



TUGAS AKHIR RI 141501

**REDESAIN RUMAH MAKAN TONGAS ASRI PROBOLINGGO  
BERTEMA ECLECTIC DENGAN PERPADUAN JAWA BALI DAN  
NATURAL MODERN**

**AGHIN PUSPITA HAPSARI**  
NRP 3412100077

Dosen Pembimbing  
Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.  
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2016



FINAL PROJECT RI 141501

## REDESIGN OF INTERIOR TONGAS ASRI RESTAURANT IN PROBOLINGGO THEMED ECLECTIC WITH JAVA BALI AND NATURAL MODERN

**AGHIN PUSPITA HAPSARI**  
NRP 3412100077

Supervisor Lecturer  
Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.  
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2016

## LEMBAR PERSETUJUAN

### REDESAIN RUMAH MAKAN TONGAS ASRI PROBOLINGGO BERTEMA ECLECTIC DENGAN PERPADUAN JAWA BALI DAN NATURAL MODERN

#### TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada

Jurusan Desain Interior

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**AGHIN PUSPITA HAPSARI**  
**NRP 3412100077**

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds. .... (Pembimbing I)  
NIP 19710819 200112 2 001

2. Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT. .... (Pembimbing II)  
NIP 19720428 200312 1 001



**SURABAYA,**  
**JULI 2016**



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## REDESAIN RUMAH MAKAN TONGAS ASRI PROBOLINGGO BERTEMA ECLECTIC DENGAN PERPADUAN JAWA BALI DAN NATURAL MODERN

Nama : Aghin Puspita Hapsari

NRP : 3412100077

Dosen Pembimbing 1 : Anggri Indraprasti, SSn., MDs.

Dosen Pembimbing 2 : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

### ABSTRAKSI

Dalam era *modern* saat ini, keberadaan dunia kuliner menjadi salah satu hiburan bahkan menjadi suatu gaya hidup bagi masyarakat. Banyak macam tempat yang menyediakan fasilitas untuk jasa kuliner ini, antara lain ada rumah makan untuk keluarga, ada café yang biasa digunakan untuk bersantai dan nongkrong, bahkan ada rumah makan yang mengarah untuk konsumen *high class*. Banyak hal yang dapat dilakukan di sebuah tempat makan selain makan dan minum, antara lain banyak yang memanfaatkan tempat makan untuk membuat suatu acara dan untuk berfoto-foto bersama keluarga. Seperti halnya Rumah Makan Tongas Asri yang terletak di daerah Probolinggo. Sebagai salah satu rumah makan keluarga, saat ini rumah makan tersebut hanya menjadi jujukan tempat untuk makan saja, tentu saja hal ini kurang menarik karena tidak ada fasilitas yang membuat pengunjung merasa nyaman dan senang berada di tempat tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya suatu gagasan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung yang datang di rumah makan ini. Hal ini dapat diperoleh dengan cara memaksimalkan berbagai fasilitas yang belum ada di rumah makan lain di daerah setempat. Proses interaksi erat kaitannya dengan desain interior di tiap-tiap area rumah makan tersebut guna mendukung kenyamanan pengunjung.

Metode desain yang digunakan meliputi pengumpulan data yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Survey dan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan. Sedangkan studi pustaka, majalah, dan internet mengenai rumah makan, dan nuansa interiornya merupakan cara untuk mendapatkan data pendukung, standar perancangan, perkembangan desain dan referensi tentang obyek yang diperlukan.

Hasil yang diharapkan dari desain interior ini adalah merancang desain interior Rumah Makan Tongas Asri, Probolinggo sebagai sarana untuk hiburan yang menyenangkan bagi pengunjung sehingga pengunjung dapat merasa nyaman dan ingin datang kembali.

Kata kunci : *Rumah Makan Tongas Asri; Jawa Bali; Natural Modern; Eclectic*



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



REDESIGN OF INTERIOR TONGAS ASRI RESTAURANT IN PROBOLINGGO  
THEMED ECLECTIC WITH JAVA BALI AND NATURAL MODERN

Name : Aghin Puspita Hapsari

NRP : 3412100077

Academic advisor 1 : Anggri Indraprasti, SSn., MDs.

Academic advisor 2 : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

### ABSTRACT

In today's modern era, where the culinary world become one of the entertainment and even a way of life for the community. Many kinds of places that provide facilities for this culinary services, among others, there is a house for a family meal, there is a café which is used to relax and hang out, there is even a restaurant which leads to high class consumers. Many things can be done in a place to eat besides eat and drink, among others, many of which utilize a meal to create an event and to take pictures with the family. As well as Tongas Asri Rumah Makan located in areas Probolinggo. Sebagai one family restaurant, is now the home meal just jujukan places to eat, of course it is less attractive because there are no facilities to make visitors feel comfortable and happy to be at the venue.

Based on this, there needs to be an idea to create a comfortable atmosphere and fun for pegunjung who came in this restaurant. It can be obtained by maximizing a variety of facilities that are not in other eating houses in the local area. The process of interaction is closely related to interior design in every area of the restaurant in order to support the convenience of visitors.

Design methods used include data collection is carried on directly or indirectly. Surveys and observations directly to the field to find out what is needed. As for literature, magazines, and the internet on the house to eat, and feel of the interior is a way to gain support data, design standards, the development of design and object references are required.

The expected outcome of the interior design is to design the interior design Eating Tongas Asri, Probolinggo as a means for exciting entertainment for visitors so that visitors can feel comfortable and want to come back.

*Keywords: Tongas Asri Restaurant; Java and Bali; Natural Modern; Eclectic*



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**





## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya naikkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan segala berkat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Redesain Rumah Makan Tongas Asri Probolinggo Bertema Eclectic dengan Perpaduan Jawa Bali dan Natural Modern. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir, Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Proses penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua Penulis, yaitu Papa dan Mama terkasih, Agus dan Iin yang selalu memberi dukungan baik dalam doa dan perhatian hingga saat ini.
2. Kedua adik terkasih Penulis, Mita dan Angga yang membantu kebutuhan Penulis selama penyusunan laporan ini.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT. selaku Ketua Jurusan dan dosen wali Penulis di Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya serta dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir yang selalu memberikan ilmu, masukan dan dukungan kepada Penulis.
4. Ibu Anggri Indraprasti, SSn., MDs., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan waktu, ilmu dan motivasi untuk Penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Ir. Prasetyo Wahyudie M.T. dan Ibu Aria Weny Anggraita, S.T., M.M.T. selaku dosen penguji yang telah memberi Penulis banyak masukan tentang hasil pekerjaan Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu dosen dan seluruh karyawan Jurusan Desain Interior ITS yang telah banyak membimbing dan membantu selama perkuliahan.



7. Ibu Win dan Bapak Hok selaku pemilik dari Rumah Makan Tongas Asri yang telah memberi izin dan bantuan kepada Penulis selama melakukan survey dan pengumpulan data.
8. Ibu Ir. Poppie Rezky P. selaku owner InArch dan keluarga besar InArch yang selalu memberikan dukungan dan ilmu kepada Penulis.
9. Kelurga besar terkasih Penulis, Kakek, Nenek, Om, Tante dan juga seluruh saudara sepupu penulis yang selalu memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis baik dukungan moril dan materiil.
10. Sahabat – sahabat terkasih Penulis, Robby, Evie, Chrysan, Rosita, Ersas, Agista, Nany, Dewi, Frida, Esther, Yenny, Maria, Sekar, Fitri, Christin, dan Yehuda Abiel yang selalu memberikan bantuan dan motivasi kepada Penulis.
11. Rekan seangkatan Desain Interior 2012.
12. Semua pihak yang belum dapat disebutkan yang telah membantu dan mendoakan Penulis.

Diharapkan dengan adanya laporan hasil desain interior ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi ataupun referensi pada penelitian selanjutnya serta menambah wawasan mengenai desain interior yang menarik minat pengunjung rumah makan khususnya Rumah Makan Tongas Asri.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan hasin desain interior ini. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun bagi semua pihak.

Surabaya, Mei 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAKSI .....	iii
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR BAGAN .....	xix
DAFTAR DIAGRAM.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tema Dan Judul .....	2
1.3. Masalah .....	4
1.4. Tujuan Dan Manfaat .....	5
1.5. Lokasi Kegiatan .....	6
1.6. Lingkup Desain .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING.....	7
2.1. Studi Pustaka .....	7
2.2. Kajian Seputar Rumah Makan .....	7
2.3. Kajian Wisatawan Dan Keluarga .....	15
2.4. Kajian Kebudayaan Jawa Timur Dan Bali .....	17
2.5. Kajian Mengenai Interior Eclectic Natural Modern .....	22
2.6. Studi Wilayah Dan Eksisting .....	26



2.7. Kajian Elemen Interior .....	32
<b>BAB III METODE DE SAIN INTERIOR .....</b>	<b>51</b>
3.1. Metode Desain .....	52
3.2. Sampel Sumber Data .....	54
3.3. Instrumen Penelitian .....	54
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.5. Teknik Analisa Data .....	56
<b>BAB IV ANALISA DATA PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
4.1. Analisa Pengguna Rumah Makan.....	59
4.2. Analisa Eksisting Lokasi Objek.....	66
4.3. Analisa Analisa Elemen Interior.....	74
4.4. Analisa Kebutuhan Ruang.....	81
4.5. Analisa Hubungan Ruang.....	85
<b>BAB V KONSEP DE SAIN .....</b>	<b>87</b>
5.1. Landasan Konsep Desain .....	87
5.2. Konsep Makro .....	87
5.3. Konsep Mikro .....	88
<b>BAB VI DE SAIN AKHIR .....</b>	<b>97</b>
6.1. Denah Eksisting .....	97
6.2. Denah Alternatif .....	99
6.3. Denah Terpilih .....	104
6.4. Ruang Terpilih (Area Terpilih) .....	105
<b>BAB VIII KESIMPULAN .....</b>	<b>113</b>
7.1. Kesimpulan .....	115
7.2. Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>117</b>



LAMPIRAN.....	119
BIOGRAFI PENULIS.....	141



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wisatawan Mancanegara .....	16
Gambar 2.2 Wisatawan Domestik .....	16
Gambar 2.3 Keluarga .....	17
Gambar 2.4 Kain Warna Kuning .....	18
Gambar 2.5 Payungan Kuning Putih .....	18
Gambar 2.6 Penjor Kain .....	18
Gambar 2.7 Jaran Bodhag .....	19
Gambar 2.8 Petik Alit .....	19
Gambar 2.9 Payung Bali .....	20
Gambar 2.10 Penjor Bali .....	20
Gambar 2.11 Songket Bali .....	21
Gambar 2.12 Kain Poleng Bali .....	21
Gambar 2.13 Interior Bertema Tradisional (1) .....	21
Gambar 2.14 Interior Bertema Tradisional (2) .....	22
Gambar 2.15 Cafe dengan Tema Eklektik .....	24
Gambar 2.16 Interior Natural .....	25
Gambar 2.17 Desain Rumah Makan Modern .....	25
Gambar 2.18 Desain Rumah Makan Modern .....	26
Gambar 2.19 Site Plan Rumah Makan Tongas Asri .....	28
Gambar 2.20 Denah & Layout Furniture Eksisting .....	29
Gambar 2.21 Area Makan RM Tongas .....	30
Gambar 2.22 Area Kasir .....	30
Gambar 2.23 Minimarket .....	31
Gambar 2.24 Area Parkir .....	31
Gambar 2.25 Area Makan VIP .....	32
Gambar 2.26 Antropometri Manusia Saat Berdiri dan Duduk .....	45
Gambar 2.27 Ergonomi Untuk Area Makan .....	50
Gambar 4.1 Contoh Area Makan Semi Outdoor / Semi Indoor .....	62
Gambar 4.2 Cafe Outdoor .....	63
Gambar 4.3 Minimarket .....	64



Gambar 4.4 Kegiatan Nongkrong.....	64
Gambar 4.5 Kegiatan Mengambil Foto.....	65
Gambar 4.6 Interior Rumah Makan Natural.....	66
Gambar 4.7 Interior Rumah Makan Natural Modern.....	66
Gambar 4.8 Site Plan Rumah Makan Tongas Asri .....	68
Gambar 4.9 Eksisting Layout Bangunan .....	69
Gambar 4.10 Eksisting Layout Bangunan 1 .....	70
Gambar 4.11 Eksisting Layout Bangunan 2 .....	71
Gambar 4.12 Eksisting Layout Bangunan 3 .....	72
Gambar 4.13 Eksisting Layout Bangunan 4 .....	72
Gambar 4.14 Eksisting Layout Bangunan 5 .....	73
Gambar 4.15 Area Makan RM Tongas Asri.....	74
Gambar 4.16 Area Kasir.....	75
Gambar 4.17 Minimarket.....	75
Gambar 4.18 Area Parkir.....	75
Gambar 4.19 Area Makan VIP.....	76
Gambar 4.20 Penataan Furniture Pada Rumah Makan .....	76
Gambar 4.21 Kipas Angin yang Ada Pada Area Makan .....	78
Gambar 4.22 Matriks Hubungan Ruang Rumah Makan Tongas Asri.....	86
Gambar 4.23 Bubble Diagram Rumah Makan Tongas Asri.....	86
Gambar 5.1 Penggunaan Dinding Kaca .....	89
Gambar 5.2 Dinding Bata .....	89
Gambar 5.3 Lantai Tegel Abu-Abu .....	90
Gambar 5.4 Konsep Warna Natural.....	90
Gambar 5.5 Lantai Corak / Lantai Motif.....	91
Gambar 5.6 Plafon Dengan Ekspose Tanaman Rambat .....	92
Gambar 5.7 Contoh Furniture.....	92
Gambar 5.8 Alur Sirkulasi Pengunjung ( Panah Merah ).....	93
Gambar 5.9 Layout Minimarket .....	93
Gambar 5.10 Layout Area Pijat Refleksi.....	94
Gambar 5.11 Layout Area Ibu dan Bayi .....	94
Gambar 5.12 Layout Area Makan dan Bermain .....	95





