.000	Rp 30
	Kepala Tukang Kayu	0,01	O.H	Rp 50.000	Rp 500
	Tukang Kayu	0,1	O.H	Rp 40.000	Rp 4.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,01	O.H	Rp 27.000	Rp 270
				Jumlah:	Rp 4.800
	Bahan:				
	Engsel Kuningan	1	stel	Rp 32.250	Rp 32.250
				Jumlah:	Rp 32.250
				Nilai HSPK :	Rp 37.050

7	Pintu/Jendela Kaca Papan Kayu Kamper		M2		
	Upah:				
	Mandor	0,04	O.H	Rp 60.000	Rp 2.400
	Kepala Tukang Kayu	0,2	O.H	Rp 50.000	Rp 10.000
	Tukang Kayu	2	O.H	Rp 40.000	Rp 80.000
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,8	O.H	Rp 27.000	Rp 21.600
				Jumlah:	Rp 114.000
	Bahan:				
	Kayu Kamper (papan)	0,024	m3	Rp 4.911.300	Rp 117.871
	Lem Kayu	0,3	kg	Rp 9.850	Rp 2.955
				Jumlah:	Rp 120.826
				Nilai HSPK :	Rp 234.826
8	Pemasangan Pintu Swing Ganda		Unit		
	Upah:				
	Tukang	1,0593962	Orang Hari	Rp 156.000	Rp 165.266
	Pembantu Tukang	1,060109	Orang Hari	Rp 145.000	Rp 153.716
				Jumlah:	Rp 318.982
	Bahan:				
	Pintu Swing Ganda	1	Unit	Rp 2.400.000	Rp 2.400.000
				Jumlah:	Rp 2.400.000
				Nilai HSPK :	Rp 2.718.982
E	PEKERJAAN KELISTRIKAN				
1	Pemasangan Saklar Ganda		Titik		
	Upah:				
	Kepala Tukang Listrik	0,05	O.H	Rp 50.000	Rp 2.500
	Tukang Listrik	0,2	O.H	Rp 40.000	Rp 8.000
	Pekerja Terampil	0,001	O.H	Rp 35.000	Rp 35
				Jumlah:	Rp 10.535
	Bahan				
	Saklar Tunggal Broco	1	Buah	Rp 49.400	Rp 49.400
				Jumlah:	Rp 49.400
				Nilai HSPK :	Rp 59.935
2	Pemasangan Titik Lampu Gedung		Titik		
	Upah:				
	Kepala Tukang Listrik	0,05	O.H	Rp 50.000	Rp 2.500
	Tukang Listrik	0,5	O.H	Rp 40.000	Rp 20.000
	Pekerja Terampil	0,3	O.H	Rp 35.000	Rp 10.500
				Jumlah:	Rp 33.000
	Bahan:				
	Isolator	4	Buah	Rp 32.750	Rp 131.000
	Kabel NYA 500 Volt 2 x 2,5 mm2	10	m1	Rp 16.400	Rp 164.000
	Pipa Pralon 5/8	1	Lonjor	Rp 6.600	Rp 6.600
	T Doos Pvc	1	Buah	Rp 2.200	Rp 2.200
	Fiting Plafon	1	Buah	Rp 152.800	Rp 152.800
				Jumlah:	Rp 456.600
				Nilai HSPK :	Rp 489.600
3	Pemasangan Lampu Downlight		Unit		
	Upah:				
	Tukang	0,5	O.H	Rp 121.000	Rp 60.500
	Kepala Tukang	0,2	O.H	Rp 148.000	Rp 29.600
				Jumlah:	Rp 90.100
	Bahan:				
	Philips Mini Downlight 13 watt	1	Buah	Rp 140.000	Rp 140.000
				Jumlah:	Rp 140.000
				Nilai HSPK :	Rp 230.100
4	Pemasangan LED Strip		M1		
	Upah:				
	Tukang	0,5	O.H	Rp 121.000	Rp 60.500
	Kepala Tukang	0,2	O.H	Rp 148.000	Rp 29.600
				Jumlah:	Rp 90.100
	Bahan:				
	LED Strip Warm White 4 watt	1	m	Rp 156.000	Rp 156.000
				Jumlah:	Rp 156.000
				Nilai HSPK :	Rp 246.100