Gambar 6.1 Denah Eksisting Keseluruhan .....	97
Gambar 6.2 Denah Sirkulasi Pengguna .....	98
Gambar 6.3 Denah Ruang Terpilih Eksisting .....	99
Gambar 6.4 Denah Alternatif 1 .....	100
Gambar 6.5 Penataan Furniture Eksisting .....	101
Gambar 6.6 Penataan Furniture Pada Alternatif 1 .....	101
Gambar 6.7 Denah Alternatif 2 .....	102
Gambar 6.8 Denah Alternatif 3 .....	103
Gambar 6.9 Denah Terpilih .....	105
Gambar 6.10 Denah Ruang Terpilih 1 .....	106
Gambar 6.11 View 1 Desain Akhir Area Makan Rumah Makan Tongas Asri	107
Gambar 6.12 View 2 Desain Akhir Area Makan Rumah Makan Tongas Asri	108
Gambar 6.13 Denah Ruang Terpilih 2 .....	109
Gambar 6.14 View 1 Desain Akhir Area Makan Rumah Makan VIP Tongas Asri	110
Gambar 6.15 View 2 Desain Akhir Area Makan VIP Rumah Makan Tongas Asri	111
Gambar 6.16 View 3 Desain Akhir Area Makan VIP Rumah Makan Tongas Asri	111
Gambar 6.17 Denah Ruang Terpilih 3 .....	112
Gambar 6.18 View 1 Desain Akhir Area Pijat Rumah Makan Tongas Asri.....	113
Gambar 6.19 View 2 Desain Akhir Area Pijat Rumah Makan Tongas Asri.....	113



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Antropometri Tubuh Manusia.....	46
Tabel 4.1 Analisa Elemen Interior Rumah Makan Tongas Asri.....	79
Tabel 4.2 Tabel Aktivitas Pengguna Area Makan.....	81
Tabel 4.3 Tabel Aktivitas Pengguna Area Makan VIP.....	82
Tabel 4.4 Tabel Aktivitas Pengguna Area Pijat.....	83
Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Ruang dan Furniture Area Makan.....	83
Tabel 4.6 Tabel Kebutuhan Ruang dan Furniture Area Makan VIP.....	84
Tabel 4.7 Tabel Kebutuhan Ruang dan Furniture Ruang Pijat.....	85
Tabel 6.1 Weight Methode .....	104



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Metodologi Riset Desain Interior .....	51
Bagan 3.2 Skema Pengumpulan Data .....	52
Bagan 5.1 Tree Methode .....	87



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram jenis kelamin pengunjung di Rumah Makan Tongas Asri..	60
Diagram 4.2 Diagram status pekerjaan pengunjung di Rumah Makan Tongas Asri	60
Diagram 4.3 Diagram batang yang menunjukkan pengunjung yang datang ke Rumah Makan Tongas Asri.....	61
Diagram 4.4 Diagram batang yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan pengunjung Rumah Makan Tongas Asri.....	61
Diagram 4.5 Diagram batang yang menunjukkan penilaian pengunjung terhadap desain Rumah Makan Tongas Asri.....	62
Diagram 4.6 Diagram batang yang menunjukkan keadaan suasana yang diinginkan pengunjung Rumah Makan Tongas Asri.....	62
Diagram 4.7 Diagram mengenai fasilitas penunjang yang diinginkan pada Rumah Makan Tongas Asri.....	63
Diagram 4.8 Diagram yang menunjukkan beberapa kegiatan yang paling diinginkan pengunjung untuk dilakukan di Rumah Makan Tongas Asri.....	64
Diagram 4.9 Diagram tersebut menunjukkan jenis gaya desain yang diinginkan pengunjung Rumah Makan Tongas Asri.....	65



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**





## DAFTAR LAMPIRAN

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	119
RENCANA ANGGARAN BIAYA.....	121
LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 1.....	135
LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 2.....	137
LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 3.....	139



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini dunia kuliner menjadi hal yang sangat populer di berbagai kalangan, dari kalangan muda sampai yang sudah lanjut usia. Dalam kegiatan wisata, kuliner menjadi salah satu alternatif yang banyak dipilih oleh masyarakat sebagai tujuan utama untuk menghibur diri dan menghabiskan waktu. Berbagai macam tempat yang menyediakan kuliner disediakan, dari warung sampai rumah makan mewah, bahkan saat ini selain café, banyak hotel pun juga mulai membuka fasilitas yang berhubungan dengan kuliner.

Setiap tempat makan memiliki konsep tempat dan menu sendiri yang berbeda. Selain ini berbagai fasilitas penunjang juga turut diperhitungkan untuk lebih menarik minat para pengunjung. Saat ini faktor yang menjadi perhatian utama dalam berwisata kuliner selain rasa makanannya adalah tempat yang disediakan untuk dapat dinikmati juga oleh pengunjung melalui *kelezatan* secara visual. Bentuk bangunan dan interior yang unik dan menarik adalah salah satu bagian yang berhubungan langsung dengan pelanggan. Semua elemen ruangan juga harus diperhatikan secara baik dan mendetail mulai dari bentuk, warna, dan material. Dari hal tersebut dapat menjadi pengaruh untuk mood dan opini pelanggan sehingga membuat pelanggan merasa nyaman dan ingin kembali ke tempat makan tersebut.

Objek desain adalah Rumah Makan Tongas Asri, sebuah rumah makan yang berada di Kota Probolinggo, Jawa Timur. Rumah makan ini merupakan rumah makan transit atau rumah makan singgah. Meninjau dari eksisting saat ini, desain interior rumah makan ini sangat sederhana dan tidak berkonsep. Hal ini mengakibatkan pelanggan tidak dapat melakukan hal lain yang berkesan untuk mereka lakukan selain makan.



Kegiatan redesain rumah makan ini diharapkan mampu memberikan solusi tentang bagaimana desain rumah makan transit yang lebih menarik dan menjadi harapan bagi pelanggan, agar dapat membuat pelanggan menjadi merasa nyaman dan ingin kembali datang di waktu lain.

## 1.2 Tema dan Judul

Konsep desain yang digunakan pada rumah makan ini adalah pengaplikasian bentukan dan variasi elemen-elemen yang mengandung nilai dari budaya Indonesia, khususnya budaya Suku Jawa dan Bali yang dipadukan dengan tampilan *eclectic* yang lebih *modern* pada interior bangunan.

Untuk memperkuat tema rumah makan tersebut, digunakan permainan detail-detail bentuk, warna dan motif pada elemen estetis. Selain itu diperhatikan juga fungsi ruang, kebutuhan ruang dan kebutuhan sirkulasi untuk memberikan kenyamanan dan nilai tambah bagi rumah makan tersebut.

### 1.2.1 Tema

Memadukan fasilitas yang tersedia pada rumah makan seperti area makan, area dapur, toilet dan cuci tangan, serta area display untuk jajanan dan oleh-oleh. Selain itu fasilitas untuk VIP yaitu ruangan yang biasa untuk dijadikan tempat pertemuan. Fasilitas di atas dipadukan dengan sentuhan variasi permainan elemen desain antara budaya Jawa dan Bali pada elemen interior rumah makan dengan style *Eclectic Natural Modern*. Konsep tersebut merupakan penerapan dari kondisi dan harapan pemilik yang dijadikan acuan sebagai cara atau langkah untuk menarik minat masyarakat berkunjung ke rumah makan ini.

#### ➤ Latar Belakang Tema

Bentuk interior bangunan dapat dicapai melalui beberapa pendekatan yang disesuaikan dengan fungsi dari bangunan



tersebut. Hal ini sangat penting karena bagi bangunan yang ditujukan untuk kepentingan komersial, bentuk, estetika dan interior bangunan mempunyai peran sebagai sumber daya tarik dan pencipta kesan dari orang yang menikmatinya. Selain hal di atas tentu saja dalam pelaksanaannya harus tetap memperhatikan fungsi dan sistem struktur dalam bangunan.

Penggunaan tema Jawa Bali ditujukan untuk memberikan gambaran atau kesan yang tradisional, selain itu dengan adanya variasi kebudayaan pada elemen interior, dapat membuat bangunan rumah makan ini memiliki ciri khas, serta memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan rumah makan yang lainnya, apalagi pengunjung yang datang bukan saja masyarakat lokal, akan tetapi ada juga wisatawan asing yang transit di rumah makan ini untuk beristirahat dan untuk makan.

Pemilihan style *Eclectic Natural Modern* dikarenakan gaya yang sedang populer di tengah masyarakat adalah gaya desain yang memiliki keunikan dan tidak umum. Hal ini digunakan untuk menciptakan kesan rumah makan yang nyaman dengan suasana tradisional Indonesia akan tetapi tetap modern dan *kekinian*.

➤ **Definisi Tema**

**Jawa** : suatu pulau yang terletak di selatan Indonesia, yang memiliki beraneka ragam kebudayaan, suku, bahasa dan agama.

**Bali** : pulau di Indonesia yang berdekatan dengan pulau Jawa, dengan kebudayaan khas Bali yang sangat kental. Hampir seluruh penduduk Bali beragama Hindu. Bali merupakan pulau di Indonesia yang sangat populer di kalangan penduduk internasional.

➤ **Penerapan Tema**

Penerapan tema pada rumah makan ini adalah dengan pengaplikasian beberapa bentuk benda-benda khas Jawa dan Bali juga material dan motif dari kain tradisional dari dua pulau tersebut,



sebagai usaha untuk memaksimalkan hal yang dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk berkunjung ke rumah makan ini.

## 1.2.2 Judul

Redesain Rumah Makan Tongas Asri Probolinggo Bertema Jawa Balidengan Style *Eclectic Natural Modern*.

### ➤ Definisi Judul

Kegiatan mendesain ulang suatu area atau ruang di dalam sebuah rumah makan dengan memasukkan elemen budaya dan ciri khas dari Jawa dan Bali ke dalam konsep interior sedang *digandrungi* oleh masyarakat yaitu gaya desain yang memiliki keunikan tersendiri akan tetapi masih memakai pakem modern.

## 1.3 Masalah

### 1.3.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Penataan interior RM Tongas Asri yang terlalu sederhana.
2. Tidak adanya konsep dari desain interior yang dapat mejadi ciri khas bagi RM Makan Tongas Asri.
3. Keadaan interior rumah makan yang terkesan monoton dan kurang menarik.
4. Keterbatasan aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung hanya untuk makan.
5. Tidak adanya fasilitas atau kegiatan yang dapat membuat orang yang datang merasa terkesan.

### 1.3.2 Rumusan Masalah

1. Mengolah kembali layout dari RM Tongas Asri yang sudah ada saat ini, dan memaksimalkan area secara maksimal.



2. Mendesain interior RM Tongas Asri dengan perpaduan tema yang kuat, yaitu dengan memasukkan unsur dari budaya khas Jawa dan Bali.
3. Merubah interior rumah makan saat ini dengan gaya yang memiliki kekhasan sehingga tidak membuat orang merasa tertarik dengan menggunakan style *Eclectic* yang modern dengan tetap menampilkan aspek alami dan natural.
4. Menciptakan suatu aktivitas baru yang dapat dirasakan oleh pengunjung melalui desain interior.
5. Menciptakan beberapa fasilitas baru yang ditambahkan pada interior rumah makan sebagai sarana tambahan dan pendukung unruk rumah makan ini.
6. Menciptakan suasana yang menyenangkan di Rumah Makan Tongas Asri.
7. Pelanggan merasa nyaman berada di Rumah Makan Tongas Asri dan ingin kembali lagi ke tempat tersebut.

### **1.3.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan yang perlu diperhatikan dalam menganalisa riset ini adalah :

1. Perubahan ruang dan sekat dinding yang memungkinkan perubahan bentukan eksterior hanya pada area makan.
2. Menciptakan suasana yang nyaman dan berbeda saat datang dan menikmati makanan di rumah makan ini.
3. Membuat suatu identitas rumah makan ini melalui desain interior.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

1. Menghasilkan dan menyajikan desain interior rumah makan yang menarik bagi pengunjung.
2. Mempresentasikan kekhasan budaya Jawa dan Bali melalui elemen-elemen interior.
3. Menampilkan ciri khas interior *eclectic* yang modern dan natural.



4. Sebagai sarana rumah makan dan tempat istirahat untuk pengunjung yang menjadi segmentasi utama target market.

#### **1.4.2 Fungsi dan Manfaat**

1. Membangkitkan kekhasan Indonesia dengan adanya visualisasi yang diwujudkan melalui desain Interior dan material.
2. Memberikan gambaran secara sederhana kepada pengunjung khususnya pengunjung dari luar negeri mengenai budaya Indonesia.
3. Adanya fasilitas baru yang menjadi daya tarik lebih bagi pengunjung.
4. Adanya desain interior yang unik yang menjadi ciri khas rumah makan ini.

#### **1.5 Lokasi Kegiatan**

Lokasi kegiatan ini ada di daerah Tongas yang terletak di Kota Probolinggo, Jawa Timur.

#### **1.6 Lingkup Desain**

Lingkup desain Rumah Makan Tongas Asri ini meliputi :

- Interior bangunan
- Denah atau layout
- Sirkulasi area
- Pencahayaan
- Furniture dan elemen estetis





## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Kajian ini meliputi sejarah rumah makan dunia dan Indonesia, kajian mengenai definisi rumah makan dan jenis-jenis rumah makan. Selain itu terdapat kajian juga mengenai tema. Kajian mengenai rumah makan ini dijadikan sebagai acuan penulis dalam mengkaji dan memahami objek penelitian yang berupa rumah makan.

#### **2.2 Kajian Seputar Rumah Makan**

##### **2.2.1 Sejarah Rumah Makan Dunia**

Rumah makan atau yang biasa disebut restoran pertama kali hadir ke dunia pada tahun 1765. “*A Boulanger*” adalah nama restoran pertama di dunia. Restoran ini berdiri di kota Paris. Dengan berdirinya restoran ini, Paris menjadi memiliki sejarah penting bagi kelahiran restoran dan bisnis kuliner di dunia.

##### **2.2.2 Sejarah Rumah Makan di Indonesia**

Untuk di Indonesia rumah makan atau restoran berkembang setelah G30S/PKI, yaitu pada tahun 1965. Sedangkan sebelum tahun 1945, hanya terdapat warung yang melayani orang pribumi.