5	Instalasi titik lampu display		Titik		
	Upah:				
	Mandor	0,05	OH	Rp 171.000	Rp 8.550
	Tukang Listrik	0,5	OH	Rp 156.000	Rp 78.000
	Pekerja	0,23	OH	Rp 145.000	Rp 33.350
				Jumlah:	Rp 119.900
	Bahan:				
	Isolator	4	Buah	Rp 8.100	Rp 32.400
	Kabel NYM 3 x 2.5 mm	10	m	Rp 20.200	Rp 202.000
	Pipa paralon 5/8	2,5	lonjor	Rp 7.800	Rp 19.500
	T Doos PVC	1	buah	Rp 3.900	Rp 3.900
	Fiting	1	buah	Rp 14.500	Rp 14.500
	Downlight inbow	1	buah	Rp 57.000	Rp 57.000
				Jumlah:	Rp 329.300
				Nilai HSPK :	Rp 449.200
F	PEKERJAAN FINISHING DAN MEUBELAIR				
1	Pembuatan Storage		Unit		
	Upah:				
	Mandor	0,02	OH	Rp 171.000	Rp 3.420
	Kepala Tukang	0,07	OH	Rp 171.000	Rp 11.970
	Tukang Kayu	0,14	OH	Rp 156.000	Rp 21.840
	Pekerja	0,2	OH	Rp 145.000	Rp 29.000
				Jumlah:	Rp 66.230
	Bahan:				
	Plywood 28mm	14	Lembar	Rp 198.935	Rp 2.785.090
	HPL	28	Lembar	Rp 165.000	Rp 4.620.000
	Lem kayu	3	kg	Rp 71.500	Rp 214.500
				Jumlah:	Rp 7.619.590
				Nilai HSPK :	Rp 7.631.560
2	Pembuatan Wall Panel		Unit		
	Upah:				
	Mandor	0,02	OH	Rp 171.000	Rp 3.420
	Kepala Tukang	0,07	OH	Rp 171.000	Rp 11.970
	Tukang Kayu	0,15	OH	Rp 156.000	Rp 23.400
	Pekerja	0,25	OH	Rp 145.000	Rp 36.250
				Jumlah:	Rp 75.040
	Bahan:				
	Kalsiboard tebal 9mm	1	Lembar	Rp 70.500	Rp 70.500
	Paku skrup	39	Lonjor	Rp 300	Rp 11.700
	Metal hollow 40 x 40	5	Lonjor	Rp 43.100	Rp 215.500
	Plywood 28mm	1	Lembar	Rp 198.935	Rp 198.935
	Portland cement	0,2	kg	Rp 72.700	Rp 14.540
	Lem kayu	0,8	kg	Rp 71.500	Rp 71.501
				Jumlah:	Rp 582.676
				Nilai HSPK :	Rp 657.716
3	Pembuatan Dining Chair 1		Unit		
	Upah:				
	Tukang Meuble	1	OH	Rp 300.000	Rp 300.000
	Pembantu Tukang	0,75	OH	Rp 300.000	Rp 225.000
				Jumlah:	Rp 525.000
	Bahan:				
	Plywood 2,5 cm	0,1	Lembar	Rp 215.000	Rp 21.500
	High Density Foam 50mm	0,1	Lembar	Rp 144.000	Rp 14.400
	Synthetic Leather	0,25	Meter	Rp 55.000	Rp 13.750
	Lem kayu	0,1	Kg	Rp 50.000	Rp 5.000
	Teakwood	0,2	Lonjor	Rp 92.800	Rp 18.560
				Jumlah:	Rp 73.210
				Nilai HSPK :	Rp 598.210

4	Pembuatan Dining Chair 2		Unit		
	Upah:				
	Tukang Meuble	1	OH	Rp 300.000	Rp 300.000
	Pembantu Tukang	0,75	OH	Rp 300.000	Rp 225.000
				Jumlah:	Rp 525.000
	Bahan:				
	Plywood 2,5 cm	0,1	Lembar	Rp 215.000	Rp 21.500
	High Density Foam 50mm	0,1	Lembar	Rp 144.000	Rp 14.400
	Synthetic Leather	0,25	Meter	Rp 55.000	Rp 13.750
	Lem kayu	0,1	Kg	Rp 50.000	Rp 5.000
	Teakwood	0,4	Lonjor	Rp 92.800	Rp 37.120
				Jumlah:	Rp 91.770
				Nilai HSPK :	Rp 616.770
5	Pembuatan Dining Table 1		Unit		
	Upah:				
	Tukang Meuble	1	OH	Rp 300.000	Rp 300.000
	Pembantu Tukang	0,75	OH	Rp 300.000	Rp 225.000
				Jumlah:	Rp 525.000
	Bahan:				
	Plywood 2,5 cm	0,6	Lembar	Rp 215.000	Rp 129.000
	HPL	1,2	Lembar	Rp 165.000	Rp 198.000
	Lem kayu	0,3	Kg	Rp 50.000	Rp 15.000
	Teakwood	0,2	Lonjor	Rp 92.800	Rp 18.560
				Jumlah:	Rp 360.560
				Nilai HSPK :	Rp 885.560
6	Pembuatan Dining Table 1A		Unit		
	Upah:				
	Tukang Meuble	1	OH	Rp 300.000	Rp 300.000
	Pembantu Tukang	0,75	OH	Rp 300.000	Rp 225.000
				Jumlah:	Rp 525.000
	Bahan:				
	Plywood 2,5 cm	0,32	Lembar	Rp 215.000	Rp 68.800
	HPL	0,7	Lembar	Rp 165.000	Rp 115.500
	Lem kayu	0,3	Kg	Rp 50.000	Rp 15.000
	Solid Surface	0,32	M2	Rp 1.500.000	Rp 480.000
	Teakwood	0,2	Lonjor	Rp 92.800	Rp 18.560
				Jumlah:	Rp 697.860
				Nilai HSPK :	Rp 1.222.860
7	Pembuatan Dining Table 2		Unit		
	Upah:				
	Tukang Meuble	1	OH	Rp 300.000	Rp 300.000
	Pembantu Tukang	0,75	OH	Rp 300.000	Rp 225.000
				Jumlah:	Rp 525.000
	Bahan:				
	Plywood 2,5 cm	0,57	Lembar	Rp 215.000	Rp 122.550
	HPL	1,14	Lembar	Rp 165.000	Rp 188.100
	Lem kayu	0,3	Kg	Rp 50.000	Rp 15.000
	Solid Surface	0,57	M2	Rp 1.500.000	Rp 855.000
	Teakwood	0,5	Lonjor	Rp 92.800	Rp 46.400
				Jumlah:	Rp 1.227.050
				Nilai HSPK :	Rp 1.752.050
8	Pembuatan Bench		Unit		
	Upah:				
	Tukang Meuble	1	OH	Rp 300.000	Rp 300.000
	Pembantu Tukang	0,75	OH	Rp 300.000	Rp 225.000
				Jumlah:	Rp 525.000
	Bahan:				
	Multiplek 2,5 cm	1	Lembar	Rp 215.000	Rp 215.000
	High Density Foam 50mm	5	Lembar	Rp 144.000	Rp 720.000
	Synthetic Leather	5	Meter	Rp 55.000	Rp 275.000
	Lem kayu	1	Kg	Rp 50.000	Rp 50.000
	Metal hollow 40 x 40	5	Lonjor	Rp 43.100	Rp 215.500
				Jumlah:	Rp 1.475.500
				Nilai HSPK :	Rp 2.000.500