##### **2.2.3 Definisi Rumah Makan**

Rumah makan atau restoran merupakan istilah untuk menyebut usaha yang menyajikan hidangan kepada masyarakat serta menyediakan tempat guna menikmati hidangan, dan juga menetapkan biaya tertentu untuk makanan dan pelayanan.



## 2.2.4 Macam-Macam Tipe Restoran

Menurut Wojowasito dan Poerwodarminto (Marsyangm, 1999:71) mengklasifikasikan restoran atau rumah makan menjadi beberapa tipe, antara lain:

1. **A'la Carte Restaurant** : adalah restoran yang mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi dimana tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap-tiap makanan di dalam restoran ini memiliki harga sendiri-sendiri.
2. **Table D 'hote Restaurant** : adalah suatu restoran yang khusus menjual menu table d'hote, yaitu suatu susunan menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai penutup) dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.
3. **Coffe Shop atau Brasserei** : adalah suatu restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu biasanya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu bias mendapatkan makan pagi. makan siang dan makan malam secara cepat dengan harga yang cukupan. Pada umumnya system pelayanannya adalah dengan American service dimana yang diutamakan adalah kecepatannya. Ready on plate service, artinya makanan sudah dtatur dan disiapkan diatas piring. Kadang-kadang penyajiannya dilakukan dengan cara buffet atau prasmanan.
4. **Cafelaria atau Cafe** : adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
5. **Canteen** : adalah restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik, dan sekolah, tempat dimana para pekerja atau pelajar biasa mendapatkan makan siang atau coffe break, yaitu acara minum kopi disertai makanan kecil atau selingan jam kerja, jam belajar ataupun dalam acara rapat-rapat dan seminar.
6. **Continental Restaurant** : suatu restoran yang menitik beratkan hidangan continental pilihan dengan pelayanan elaborate atau megah. Suasananya



santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai.

7. **Carvery** : adalah suatu restoran yang berhubungn dengan hotel dimana para tamu dapat mengisi sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga hidangan yang sudah ditetapkan.
8. **Dining Room** : terdapat dihotel kecil, motel atau inn. merupakan tempat yang tidak lebih ekonomis dari pada tempat makan biasa. Dining room pada dasarnya disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu, namun yang terbuka bag! para tamu dari luar.
9. **Discotheque** : ialah suatu restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil menikmati alunan musik. Kadang-kadang juga menampilkan live band. Bar adalah salah satu fasilitas utama untuk sebuah discotheque. Hidangan yang tersedia umumnya berupa snack.
10. **Fish and Chip Shop** : ialah suatu restoran yang banyak terdapat di Inggris, dimana kita dapat membeli macam-macam kripiik (chips) dan ikan goreng, biasanya berupa ikan Cod, dibungkus dalam kertas dan dibawa pergi . jadi rnakannya tidak dinikmati di tempat itu.
11. **Grill Room (Rotisserie)** : adalah suatu restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang. Pada umumnya antara restoran dengan dapur dibatasi dcngan sekat dinding kaca sehingga para tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki dan melihat sendiri bagaimana memasaknya. Grill room kadang-kadang disebut juga sebagai steak house.
12. **Inn Tavern** : Inn tavern ialah suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi kota. Suasannya dibuat dekat dan ramah, dengan tamu-tamu. Sedangkan hidangannya lezat-lezat.
13. **Night Club/Super Club** : adalah suatu restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam bagi tamu-tamu yang ingin santai. Dekorasinya mewah, pelayanannya megah. Band merupakan kelengkapan yang diperlukan. Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga manaikkan gengsi.



14. **Pizzeria:** adalah suatu restoran yang khusus menjual pizza. Kadang-kadang juga ada spaghetti atau makanan khas Italia lainnya.
15. **Pan Cake Hoiise/Creperie:** adalah restoran yang khusus menjual pun cake dan crepe yang diisi dengan berbagai macam manisan didalamnya.
16. **Pub :** pada mulanya merupakan tempat hiburan umum yang mendapat izin menjual minuman bir serta minuman beralkohol lainnya. Para tamu mendapatkan minumannya dari counter (meja panjang yang membatasi dua ruangan). Pengunjung dapat menikmati; sambil duduk atau berdiri. Hidangan yang tersedia berupa snack seperti pies dan sandwich. Sekarang kita bisa mendapatkan banyak hidangan pengganti di pub
17. **Snack Bar/Cafe/Milk Bar:** adalah semacam restoran cukup yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat dimana para tamu mengumpulkan makanan mereka di atas baki yang diambil dari atas counter dan kemudian membawanya ke meja makan. Para tamu bebas memilih makanan yang disukainya. Makanan yang disediakan biasanya adalah hamburger, sausages dan sandwich.
18. **Speciality Restaurant:** adalah restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Restoran semacam ini menyediakan masakan Cina, Jepang, Italia dan sebagainya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tatacara negara tempat asal makanan spesial itu.
19. **Terrace Restaurant:** adalah suatu restoran yang terletak di luar bangunan, namun pada umumnya masih berhubungan dengan hotel maupun restoran induk. Di negara-negara barat pada umumnya restoran tersebut hanya buka pada waktu musim panas saja.
20. **Gourmet Restoran:** ialah suatu restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum untuk orang-orang yang berpengalaman luas dalam bidang rasa makanan dan minuman. Keistimewaan restoran ini ialah makanan dan minumannya yang lezat-lezat, pelayanannya megah dan harganya cukup mahal.



21. **Family Type Restaurant:** ialah suatu restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.
22. **Main Dining Room:** ialah suatu restoran atau ruang makan utama yang pada umumnya terdapat di hotel-hotel besar. dimana penyaji makanannya secara resmi, pelan tapi masih terikat oleh suatu peraturan yang ketat. Servisnya biasa menggunakan pelayanan ala Perancis atau Rusia. Tamu-tamu yang hadirpun pada umumnya berpakaian resmi atau formal.

### 2.2.5 Syarat Area Rumah Makan

#### 1. Area Depan ( *Front Area* )

Area depan memiliki fungsi dan kegunaan yang diperuntukkan bagi pengunjung rumah makan sebagai area pelayanan.

Persyaratan area :

- a. Luasan area memenuhi standart.
- b. Penyekat antara area makan dan dapur harus tahan api.
- c. Selalu terpasangnya alat deteksi kebakaran.
- d. Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara.
- e. Bersih, rapi, dan sanitasi yang memenuhi syarat.
- f. Mudah dibersihkan dan dirawat.

#### 2. Area Belakang ( *Back Area* )

Area belakang merupakan area yang memiliki fungsi sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk yang mana sebagai tempat aktifitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi pengunjung. Seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah dan sebagainya.

Persyaratan area :

- a. Cukup penerangan
- b. Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenis
- c. Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan untuk pembuangan air yang memadai dan lancar.



- d. Terpasangnya alat pengisap dan saluran pembuangan asap dapur.
- e. Saluran air bersih lancar dan mencukupi.

## 2.2.6 Syarat Sanitasi Rumah Makan

Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran, DitJen. P2MPLP, Jakarta, Departemen Kesehatan RI tahun 2003 adalah :

1. Air bersih harus sesuai dengan peraturan Menteri Kesehatan RI yang berlaku. Jumlahnya cukup memadai untuk seluruh kegiatan dan tersedia pada setiap tempat kegiatan.
2. Pembuangan air limbah. System pembuangan air limbah harus baik, saluran terbuat dari bahan kedap air, tidak merupakan sumber pencemar, misalnya memakai saluran tertutup, septic tank dan roil. Saluran air limbah dari dapur harus dilengkapi perangkat lemak.
3. Toilet. Toilet tidak berhubungan langsung dengan dapur, ruang persiapan makanan, ruang tamu dan gudang makanan. Toilet untuk wanita terpisah dengan toilet untuk pria, begitu juga toilet pengunjung terpisah dengan toilet untuk tenaga kerja. Toilet dibersihkan dengan deterjen dan alat pengering seperti kain pel, tersedia cermin, tempat sampah, tempat abu rokok dan sabun. Lantai dibuat kedap air, tidak licin mudah dibersihkan. Air limbah dibuangkan ke septic tank, riol atau lubang peresapan yang tidak mencemari air tanah. Saluran pembuangan terbuat dari bahan kedap air. Tersedia tempat cuci tangan yang dilengkapi dengan bak penampung dan saluran pembuangan. Di dalam kamar mandi harus tersedia bak dan air bersih dalam keadaan cukup dan peturasan harus dilengkapi dengan air yang mengalir.
4. Jamban harus dibuat dengan tipe leher angsa dan dilengkapi dengan air penggelontoran yang cukup serta sapu tangan kertas (tissue). Jumlah toilet untuk pengunjung dan tenaga kerja dapat dilihat pada tabel berikut:  
Tempat sampah. Tempat sampah dibuat dari bahan kedap air, tidak mudah berkarat, mempunyai tutup dan memakai kantong plastik khusus untuk sisa-sisa bahan makanan dan makanan jadi yang cepat membusuk. Jumlah



dan volume tempat sampah disesuaikan dengan produk sampah yang dihasilkan pada setiap tempat kegiatan. Disediakan juga tempat pengumpul sampah sementara yang terlindung dari serangga dan hewan lain dan terletak di tempat yang mudah dijangkau oleh kendaraan pengangkut sampah.

5. Tempat cuci tangan. Jumlah tempat cuci tangan untuk tamu disesuaikan dengan kapasitas tempat duduk dengan satu tempat cuci tangan untuk 1-60 orang dengan setiap penambahan 150 orang ditambah satu fasilitas ini. Tempat cuci tangan dilengkapi dengan sabun/sabun cair dan alat pengering. Apabila tidak tersedia fasilitas cuci tangan dapat disediakan : sapu tangan kertas yang mengandung alkohol, lap basah dengan dan air hangat. Tersedia tempat cuci tangan khusus untuk karyawan dengan kelengkapan seperti tempat cuci tangan yang jumlahnya disesuaikan dengan banyaknya karyawan yaitu 1 sampai 10 orang, 1 buah; dengan penambahan 1 buah untuk setiap penambahan 10 orang atau kurang. Fasilitas cuci tangan ditempatkan sedemikian rupa sehingga mudah dicapai oleh tamu atau karyawan. Fasilitas cuci tangan dilengkapi dengan air yang mengalir, bak penampungan yang permukaannya halus, mudah dibersihkan dan limbahnya dialirkan ke saluran pembuangan yang tertutup.
6. Tempat mencuci peralatan terbuat dari bahan yang kuat, aman, tidak berkarat dan mudah dibersihkan. Air untuk keperluan pencucian dilengkapi dengan air panas dengan suhu  $40^{\circ}\text{C}$  –  $80^{\circ}\text{C}$  dan air dingin yang bertekanan 15 psi (1,2 kg/cm<sup>2</sup>). Tempat pencucian peralatan dihubungkan dengan saluran pembuangan air limbah. Bak pencucian sedikitnya terdiri dari tiga bilik/bak pencuci yaitu untuk mengguyur, menyabun, dan membilas.
7. Tempat pencuci bahan makanan terbuat dari bahan yang kuat, aman, tidak berkarat dan mudah dibersihkan, bahan makanan dicuci dengan air mengalir atau air yang mengandung larutan kalium permanganat 0,02%. Tempat pencucian dihubungkan dengan saluran pembuangan air limbah.



8. Fasilitas penyimpanan pakaian (locker) karyawan terbuat dari bahan yang kuat, aman, mudah dibersihkan dan tertutup rapat. Jumlah loker disesuaikan dengan jumlah karyawan, dan ditempatkan di ruangan yang terpisah dengan dapur dan gudang serta dibuat terpisah untuk pria dan wanita.
9. Peralatan pencegahan masuknya serangga dan tikus tempat penyimpanan air bersih harus tertutup sehingga dapat menahan masuknya tikus dan serangga termasuk juga nyamuk *Aedes aegypti* serta *albopictus*. Setiap lubang pada bangunan harus dipasang alat yang dapat mencegah masuknya serangga (kawat kasa berukuran 32 mata per inchi) dan tikus (teralis dengan jarak 2 cm). Setiap persilangan pipa dan dinding harus rapat sehingga tidak dapat dimasuki serangga.

### **2.2.7 Pedoman Luasan Area Rumah Makan**

Di dalam sebuah rumah makan terdapat pembagian ruangan antara lain :

1. Area Makan → tempat untuk menikmati hidangan makanan dan minuman.  
Syarat ruangan makan ( Luas area ) :
  - 1,2 – 1,4 m<sup>2</sup> perorangan dan dilayani oleh pelayan.
  - 0,83 m<sup>2</sup> perorangan, makanan yang disajikan terbatas dan dirancang menurut pola yang ada.
  - Pedoman luas dapur ( termasuk tempat penyimpanan makanan panas, ruang penyimpanan makanan dingin, tempat cuci dan tempat chef ) = 1,4 m<sup>2</sup> x jumlah pelanggan.  
Area makan seharusnya seperti ketentuan berikut :
    - Peletakkan suatu meja sebaiknya dibuat dekat dengan tiang atau kolom jika berada di tengah ruangan.
    - Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayanan.
    - Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi diberi jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm.





- Pergeseran maju mundur kursi antara 100 – 200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm.

## 2. Kasir

Kasir yaitu tempat pembayaran dan bertemunya pengunjung dan penjaga kasir untuk membayar pesanan yang telah selesai dipesan.

Terletak dengan meja bar atau dapur, karena letaknya mudah dijangkau oleh pelayan, sehingga mudah dalam pencapaiannya.

### 2.2.8 Gudang Penyimpanan Peralatan

#### 1. Standar tinggi rak gudang

Untuk penyimpanan barang yang relatif besar ketinggian pada rak teratas 1500 mm dan untuk barang-barang relative ringan maksimal sesuai jangkauan untuk meraih barang yaitu 1950 mm.

#### 2. Standar jarak rak penyimpanan

Untuk peralatan rak penyimpanan antar rak dengan lainnya tanpa kereta barang yaitu 1200 mm dan dengan kereta barang 1500 mm.