G	PEKERJAAN LAIN-LAIN				
1	Pengadaan <i>Smoke Detector</i>		Unit		
	<i>Smoke detector 2 Wire</i>	1	Unit	Rp 164.200	Rp 164.200
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah:	Rp 164.200
				Nilai HSPK :	Rp 164.200
2	Pengadaan <i>Fire Detector</i>		Unit		
	<i>Fire detector XIAOMI MJIA</i>	1	Unit	Rp 385.000	Rp 385.000
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah:	Rp 385.000
				Nilai HSPK :	Rp 385.000
3	Pengadaan <i>Sprinkler</i>		Unit		
	<i>Fire Sprinkler</i>	1	Unit	Rp 130.000	Rp 130.000
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah:	Rp 130.000
				Nilai HSPK :	Rp 130.000
4	Pengadaan <i>Ceiling Speaker</i>		Unit		
	<i>Speaker Bosch LC2-PC30G6-4</i>	1	Unit	Rp 275.000	Rp 275.000
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah:	Rp 275.000
				Nilai HSPK :	Rp 275.000
5	Pengadaan <i>AC</i>		Unit		
	<i>AC Cassette Daikin 48000BTU</i>	1	Unit	Rp 15.600.000	Rp 15.600.000
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah:	Rp 15.600.000
				Nilai HSPK :	Rp 15.600.000
6	Pengadaan <i>CCTV</i>		Unit		
	<i>CCTV</i>	1	Unit	Rp 228.000	Rp 228.000
	(harga termasuk biaya pemasangan)			Jumlah:	Rp 228.000
				Nilai HSPK :	Rp 228.000

BIODATA



Sarah H. Nizomi lahir di Surabaya pada tanggal 11 September 1998. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Kendangsari 1/ 276 Surabaya, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Surabaya. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 5 Surabaya dengan penjurusan IPA. Selanjutnya, pada tahun 2015, penulis melanjutkan studi di Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Selama berkuliah di ITS, penulis aktif berorganisasi dalam Paduan Suara Mahasiswa ITS, yang mana pada tahun 2016-2018 penulis juga aktif sebagai Asisten Pelatih untuk suara Alto. Penulis juga berkecimpung dalam Himpunan Mahasiswa Desain Interior (HMDI) ITS sebagai Sekretaris Departemen Kominfo 2017/2018. Selain organisasi, penulis aktif dalam kepanitiaan, di antaranya adalah sebagai Sie Publikasi dan Dokumentasi Konser Mahasiswa Baru PSM ITS “Mangirancak” 2016, Sie Publikasi Spasial 2016, Sie Publikasi dan Dokumentasi konser PSM ITS yaitu Songs Parade (2016) dan Shine (2017), dan sebagai anggota tim *creative design* Spasial 2018. Penulis juga pernah berpartisipasi sebagai *layouter* dalam program kerja Kominfo HMDI yaitu Intmagz Vol. 1 dan Vol. 2.

Penulis memiliki ketertarikan pada desain aksesoris interior, desain grafis, dan fotografi. Pada tahun 2018, penulis memenangkan peringkat ke-3 lomba fotografi regional Pasar Kreatif Tanggulangin. Penulis pernah juga menjadi pemateri *creative design* dalam Basic Media Schooling yang diselenggarakan oleh HMDI ITS pada tahun yang sama. Penulis dapat dihubungi melalui *e-mail* sarah.nizomi@gmail.com.

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