## 2.3 Kajian Wisatawan dan Keluarga

### 2.3.1 Kajian Wisatawan

Wisatawan adalah seorang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan dengan tujuan mengunjungi suatu tempat yang jauh dari tempat tinggalnya untuk sementara waktu.

Menurut UU nomor 10 tahun 2009 : wisatawan adalah orang-orang yang melakukan kegiatan wisata.

Jenis wisatawan :

1. Wisatawan Mancanegara → orang asing yang melakukan perjalanan wisata dengan datang memasuki negara lain yang bukan merupakan Negara tempat tinggal mereka.
2. Wisatawan Asing Domestik → orang asing yang berdiam pada suatu negara, dan melakukan perjalanan wisata di negara dimana dia tinggal.



3. Wisatawan Domestik → orang yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri.

Ciri-ciri wisatawan :

1. Perjalanan dilakukan lebih dari 24 jam
2. Perjalanan dilakukan untuk sementara waktu
3. Orang yang melakukannya tidak untuk mencari nafkah atau mendapatkan upah



Gambar 2.1 Wisatawan Mancanegara

Sumber :setkab.go.id



Gambar 2.2 Wisatawan Domestik

Sumber :indoamaterasu.com



### 2.3.2 Kajian Keluarga

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa keluarga inti terdiri dari ayah, ibu dan anak.



Gambar 2.3 Keluarga

Sumber : [www.geneva.edu](http://www.geneva.edu)

## 2.4 Kajian Kebudayaan Jawa Timur dan Bali

Dalam mendesain Rumah Makan Tongas Asri, ada 2 macam jenis kebudayaan yang dipakai dan dipadukan, yaitu kebudayaan Jawa Timur dan kebudayaan Bali.

### 2.4.1 Kebudayaan Jawa Timur

Dalam redesain rumah makan Tongas Asri ini, unsur kebudayaan Jawa Timur yang dimasukkan adalah kebudayaan suku Tengger dan kebudayaan suku Madura. Orang-orang dari Suku Tengger banyak bertempat tinggal di sekitar lereng Gunung Bromo, sedangkan orang-orang Suku Madura banyak tinggal di daerah Probolinggo.



Kebudayaan Suku Tengger yang dipakai dalam mendesain interior rumah makan ini antara lain dari beberapa material adat yang dipakai untuk upacara keagamaan atau upacara adat yang biasa dilakukan Suku Tengger, antara lain kain selendang warna kuning, payungan warna kuning dan putih, juga penjor kain.



Gambar 2.4 Kain Warna Kuning

Sumber : [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)



Gambar 2.5 Payungan Kuning Putih

Sumber : [fvckinmile.blogspot.com](http://fvckinmile.blogspot.com)





Gambar 2.6 Penjor Kain

Sumber : [old.hifatlobrain.net](http://old.hifatlobrain.net)

Sedangkan untuk unsur kebudayaan yang dimiliki dari Suku Madura di Probolinggo antara lain warna dan motif yang terdapat pada kuda di tarian *jaran bodhag*, dayung yang mengadaptasi acara yang sering rutin dilakukan tiap tahun di pesisir kota Probolinggo, yaitu *Petik Laut* sebutan dari acara balap perahu.



Gambar 2.7 Jaran Bodhag

Sumber : [www.wisatalumajang.com](http://www.wisatalumajang.com)



Gambar 2.8 Petik Alit

Sumber : [pantaimuncarbanyuwangi.wordpress.com](http://pantaimuncarbanyuwangi.wordpress.com)



### 2.4.2 Kebudayaan Bali

Bali memiliki banyak sekali unsur kebudayaan yang sangat indah untuk dijadikan inspirasi dalam mendesain suatu interior, dalam hal ini unsur dari kebudayaan Bali yang diambil untuk dijadikan sebagai pemercantik interior Rumah Makan Tongas Asri ini antara lain Payungan yang bentuknya sangat mirip dengan Payungan yang dimiliki Suku Tengger. Bedanya, Payungan milik orang Bali memiliki warna yang lebih banyak dengan kain yang bermotif. Selain payungan juga ada penjor yang memiliki bentuk menarik seperti penjor kain yang dimiliki Suku Tengger. Sebagai elemen tambahan yang digunakan untuk dekorasi interior yaitu kain songket khas Bali.



Gambar 2.9 Payung Bali

Sumber : [www.flickr.com](http://www.flickr.com)



Gambar 2.10 Penjor Bali

Sumber : [blog.gogonesia.com](http://blog.gogonesia.com)



Gambar 2.11 Songket Bali

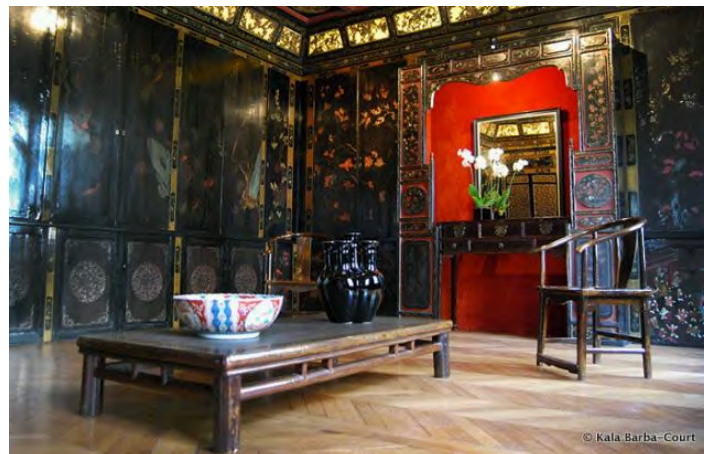
Sumber : [nimadesriandani.wordpress.com](http://nimadesriandani.wordpress.com)



Gambar 2.12 Kain Poleng

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com/-AVkVE1PuhFs/UC-VCdGzuyI/AAAAAAAAAEg/mnBRvXngcW8/s1600/poleng.jpg>

➤ **Contoh Konsep**





Gambar 2.13 Interior Bertema Tradisional (1)

Sumber : 1designbali.wordpress.com



Gambar 2.14 Interior Bertema Tradisional (2)

Sumber : majalahasri.com

## 2.5 Kajian Mengenai Interior Eclectic Natural Modern

### 2.5.1 Laggam Eclectic

Eclectic → Bersifat memilih yang terbaik dari berbagai sumber (KBBI)

Eklektik memiliki arti memilih yang terbaik dari beberapa sumber. Konsep eklektik sendiri mulai muncul pada awal abad ke-20. Secara estetika konsep eklektik lebih menekankan nuansa masa lampau dibandingkan dengan nuansa yang akan datang. Namun konsep eklektik sendiri mampu menjadi simbol romantis dalam arsitektur karena di dalamnya terdapat nilai-nilai sejarah. Hal ini karena konsep eklektik merupakan perpaduan dari berbagai macam gaya dari periode waktu dan tempat yang berbeda kemudian dijadikan satu dalam satu ruangan, maka inilah yang menjadi ciri khas dari konsep eklektik ini. Adapun beberapa gaya yang dapat dipadukan dalam konsep eklektik yaitu gaya klasik, modern, minimalis, kontemporer, tradisional dan lain-lain.

Saat menerapkan konsep eklektik, dalam perancangannya nanti ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar antara konsep yang satu dengan





yang lain tidak saling berdiri sendiri atau saling tumpang tindih. Berikut beberapa hal yang arsitek perlu ketahui antara lain:

### **1. Elemen penghubung**

Cara yang paling mudah untuk memadukan dua gaya yang berbeda adalah dengan memberikan penghubung antar kedua gaya tersebut. Misalnya pada interior ruang yang berkonsep modern dan simple lalu kita ingin memasukkan sebuah meja di pojok ruangan yang bergaya etnik maka agar lebih menyatu, beri warna senada dengan meja etnik tersebut di beberapa bagian seperti pada bantal sofa ataupun elemen lainnya. Selain warna masih banyak elemen lain yang dapat digunakan sebagai elemen penghubung antara lain bentuk, bahan, tekstur atau apapun.

### **2. Cari karakteristik langgam yang bisa dipadukan**

Kembali pada contoh diatas, pada ruang yang berkonsep modern dan simple lalu kita ingin memasukkan sebuah meja di pojok ruangan yang bergaya etnik maka pilihlah meja yang tidak terlalu banyak detil agar lebih menyatu dengan konsep ruang yang simple. Hal ini bertujuan agar kedua gaya tersebut tidak saling “bertabrakan” ataupun saling berdiri sendiri. Tetapi bisa juga Anda memadukannya dengan furniture yang banyak detil jika ruang anda terkesan kosong, buat furniture tersebut menjadi sebuah elemen “kejutan” apabila ada yang masuk ruangan tersebut tetapi tetap gunakan elemen penghubung untuk memadukannya. Jangan gunakan pada banyak ruang cukup di satu ruang saja karena dapat menimbulkan kesemrawutan.

### **3. Point of interest serta elemen pendukungnya**

Dalam menggabungkan beberapa gaya tidak harus kita aplikasikan pada keseluruhan bangunan atau ruang. Pilihlah langgam mana yang lebih ditonjolkan dan langgam mana yang berfungsi sebagai elemen pendukungnya sehingga kedua gaya ini akan lebih menyatu. Dalam konsep eklektik kita tidak bicara mengenai percampuran beberapa langgam tetapi lebih pada perpaduan dengan satu cita rasa yang baik sehingga tetap indah.



Ada yang menyukai gaya desain eklektik karena melambangkan kebebasan bagi pemiliknya untuk mengekspresikan apa yang menjadi keinginan pribadinya.

➤ **Contoh Konsep**



Gambar 2.15 Cafe dengan Tema Eklektik

Sumber : [www.edupaint.com](http://www.edupaint.com)

### 2.5.2 **Langgam Natural**

Natural → Bersifat alam; alamiah; bebas dr pengaruh; bukan buatan; asli  
( Source: kbbi3 )

Konsep natural adalah konsep yang menonjolkan keaslian karakteristik dari bahan bangunan yang digunakan pada setiap elemen yang terkandung pada ruang dalam ( interior ). Konsep ini biasa menggunakan bahan-bahan alam seperti batu alam dan kayu yang memberi kesan natural. Konsep Natural memfokuskan pada kesederhanaan, kemanfaatan tiap ruangan, namun tanpa mengabaikan sisi elegansi dan keindahannya.



➤ **Contoh Konsep**



Gambar 2.16 Interior Natural

Sumber : aolhouse.com

### 2.5.3 **Langgam Modern**

Modern →Terbaru; mutakhir

Filosofi dari desain interior modern diantaranya adalah bersih, simpel, dan fokus pada fungsi. Tidak banyak aksesoris tambahan pada desain gaya modern. Namun demikian, kesan tenang dan kesederhanaan sangat tampak.

Pengelolaan tata ruang yang apik mengikuti geometri dasar membuat ruangan tampak lebih luas. Penggunaan teknologi sangat dominan. Pemakaian material juga terpilih dari bahan metal, chrome, maupun kaca. Dengan interior gaya modern anda akan dimanjakan dengan teknologi. Warna putih, hitam ataupun warna netral adalah ciri gaya ini.

➤ **Contoh Konsep**





Gambar 2.17 Desain Rumah Makan Modern

Sumber : desaininterior.me



Gambar 2.18 Desain Rumah Makan Modern

Sumber : desaininterior.me

*Kesimpulan konsep Eclectic Natural Modern adalah :*

*Suatu konsep yang menggabungkan sesuatu yang bersifat tradisional dengan unsur modern, yang memiliki tampilan dari sisi alami.*

## **2.6 Studi Wilayah dan Eksisting**

### **2.6.1 Kajian Tentang Rumah Makan Tongas Asri**

#### **➤ Sejarah Tongas Asri**

Rumah Makan Tongas Asri adalah rumah makan yang berada di Kota Probolinggo. Rumah makan ini adalah rumah makan yang dikelola suatu keluarga secara bersama-sama. Rumah makan ini sudah berdiri lebih dari 10 tahun. Saat ini Rumah Makan Tongas Asri berada dalam pengelolaan Ibu Win dan Bapak Hok.

Saat ini sudah banyak rumah makan yang dikelola oleh saudara-saudara dari Ibu Win ini. Ada Rumah Makan Bromo Asri, Rumah Makan Gempol Asri, Rumah Makan Diva Asri, Rumah Makan Paiton, Rumah Makan Warung Kencur dan Café D’Bellpepper.

Untuk rumah makan yang ada saat ini, hampir semuanya menggunakan akhiran nama dengan nama “Asri”.



Rumah makan ini menjual makanan dari menu makanan Indonesia dan menu makanan China.

➤ **Profil Company Tongas Asri**

Nama	: Rumah Makan Tongas Asri
Alamat	: Jalan Raya Tongas KM. 84, Jawa Timur
No. Telp	: 0335 – 511007
Jam Buka	: 05:00 AM – 12:00 AM
Pemilik	: Ibu Win & Bapak Hok
Jumlah Karyawan	: 123 orang
- Chef	: 15 orang
- Manager	: 1 orang
- Kasir	: 3 orang
- Bagian Dapur	: 30 orang
- Pelayan	: 50 orang
- Kasir minimarket	: 2
- Pembuat pastry	: 10
- OB	: 10
- Operasional	: 2

## 2.6.2 Tinjauan Rumah Makan Tongas Asri

➤ **Pengertian Rumah Makan**

Rumah makan atau restoran merupakan istilah untuk menyebut usaha yang menyajikan hidangan kepada masyarakat serta menyediakan tempat guna menikmati hidangan, dan juga menetapkan biaya tertentu untuk makanan dan pelayanan.

➤ **Lingkup Pelayanan**

Lingkup pelayanan sebuah rumah makan meliputi :

1. Penyedia Makanan & Minuman

Penyediaan makanan & minuman adalah kegiatan utama yang menjadi alasan utama dari jasa rumah makan. Menikmati makanan dan minuman



yang dihidangkan oleh rumah makan adalah hal yang diinginkan oleh pengunjung.

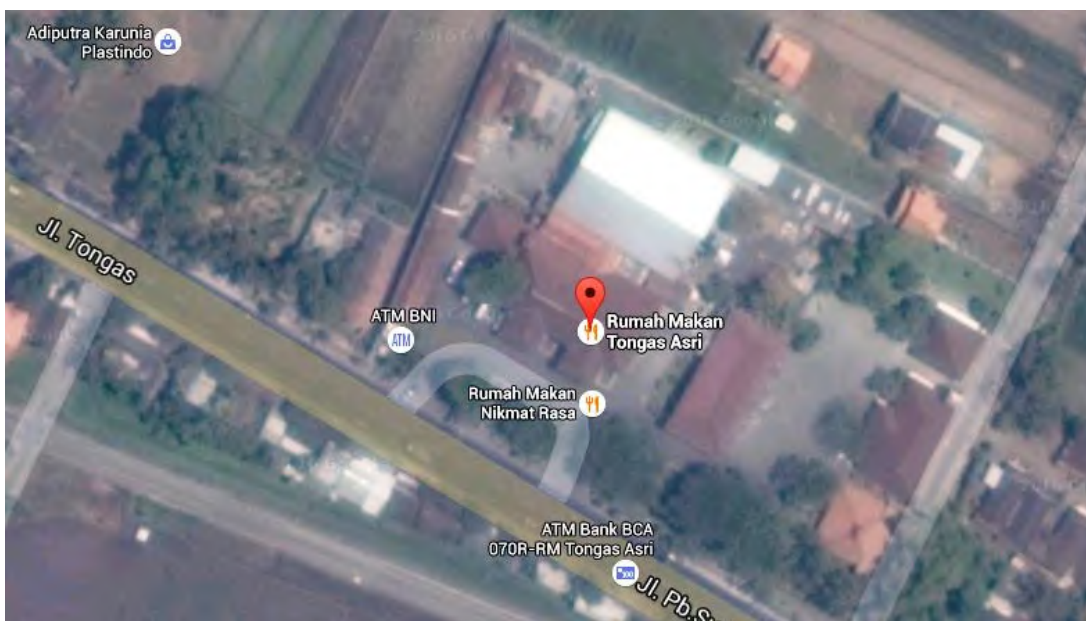
## 2. Penyedia Sarana Istirahat

Selain untuk makan, biasanya rumah makan juga menyediakan sarana atau tempat untuk istirahat. Karena rumah makan ini berada pada jalur untuk perjalanan luar kota, maka pengunjung yang datang selain untuk menikmati makan dan minum, juga untuk beristirahat dan bersantai untuk melepas lelah.

### 2.6.3 Hasil Survey Lokasi RM Tongas Asri Probolinggo

Eksisting yang terletak di Jalan Tongas Kota Probolinggo Jawa Timur ini sudah berdiri lebih dari 10 yang lalu. Bangunan ini mempunyai luas kavling kurang lebih  $70 \times 100$  meter = 7000 meter persegi.

Seperti yang terlihat dalam gambar 2.Site Plan Rumah Makan, eksisting bangunan terletak di pinggir jalan utama Tongas Kota Probolinggo.

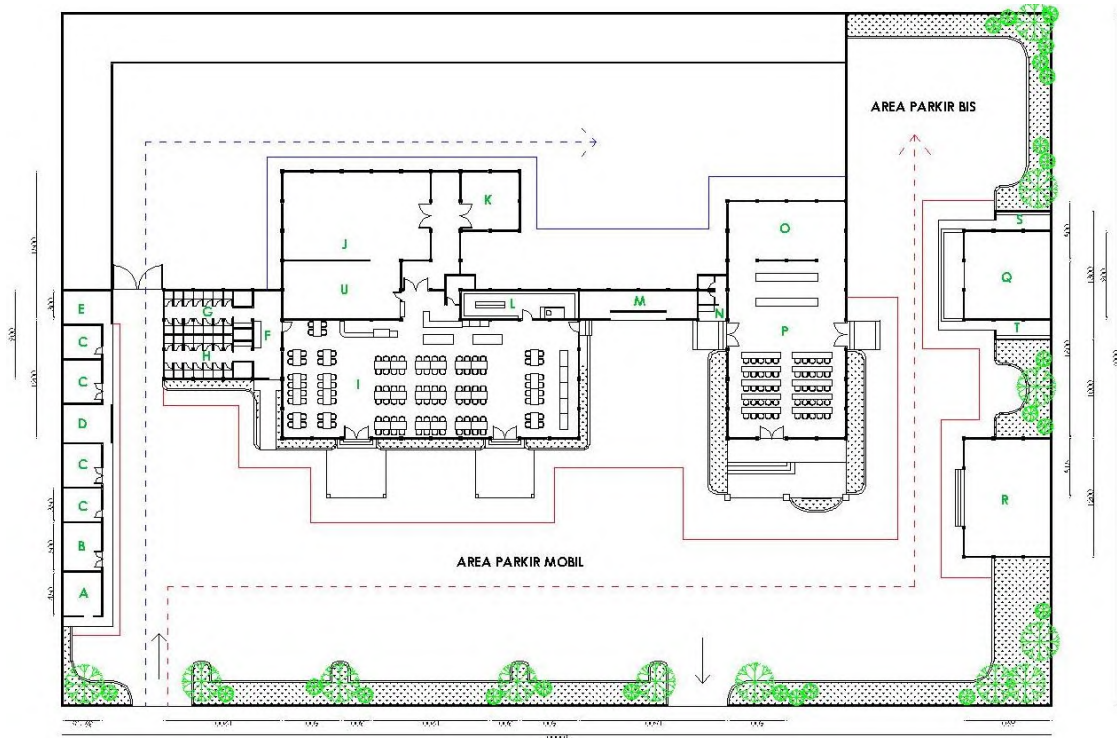


Gambar 2.19 Site Plan Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : Google Earth



Berikut merupakan denah eksisting dari Rumah Makan Tongas Asri beserta layout furniture yang ada pada eksisting.



Gambar 2.20 Denah & Layout Furniture Eksisting

Sumber : Dok. Pribadi

Dari gambar denah dapat diambil beberapa hasil dari analisa:

1. Rumah makan tersebut memiliki area lahan yang cukup luas, akan tetapi area tersebut masih banyak yang belum dimanfaatkan secara maksimal.
2. Perbandingan antara area parkir dan area makan cukup jauh karena dengan luas lahan parkir yang sangat luas, area yang dapat dijadikan untuk area makan masih terlalu kecil.
3. Keuntungan dari area parkir yang luas tersebut adalah, kendaraan besar seperti bus dapat masuk dengan mudah.

Berikut adalah beberapa foto dari eksisting Rumah Makan Tongas Asri beserta analisisnya :

1. Area Makan



Area makan rumah makan ini memiliki luasan yang cukup luas. Secara keseluruhan ruang dari area makan ini masih dapat ditingkatkan dan dioptimalkan lagi.



Gambar 2.21 Area Makan RM Tongas

Sumber : Hasil Foto Pribadi



Gambar 2.22 Area Kasir

Sumber : Hasil Foto Pribadi

## 2. Minimarket

Minimarket pada rumah makan ini menjual berbagai camilan dan cinderamata yang menarik. Minimarket pada rumah makan ini memiliki luasan yang masih bisa dioptimalkan dan desainnya juga masih bisa dioptimalkan kembali dengan mengolah layout rak untuk produk-produk yang dijual. Ruangan minimarket ini menggunakan penghawaan yang cukup dengan penggunaan pendingin udara.





Gambar 2.23 Minimarket

Sumber : Hasil Foto Pribadi

### 3. Area Parkir

Area parkir pada rumah makan ini sangat luas, sehingga rombongan yang dapat datang bukan hanya rombongan dengan mobil kecil saja, melainkan rombongan dengan bus yang besar pun dapat datang dan parkir dengan leluasa.



Gambar 2.24 Area Parkir

Sumber : Hasil Foto Pribadi

### 4. Area VIP

Area makan VIP yang tersedia memiliki desain yang sudah cukup modern dibandingkan dengan area makan untuk umum. Area makan VIP ini dapat ditingkatkan lagi temanya sesuai dengan acara – acara yang



kemungkinan dapat dilaksanakan. Dan penataan layout juga dapat dioptimalkan kembali.



Gambar 2.25 Area Makan VIP

Sumber : Hasil Foto Pribadi

## 2.7 Kajian Elemen Interior

### 2.7.1 Studi Psikologi Ruang

Beberapa studi mengenai efek psikologis terhadap suatu ruang :

#### 1. Ruang yang rendah supaya berkesan tinggi

- Seluruh dinding ditempel dengan kertas pelapis yang bermotif garis-garis tegak lurus.
- Pelapis dinding ditempel sampai *ceiling* tanpa ada pembatas diantaranya.
- *Ceiling* diberi penyorotan yang terang *direct light* ataupun *indirect light*

#### 2. Ruang yang tinggi agar tampak indah

- Menempelkan pelapis dinding yang motif sejajar secara horizontal.
- Pelapis dinding ditempel sampai ceiling.
- Pelapis dinding serupa juga ditempel pada ceiling.
- Penyinaran diarahkan pada lantai.

#### 3. Ruang pendek agar tampak panjang

- Memasang pelapis dinding pada salah satu sisi dengan permainan dan penekanan pada warna supaya kontras.
- Pada ceiling dipasang motif bergaris lurus memanjang.



- Pada dinding tatapan dipakai warna ringan, lebih ringan dari pada dinding yang di sebelahnya.

#### **4. Ruang kecil agar terkesan besar**

- Menggunakan warna terang / ringan pada pelapis dinding dan ceiling.
- Menggunakan pelapis dinding bermotif garis tegak lurus dan menghindari warna kuat.
- Pelapis memberi efek mengkilap dengan bahan yang memantulkan cahaya, tetapi tidak boleh terlalu mengkilap, karena akan menjadi silau.
- Sedapat mungkin dibuat bukaan-bukaan dengan dinding kaca agar tampak menyatu dengan alam luar.

#### **5. Ruang yang luas supaya tampak sempit**

- Ruang yang luas supaya tampak sempit.
- Menggunakan motif / pola yang besar-besar.
- Pelapis dinding bergaris diagonal dengan warna kuat.

#### **6. Penegasan letak pintu masuk**

- Supaya pintu masuk tampak jelas dan menjorok ke dalam, usahakan menggunakan warna cerah di sekelilingnya, dan warna gelap di bagian dalamnya.

#### **7. Ruang sudut supaya tampak tinggi**

- Ruang sudut tampak tinggi dengan penempatan warna cerah dan penyinaran ke arah ceiling.

#### **8. Ruang menjorok ke dalam supaya mudah terlihat**

- Warna ruang di buat kontras dengan warna sekeliling, serta warna gelap yang akan mempersempit volume ruang. Efek psikologis dari warna pada ruang.

-

### **2.7.2 Studi Psikologi Warna**

Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, Leonardo da Vinci menemukan warna utama yang *fundamental*, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah,



kuning, biru, hitam dan putih. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa objek yang berwarna hampir selalu menjadi pilihan. Marial L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress*, menggolongkan warna menjadi dua, warna *ekternal* dan *internal*. Warna *ekternal* adalah warna yang bersifat fisika dan *faali*, sedangkan warna *internal* adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

### 1. Pengaruh Warna terhadap Emosi

Warna merah memiliki efek emosional yang tajam dibandingkan dengan warna lainnya. Havelock Ellis pada artikelnya "*Psychology of Red*" dalam "*Popular Science*" mengatakan bahwa pada spectrum warna merah itu timbul paling bawah, tetapi munculnya pada mata kita adalah paling cepat dan kuat.

Para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. Penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengidikasikan kontrol pribadi dan penahanan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperhatikan ungkapan yang tak tertahankan.

### 2. Beberapa hasil penelitian menurut Maitland Graves dari bukunya yang berjudul *The Art of Color and Design*.

- Warna panas/ hangat ; keluarga kuning, jingga, merah. sifatnya : positif, agresif, aktif, merangsang.
- Warna dingin/ sejuk : Keluarga hijau, biru, ungu. sifatnya : negatif, mundur, tenang, tersisih, aman.
- Warna yang disukai mempunyai urutan seperti berikut :
  - Merah
  - Biru
  - Ungu
  - Hijau
  - Jingga



**3. Hasil penelitian yang dikenakan kepada anak pra remaja dan pasca remaja oleh F.S. Breeds dan SE, Katz :**

- warna merah lebih populer untuk wanita dan warna biru lebih populer untuk pria.
- Sebagian peneliti berkesimpulan bahwa wanita lebih sensitif terhadap warna daripada pria. Hal tersebut kemungkinan karena lebih banyak pria yang buta warna dibandingkan dengan wanita.
- Warna murni dan hangat disukai untuk ruangan sempit sementara warna pastel disukai untuk ruangan yang luas.
- Kombinasi warna-warna yang disukai adalah :
  - a. Warna-warna kontras atau komplemen.
  - b. Warna selaras analog atau nada.
  - c. Warna monokromatik.

**4. Sementara menurut Hideaki Chijawa dalam bukunya “Color Harmony” membuat klasifikasi lain warna-warna, ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu :**

- Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
- Warna tua/gelap : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua).
- Warna muda / terang : warna-warna yang mendekati warna putih.
- Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran abu-abu.

**5. Nilai Warna**

Nilai warna dapat memberikan efek yang berlainan terhadap warna. Contoh : untuk hal tersebut misalnya meletakkan sebuah warna dalam ukuran dan tingkat kecerahan yang sama di atas latar belakang putih, di atas latar belakang abu-abu netral dan di atas hitam. ketiganya disejajarkan dan akan tampak efek yang berlainan. Warna tersebut



akan tampak lebih tua di atas putih, akan tampak tetap di atas abu-abu netral, dan tampak lebih cerah atau lebih muda di atas hitam.

Dalam penggunaannya, nilai cerah akan menambah luas ukuran suatu objek. Misalnya ruangan sempit yang dindingnya dicat dengan warna cerah akan terasa lebih luas dari ukuran yang sebenarnya bila memakai warna cerah. Sebaliknya nilai gelap akan terasa mempersempit atau memperkecil ukuran yang sebenarnya dari suatu objek. Disamping akan memperlebar atau mempersempit, nilai warna dapat pula mengubah jarak. Sebagai contoh, sebuah ruangan akan terasa lebih tinggi bila warna langit-langit ruangan itu diberi warna bernilai cerah. Seperti warna putih serta nilai cerah lainnya akan memantulkan warna, sedangkan hitam akan menyerap warna/cahaya. Hitam juga akan mempersatukan warna dalam suatu komposisi, serta akan membantu menyelaraskan suatu susunan warnawarna yang kuat dalam nilai-nilai yang sama. Kontras yang kuat antara putih dan hitam atau antara cerah dan gelap kesannya lebih mencolok dibandingkan dengan kontras antara warna-warna yang kuat dalam nilai yang sama.

Dari uraian mengenai nilai warna dapat dibuat rangkuman sebagai berikut :

1. Putih terasa menambah kecerahan warna serta menambah ukuran atauskala karena putih memantulkan cahaya.
2. Hitam menyerap warna serta menciutkan ukuran karena hitam menyerap cahaya.
3. Abu-abu akan menetralsir, makin dekat warna makin dekat nilai abu abudan makin kuat netralnya.
4. Putih di atas hitam terasa kurang mencolok dibandingkan dengan hitam di atas putih, karena putih memantulkan cahaya sedangkan hitam menyerapnya.
5. Nilai kontras yang kuat mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian bila tidak digunakan secara ahli akan menimbulkan suatu efek yang membingungkan.



Dimensi warna ketiga adalah apa yang dinamakan intensitas, yaitu yang menyatakan kekuatan atau kelemahan warna, daya pancar warna dan kemurnian warna. Dapat juga dikatakan, seberapa jauh suatu warna jaraknya dari kelabu atau dari netral. Intensitas adalah kualitas warna yang menyebabkan warna itu berbicara, berteriak, atau berbisik dalam nada yang lembut.

Maitland Graves dalam bukunya "*The Art of Color and Design*" membedakan ketiga dimensi warna itu seperti yang dikatakannya "*Hue is the name of color. Value is the brightness or luminosity of color. Chroma is the strength, intensity, or purity of a color*", menyebutkan kharoma untuk istilah intensitas sebagai istilah yang digunakan oleh A. Munsell. Dua warna mungkin akan sama namanya, misalnya merah, dan nilainya pun mungkin sama, tetapi mungkin akan berbeda dari segi intensitas atau kekuatannya, yang satu mungkin lebih kuat dari yang lainnya. Warna yang penuh intensitasnya akan sangat menarik perhatian atau menonjol dan memberikan penampilan yang cemerlang. Warna yang intensitasnya rendah lebih *subtle* (halus, lembut).

Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitive, sederhana, dan bersifat ekstrovert. Warna dingin bersifat tenang, *introvert*, dewasa dan matang.

### 2.7.3 Pencahayaan

#### 1. Studi tentang pencahayaan

Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dalam suatu ruang, maka diperlukan sistem pencahayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Sistem pencahayaan di ruangan dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu :

##### a. Sistem pencahayaan langsung (direct lighting)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi. Sistem ini dinilai paling efektif dalam mengatur



pencahayaan, tetapi ada kelemahannya karena dapat menimbulkan bahaya serta kesilauan yang mengganggu, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya. Untuk efek yang optimal, disarankan langit-langit, dinding serta benda yang ada didalam ruangan perlu diberi warna cerah agar tampak menyegarkan.

b. Sistem pencahayaan semi langsung (semi direct lighting)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dengan sistem ini kelemahan sistem pencahayaan langsung dapat dikurangi. Diketahui bahwa langit-langit dan dinding yang diplesir putih memiliki efisiensi pemantulan 90%, sedangkan apabila dicat putih efisien pemantulan antara 5-90%.

c. Sistem pencahayaan difus (general diffus lighting)

Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem *direct-indirect* yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas. Pada sistem ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

d. Sistem pencahayaan semi tidak langsung (semi indirect lighting)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Untuk hasil yang optimal disarankan langit-langit perlu diberikan perhatian serta dirawat dengan baik. Pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat dikurangi.

e. Sistem pencahayaan tidak langsung (indirect lighting)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Agar seluruh langit-langit dapat menjadi sumber cahaya, perlu diberikan perhatian dan pemeliharaan yang baik. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan





kerugiannya mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.

## 2. Aspek psikologis pencahayaan

Cahaya merupakan penghubung psikologis dari suasana untuk membentuk karakter ruang. Beberapa pencahayaan yang dapat membentuk karakter atau suasana ruang :

### 1. Cahaya terang

Cahaya jenis ini merangsang dan memberi energi lebih untuk pengguna seolah-olah ingin terus beraktifitas. Namun cahaya yang terlalu terang dapat membuat bosan dan lelah.

### 2. Cahaya redup

Cahaya yang redup membuat suasana lebih rileks, tenang dan romantis.

### 3. Cahaya terlalu terang

Jenis cahaya ini dapat membuat seseorang mengalami lelah fisik dan mental, cahaya seperti ini dapat membuat ego seseorang meningkat.

### 4. Cahaya terang sedang

Cahaya ini tidak memiliki banyak pengaruh pada pengguna ruang.

### 5. Cahaya dengan warna hangat

Cahaya yang berwarna hangat membuat suasana menjadi lebih nyaman, ringan, dan ramah.

### 6. Cahaya dengan warna dingin

Cahaya dengan warna dingin dapat membawa kesan tenang.

## 3. Jenis lampu

Berdasarkan jenis-jenisnya, lampu dibedakan menjadi beberapa kelompok antara lain :

### 1. Lampu pijar

Lampu pijar adalah sumber cahaya buatan yang dihasilkan melalui penyaluran arus listrik melalui filamen yang kemudian memanaskan dan menghasilkan cahaya. Kaca yang menyelubungi filamen panas tersebut



menghalangi udara untuk berhubungan dengannya sehingga filamen tidak akan langsung rusak akibat teroksidasi.

Lampu pijar dipasarkan dalam berbagai macam bentuk dan tersedia untuk tegangan (voltase) kerja yang bervariasi dari mulai 1,25 volt hingga 300 volt. Energi listrik yang diperlukan lampu pijar untuk menghasilkan cahaya yang terang lebih besar dibandingkan dengan sumber cahaya buatan lainnya seperti lampu pendar dan diode cahaya, maka secara bertahap pada beberapa negara peredaran lampu pijar mulai dibatasi.

Di samping memanfaatkan cahaya yang dihasilkan, beberapa penggunaan lampu pijar lebih memanfaatkan panas yang dihasilkan, contohnya adalah pemanas kandang ayam, dan pemanas inframerah dalam proses pemanasan di bidang industri.

## 2. Lampu halogen

Lampu halogen termasuk dalam jenis lampu pijar. Lampu halogen diciptakan dengan memperbaiki proses lampu pijar biasa di atas, yaitu dengan mengurangi masalah menguapnya tungsten. Kaca lampu dibuat dari kaca kuarsa yang tipis dan tahan panas, kemudian gas yang diisikan ditambahkan sedikit gas halogen. Pada tahun 1959 lampu halogen diperkenalkan untuk kepentingan komersil.

## 3. Lampu fluorescent (TL)

Lampu TL (Fluorescent Lamp) adalah lampu listrik yang memanfaatkan gas NEON dan lapisan Fluorescent sebagai pemancar cahaya pada saat dialiri arus listrik. Tabung lampu TL ini diisi oleh semacam gas yang pada saat elektrodanya mendapat tegangan tinggi gas ini akan terionisasi sehingga menyebabkan elektron-elektron pada gas tersebut bergerak dan memendarkan lapisan fluorescent pada lapisan tabung lampu TL.

## 4. Lampu mercury



Sebuah lampu yang menghasilkan cahaya dengan melewati listrik melalui gas, yang menyebabkan gas bersinar. Prinsip kerja lampu merkuri sama dengan prinsip kerja lampu fluoresen, yaitu cahaya yang dipancarkan berdasarkan terjadinya loncatan elektron (peluahan muatan) di dalam tabung. Lampu merkuri terdiri dari dua tabung, yaitu tabung dalam dari gelas kuarsa dan bohlam luar.

#### 5. Lampu LED

Lampu LED berbentuk bulat menyerupai tabung, merupakan lampu elektronik terbaru dengan berbagai warna yang memiliki kelebihan hemat tenaga. Meskipun bentuknya kecil dan ringkas, lampu ini memiliki daya pancar yang terang.

### 2.7.4 Penghawaan

Ada dua jenis penghawaan dalam ruangan, yaitu penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami adalah dengan memasukkan udara langsung ke dalam ruangan dengan bantuan bukaan seperti jendela. Sedangkan untuk penghawaan buatan adalah dengan memasukkan udara ke dalam ruangan dengan bantuan AC atau kipas angin.

Tingkat kenyamanan dalam suatu ruangan juga ditentukan oleh udara, sedangkan udara berkaitan dengan sistem penghawaan interior.

Standar kebutuhan udara segar dalam suatu ruangan tertutup yang dibutuhkan oleh satu orang adalah rata-rata 35 m<sup>3</sup>/jam. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dapat ditambahkan penghawaan buatan berupa AC atau kipas angin.

### 2.7.5 Antropometri

Antropometri berasal dari “anthro” yang memiliki arti manusia dan “metri” yang memiliki arti ukuran. Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak (Survey, 2009). Menurut (Wignjosoebroto, 2008), antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi



tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkaran tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya.

Data antropometri digunakan untuk berbagai keperluan, seperti perancangan stasiun kerja, fasilitas kerja, dan desain produk agar diperoleh ukuran-ukuran yang sesuai dan layak dengan dimensi anggota tubuh manusia yang akan menggunakannya.

Menurut Sanders & Mc Cormick (1987); Pheasant (1988), dan Pulat (1992), antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain tentang sesuatu yang dipakai orang.

Ada 3 filosofi dasar untuk suatu desain yang digunakan oleh ahli-ahli *ergonomic* sebagai data antropometri yang diaplikasikan (Sutalaksana, 1979 dan Sritomo, 1995), yaitu:

1. Perancangan produk bagi individu dengan ukuran yang ekstrim.  
Contoh : penetapan ukuran minimal dari lebar dan tinggi dari pintu darurat.
2. Perancangan produk yang bisa dioperasikan diantara rentangukuran tertentu.  
Contoh : perancangan kursi mobil yang letaknya bisa digeser maju atau mundur, dan sudut sandarannya pun bisa dirubahubah.
3. Perancangan produk dengan ukuran rata-rata.  
Contoh : desain fasilitas umum seperti toilet umum, kursi tunggu.

Untuk mendapatkan suatu perancangan yang optimum dari suatu ruang dan fasilitas akomodasi, maka hal-hal yang harus diperhatikan adalah faktor-faktor seperti panjang dari suatu dimensi tubuh baik dalam posisi statis maupun dinamis. Hal lain yang perlu diamati adalah seperti berat dan pusat massa (*centre of gravity*) dari suatu segmen/bagian tubuh, bentuk tubuh, jarak untuk pergerakan melingkar (*angular motion*) dari tangan dan kaki.



Selain itu, harus didapatkan pula data-data yang sesuai dengan tubuh manusia. Pengukuran tersebut adalah relatif mudah untuk didapat jika diaplikasikan pada data perseorangan. Akan tetapi semakin banyak jumlah manusia yang diukur dimensi tubuhnya maka akan semakin kelihatan betapa besar variasinya antara satu tubuh dengan tubuh lainnya baik secara keseluruhan tubuh maupun per segmen-nya (Nurmianto, 1996).

Antropometri adalah pengetahuan yang menyangkut pengukuran tubuh manusia khususnya dimensi tubuh. Antropometri dibagi atas dua bagian, yaitu:

1. **Antropometri statis**, dimana pengukuran dilakukan pada tubuh manusia yang berada dalam posisi diam. Dimensi yang diukur pada antropometristatis diambil secara *linier* (lurus) dan dilakukan pada permukaan tubuh. Agar hasil pengukuran representatif, maka pengukuran harus dilakukan dengan metode tertentu terhadap berbagai individu, dan tubuh harus dalam keadaan diam.
2. **Antropometri dinamis**, dimana dimensi tubuh diukur dalam berbagai posisi tubuh yang sedang bergerak, sehingga lebih kompleks dan lebih sulit diukur. Terdapat tiga kelas pengukuran dinamis, yaitu:
  - Pengukuran tingkat ketrampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas.
  - Contoh: dalam mempelajari performa atlet.
  - Pengukuran jangkauan ruangan yang dibutuhkan saat kerja.
  - Contoh: jangkauan dari gerakan tangan dan kaki efektif saat bekerja yang dilakukan dengan berdiri atau duduk.
  - Pengukuran jangkauan ruangan yang dibutuhkan saat kerja.
  - Contoh: jangkauan dari gerakan tangan dan kaki efektif saat bekerja yang dilakukan dengan berdiri atau duduk.
  - Terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia, diantaranya :

### 1. Umur



Ukuran tubuh manusia akan berkembang dari saat lahir sampai kira-kira berumur 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita. Kemudian manusia akan berkurang ukuran tubuhnya saat manusia berumur 60 tahun.

**2. Jenis Kelamin**

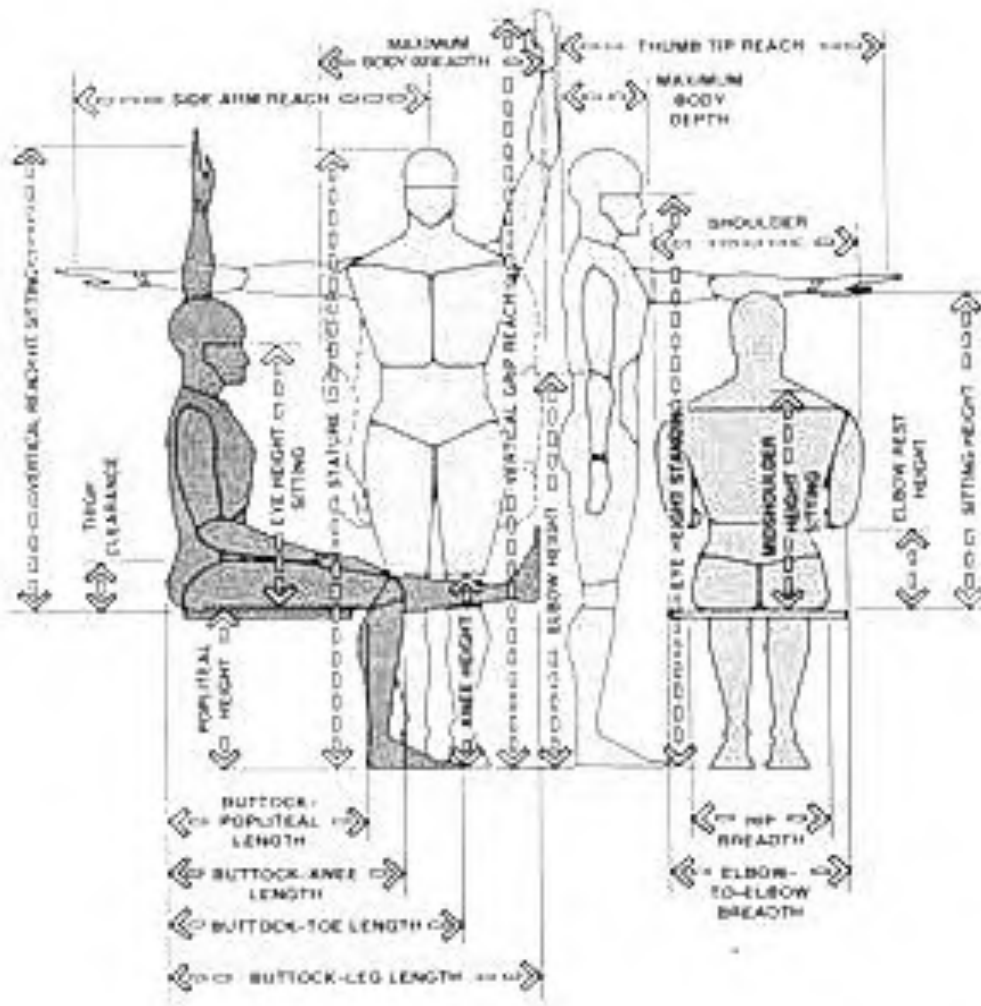
Pada umumnya pria memiliki dimensi tubuh yang lebih besarkecuali dada dan pinggul.

**3. Suku Bangsa ( etnis )**

Variasi dimensi akan terjadi, karena pengaruh etnis.

**4. Pekerjaan**

Aktivitas kerja sehari-hari juga menyebabkan perbedaan ukuran tubuh manusia.



Gambar 2.26 Antropometri Manusia Saat Berdiri dan Duduk

Sumber : [desainruangrumahku.blogspot.com](http://desainruangrumahku.blogspot.com)



Tabel 2.1 Tabel Antropometri Tubuh Manusia

Sumber : imam-mucholis.blogspot.com

DIMENSI TUBUH	PRIA				WANITA			
	5%	X	95%	S.D	5%	X	95%	S.D
1. Tinggi Tubuh Posisi berdiri Tegak	1.532	1.632	1.732	61	1.464	1.563	1.662	60
2. Tinggi Mata	1.425	1.520	1.615	58	1.350	1.446	1.542	58
3. Tinggi Bahu	1.247	1.338	1.429	55	1.184	1.272	1.361	54
4. Tinggi Siku	932	1.003	1.074	43	886	957	1.028	43
5. Tinggi Genggaman Tangan ( <i>Knuckle</i> ) pada Posisi Relaks ke bawah	655	718	782	39	646	708	771	38
6. Tinggi Badan pada Posisi Duduk	809	864	919	33	775	834	893	36
7. Tinggi Mata pada Posisi Duduk	694	749	804	33	666	721	776	33
8. Tinggi Bahu pada Posisi Duduk	523	572	621	30	501	550	599	30
9. Tinggi Siku pada Posisi Duduk	181	231	282	31	175	229	283	33
10. Tebal Paha	117	140	163	14	115	140	165	15
11. Jarak dari Pantat ke Lutut	500	545	590	27	488	537	586	30
12. Jarak dari Lipat Lutut ( <i>popliteal</i> ) ke Pantat	405	450	495	27	488	537	586	30
13. Tinggi Lutut	448	496	544	29	428	472	516	27
14. Tinggi Lipat Lutut ( <i>popliteal</i> )	361	403	445	26	337	382	428	28
15. Lebar Bahu ( <i>bideltoid</i> )	382	424	466	26	342	385	428	26
16. Lebar Panggul	291	330	371	24	298	345	392	29
17. Tebal Dada	174	212	250	23	178	228	278	30
18. Tebal Perut ( <i>abdominal</i> )	174	228	282	33	175	231	287	34
19. Jarak dari Siku ke Ujung Jari	405	439	473	21	374	409	443	21
20. Lebar Kepala	140	150	160	6	135	146	157	7
21. Panjang Tangan	161	176	191	9	153	168	183	9
22. Lebar Tangan	71	79	87	5	64	71	78	4
23. Jarak Bentang dari Ujung Jari Tangan Kanan ke Kiri	1.520	1.663	1.806	87	1.400	1.523	1.646	75
24. Tinggi Pegangan Tangan ( <i>grip</i> ) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Berdiri Tegak	1.795	1.923	2.051	78	1.713	1.841	1.969	79
25. Tinggi Pegangan Tangan ( <i>grip</i> ) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Duduk	1.065	1.169	1.273	63	945	1.030	1.115	52
26. Jarak Genggaman Tangan ( <i>grip</i> ) ke Punggung pada Posisi Tangan ke Depan ( <i>horisontal</i> )	649	708	767	37	610	661	712	31





### 2.7.6 Studi Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani, “*Ergon*” yang berarti kerja dan “*Nomos*” yang berarti aturan/hukum. Jadi ergonomi secara singkat juga dapat diartikan aturan/hukum dalam bekerja. Secara umum ergonomi didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kesesuaian pekerjaan, alat kerja dan atau tempat/lingkungan kerja dengan pekerjanya. Semboyan yang digunakan adalah “Sesuaikan pekerjaan dengan pekerjanya dan sesuaikan pekerja dengan pekerjaannya” (*Fitting the Task to the Person and Fitting The Person To The Task*). Kohar Sulistiadi dan Sri Lisa Susanti (2003) menyatakan bahwa fokus ilmu ergonomi adalah manusia itu sendiri dalam arti dengan kaca mata ergonomi, sistem kerja yang terdiri atas mesin, peralatan, lingkungan dan bahan harus disesuaikan dengan sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia tetapi bukan manusia yang harus menyesuaikan dengan mesin, alat dan lingkungan dan bahan.

Ilmu ergonomi mempelajari beberapa hal yang meliputi:

1. Persyaratan fisik dan psikologis (mental) pekerja untuk melakukan sebuah pekerjaan: pendidikan, postur badan, pengalaman kerja, umur dan lainnya
2. Bahan-bahan/peralatan kerja yang berisiko menimbulkan kecelakaan kerja: pisau, palu, barang pecah belah, zat kimia dan lainnya.
3. Lingkungan kerja meliputi kebersihan, tata letak, suhu, pencahayaan, sirkulasi udara, desain peralatan dan lainnya.
4. Interaksi antara pekerja dengan peralatan kerja: kenyamanan kerja, kesehatan dan keselamatan kerja, kesesuaian ukuran alat kerja dengan pekerja, standar operasional prosedur dan lainnya.

Sasaran dari ilmu ergonomi adalah meningkatkan prestasi kerja yang tinggi dalam kondisi aman, sehat, nyaman dan tenteram. Aplikasi ilmu ergonomi digunakan untuk perancangan produk, meningkatkan kesehatan dan keselamatan kerja serta meningkatkan produktivitas kerja. Dengan mempelajari tentang ergonomi maka kita dapat mengurangi resiko penyakit, meminimalkan biaya kesehatan, nyaman saat bekerja dan meningkatkan produktivitas dan kinerja serta memperoleh banyak



keuntungan. Oleh karena itu penerapan prinsip ergonomi di tempat kerja diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat sebagai berikut:

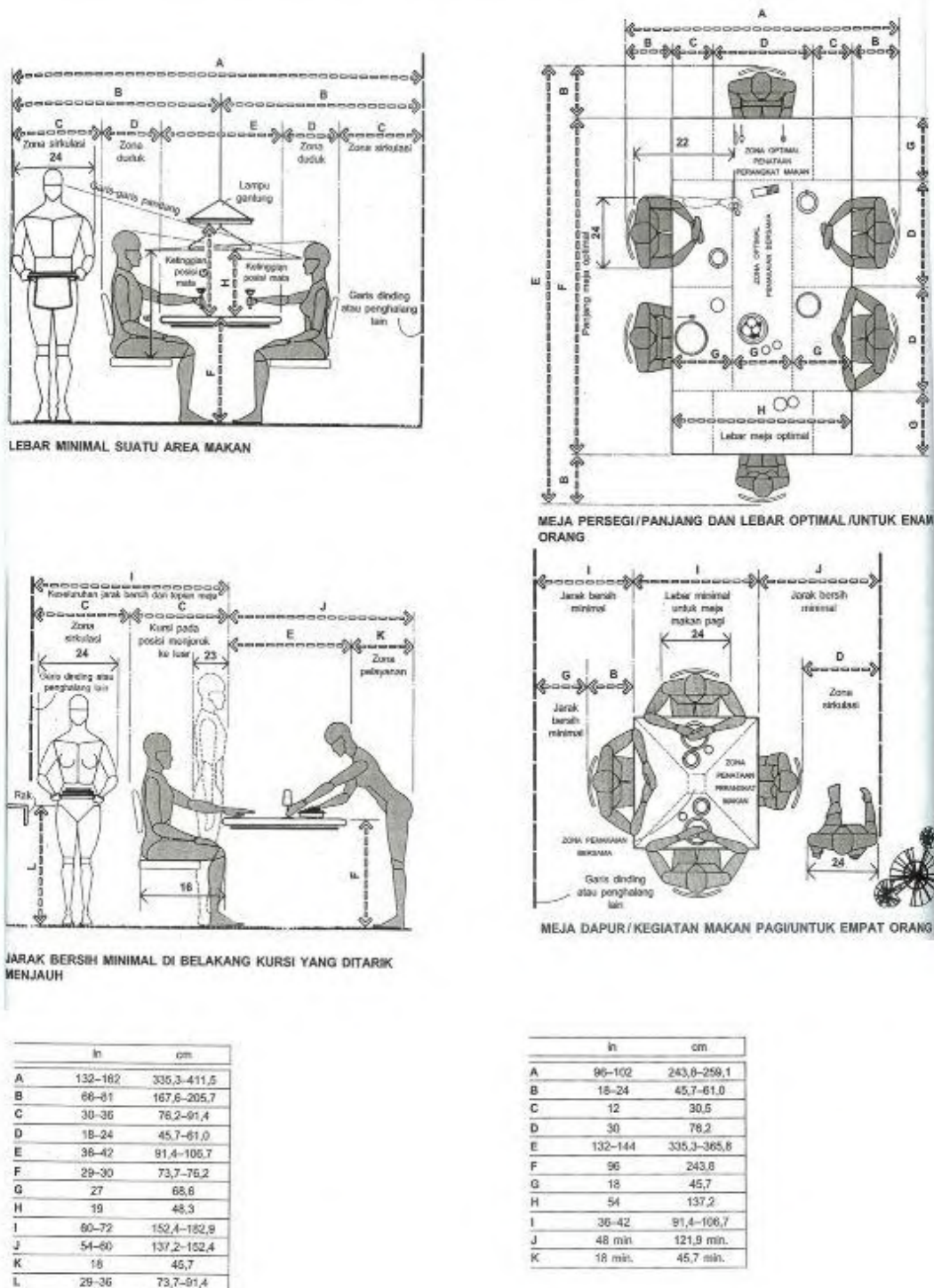
1. Mengerti tentang pengaruh dari suatu jenis pekerjaan pada diri pekerja dan kinerja pekerja
2. Memprediksi potensi pengaruh pekerjaan pada tubuh pekerja
3. Mengevaluasi kesesuaian tempat kerja, peralatan kerja dengan pekerja saat bekerja
4. Meningkatkan produktivitas dan upaya untuk menciptakan kesesuaian antara kemampuan pekerja dan persyaratan kerja.
5. Membangun pengetahuan dasar guna mendorong pekerja untuk meningkatkan produktivitas.
6. Mencegah dan mengurangi resiko timbulnya penyakit akibat kerja
7. Meningkatkan faktor keselamatan kerja

Fokus perhatian ergonomi adalah berkaitan erat dengan aspek-aspek manusia di dalam perencanaan *man-made objects* (proses perancangan produk) dan lingkungan kerja. Tujuan pokok ergonomi adalah terciptanya desain sistem manusia-mesin yang terpadu sehingga efektivitas dan efisiensi kerja bisa tercapai secara optimal. Pendekatan ergonomi ditekankan pada penelitian kemampuan keterbatasan manusia, secara fisik maupun mental psikologis dan interaksinya dalam sistem manusia-mesin yang integral. Dengan demikian jelas bahwa pendekatan ergonomi akan mampu menimbulkan *functional effectiveness* dan kenikmatan-kenikmatan pemakaian dari peralatan fasilitas maupun lingkungan kerja yang dirancang.

Menyadari pentingnya penerapan ergonomi bagi semua orang di manapun berada maupun bekerja, serta adanya persyaratan yang harus dipenuhi oleh setiap perusahaan di era globalisasi ini maka mau tidak mau upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya aspek-aspek ergonomi bagi kemajuan perusahaan menjadi prioritas dan komitmen semua pihak baik pemerintah maupun swasta dari tingkat pimpinan



sampai ke seluruh karyawan dalam manajemen perusahaan. Dengan hal tersebut tingkat kesehatan dan keselamatan kerja akan lebih baik karena sakit akan menurun, biaya pengobatan dan perawatan akan menurun, kerugian akibat kecelakaan akan berkurang, tenaga kerja akan mampu bekerja dengan produktivitas yang lebih tinggi, keuntungan akan meningkat dan pada akhirnya kesejahteraan karyawan maupun pemberi kerja akan meningkat.



Gambar 2.27 Ergonomi Untuk Area Makan

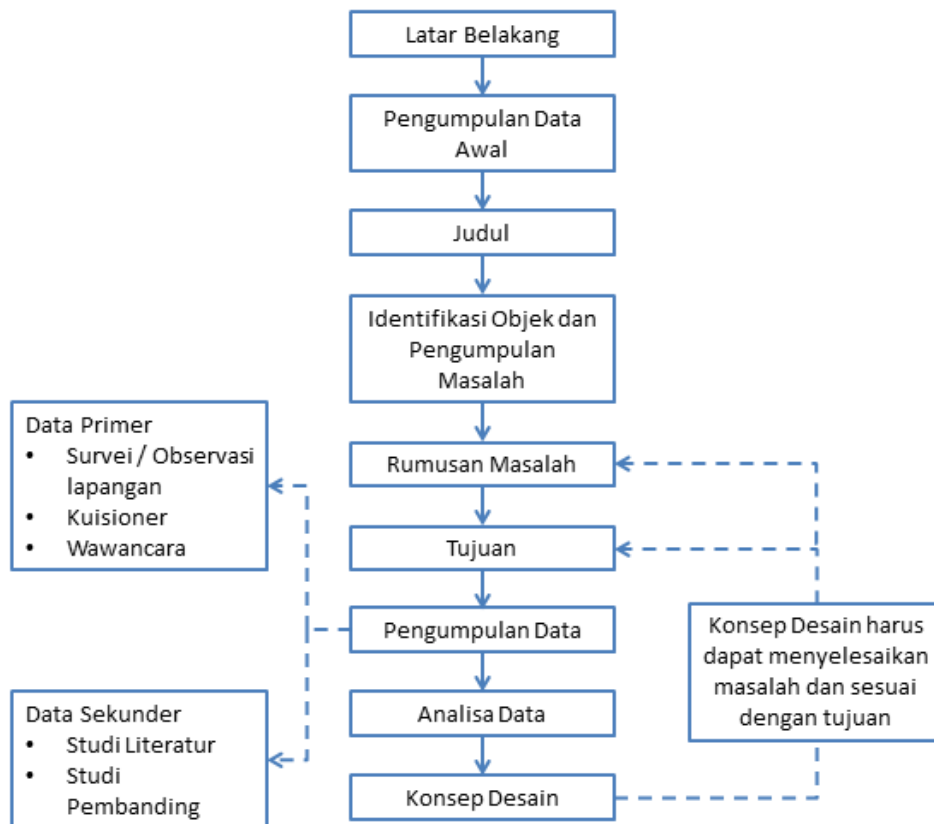
Sumber : library.binus.ac.id



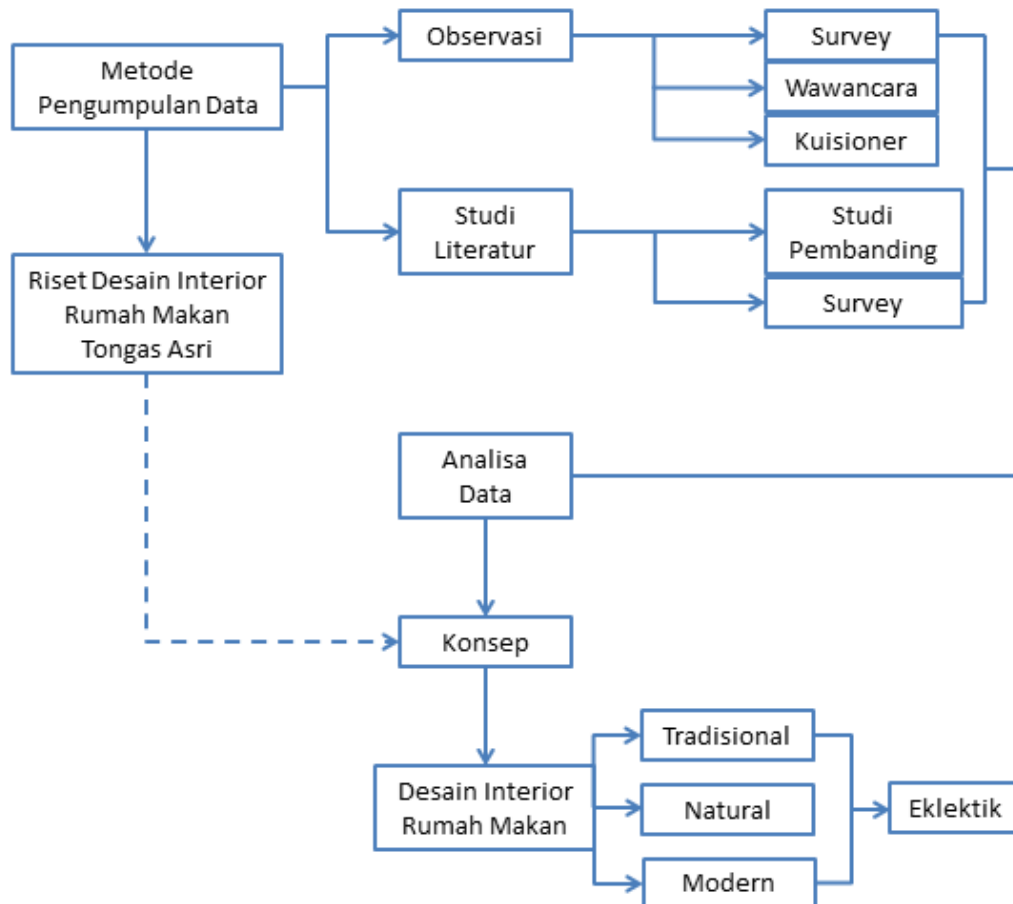
### BAB III

## METODE DESAIN INTERIOR

Dalam melakukan sebuah penelitian, dibutuhkan sebuah metode untuk mempermudah proses menuju hasil. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode Kualitatif, yang dilakukan dengan wawancara dan pengamatan agar memperoleh data yang valid. Sedangkan untuk metode kuantitatif menggunakan kuisioner yang bertujuan untuk menghitung rasio selera dan harapan pengunjung suatu rumah makan. Selain itu, dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan ini dianalisa kembali. Berikut ini adalah metodologi riset desain interior pada desain interior Rumah Makan Tongas Asri Probolinggo dengan tujuan akhir berupa konsep perancangan.



Bagan 3.1 Alur Metodologi Riset Desain Interior



Bagan 3.2 Skema Pengumpulan Data

## 1.1 Metode Desain

Metode ini berisikan tentang penjelasan mengenai cara yang dilaksanakan dalam kegiatan desain yang dilakukan.

Berikut ini beberapa tahapan dari metode yang dilakukan untuk menentukan hasil riset berupa konsep desain :

### a. Tahapan Identifikasi Objek

Tahap ini dilakukan untuk menjelaskan latar belakang dilakukannya penelitian ini, judul yang akan digunakan dan definisi dari judul tersebut. Tahapan ini merupakan tahapan awal yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu dengan mengidentifikasi obyek penelitian yaitu Rumah Makan Tongas Asri Probolinggo.



b. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada pada Rumah Makan Tongas Asri, lalu merumuskan masalah yang akan diatasi, sehingga mendapatkan manfaat dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini.

c. Tahap Pengumpulan Data

Setelah kedua tahap di atas dilakukan, dapat diketahui data-data apa saja yang diperlukan pada penelitian studi konsep Rumah Makan Tongas Asri ini. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui proses observasi dan penyebaran kuisioner kepada pengunjung rumah makan.

**Data Primer**

- Survey lapangan mengetahui kondisi existing sebagai bahan pertimbangan untuk memperkuat kebutuhan desain. Survey dilakukan dengan mengamati dan membandingkan pencapaian nuansa yang muncul pada interior Rumah Makan Tongas Asri.
- Pengambilan gambar atau foto bangunan rumah makan yang lain sebagai pembanding dengan foto bangunan Rumah Makan Tongas Asri yang ada di internet atau sumber lainnya. Foto-foto yang ada akan dibandingkan dan diamati dengan seksama mengenai detail desain yang muncul dari persepsi yang melihatnya.
- Menyebarkan kuisioner untuk mencari tahu penilaian dan keinginan dari pengunjung terhadap Rumah Makan Tongas Asri.

**Data Sekunder**

- Studi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan rumah makan berkonsep natural modern yang juga memiliki unsur yang dipadukan dengan kebudayaan Indonesia. Dilakukan dengan cara mengambil informasi dari buku, majalah, dan internet yang akan digunakan sebagai referensi. Data sekunder nantinya akan menjadi bahan pembanding dengan data primer, yang nantinya akan mendapatkan sebuah kesimpulan mengenai kesamaan karakter desain interior.



#### d. Tahap Analisa Data

Setelah semua data didapatkan, selanjutnya adalah tahapan analisa data. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini dengan menganalisa semua data yang telah didapatkan dari tahap pengumpulan data. Setelah data dianalisa, nantinya akan didapatkan hasil dari penelitian ini yakni berupa konsep desain yang sesuai dengan Rumah Makan Tongas Asri berdasarkan keinginan dan harapan pengunjung rumah makan.

### 1.2 Sampel Sumber Data

Selain melakukan observasi secara langsung, dilakukan juga pengambilan sampel sumber data. Sampel yang diambil adalah beberapa responden pengunjung rumah makan. Sampel-sampel sumber data penelitian inilah yang nantinya akan memberikan data-data berupa opini, keinginan dan harapan mereka yang nantinya akan dianalisa untuk menentukan konsep desain yang sesuai dengan Rumah Makan Tongas Asri. Jumlah Responden yang diambil untuk mengisi kuisioner adalah minimal 20 orang.

### 1.3 Instrumen Penelitian

Berikut ini adalah instrument penelitian yang digunakan :

1. Observasi
2. Kuisioner
3. Wawancara

### 1.4 Teknik Pengumpulan Data

Tahapan teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi, dan penyebaran kuisioner.

#### 1.4.1 Observasi

Observasi pada obyek dilakukan dengan cara :

- Melihat langsung lokasi bangunan Rumah Makan Tongas Asri.





- Pengambilan foto-foto ruangan di dalam Rumah Makan Tongas Asri juga dilakukan untuk menunjang hasil observasi.
- Mengamati elemen-elemen interior yang ada pada setiap ruangan.
- Mengamati utilitas dari setiap ruangan.
- Mengamati kegiatan yang dilakukan pengunjung selama berada di Rumah Makan Tongas Asri.
- Mengamati alur sirkulasi yang terdapat di rumah makan tersebut.

#### **1.4.2 Kuisisioner**

Rumah Makan Tongas Asri mampu melayani pengunjung hingga 200 orang dalam satu waktu. Pengunjung yang datang umumnya adalah wisatawan yang hendak melakukan perjalanan ke beberapa tempat wisata di Probolinggo dan sekitarnya bahkan ke Pulau Bali, selain ini pengunjung juga berasal dari masyarakat yang tinggal di sekitar daerah Probolinggo. Penyebaran kuisisioner ini disebarakan kepada responden untuk mengetahui keinginan pengunjung akan suatu rumah makan. Dari penyebaran kuisisioner ini akan didapatkan hasil penelitian yang akan dianalisa oleh penulis.

#### **1.4.3 Studi Literatur**

Studi literatur ini diperoleh melalui pengelola, internet yang berupa artikel atau berita terkait objek penelitian dan buku teori yang mendukung studi desain interior ini. Data dan informasi yang dicari berupa :

1. Tinjauan tentang Rumah Makan Tongas Asri, berkaitan dengan pengertian rumah makan, jenis-jenis rumah makan, fungsi rumah makan, standarisasi rumah makan.
2. Tinjauan tentang Rumah Makan Tongas Asri meliputi sejarah, lokasi, struktur organisasi, dan eksisting Rumah Makan Tongas Asri.
3. Tinjauan tentang Kebudayaan Jawa Timur dan Bali yang dapat diaplikasikan pada interior Rumah Makan Tongas Asri.



4. Tinjauan tentang desain Natural Modern yang dapat diaplikasikan pada interior Rumah Makan Tongas Asri.
5. Tinjauan tentang gaya desain Eklektik sebagai benang merah penghubung desain tradisional dan modern yang diaplikasikan pada interior Rumah Makan Tongas Asri.

## **1.5 Teknik Analisa Data**

Metode yang digunakan dalam teknik analisa data penelitian ini adalah metode edukatif dan deduktif. Metode edukatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan membahas hasil dari data yang didapatkan berdasarkan kajian literature dan kajian eksisting obyek. Sedangkan metode deduktif dilakukan dengan cara menganalisa data yang bersifat umum kemudian menganalisa kembali dengan data-data yang bersifat khusus.

Berikut ini beberapa aspek yang dijadikan acuan dalam menganalisa data dari penelitian konsep redesain Rumah Makan Tongas Asri berdasarkan keinginan pengunjung :

- Menganalisa keunggulan dari rumah makan lain yang sering digunakan oleh pengunjung.
- Menganalisa kegiatan-kegiatan yang umumnya dilakukan oleh pengunjung saat berada di rumah makan.
- Menganalisa fasilitas yang terdapat pada rumah makan.
- Menganalisa area yang menjadi daya tarik bagi pengunjung.
- Menganalisa tema dan dekorasi rumah makan yang diminati pengunjung.
- Menganalisa harapan dan keinginan pengunjung rumah makan.

Dari analisa di atas akan didapatkan kesimpulan dari penelitian ini yakni berupa konsep desain yang sesuai dengan Rumah Makan Tongas Asri berdasarkan keinginan pengunjung akan rumah makan.

### **1.5.1 Tahap - Tahap Analisa Data**

1. Analisa Fungsi



Analisa tentang fungsi ruang dan fungsi furniture dilakukan untuk menentukan desain pada elemen interior yang sesuai dengan kebutuhan pencapaian nuansa yang diinginkan. Sehingga menghasilkan penataan yang fleksibel dan fungsi ruang lebih optimal.

2. Analisa Estetika

Analisa yang dilakukan dengan mempelajari pencahayaan, warna dan gaya yang dipakai sebagai elemen estetika, dengan memperhatikan bentuk dan material elemen-elemen interior yang akan digunakan agar menghasilkan nilai estetis sesuai dengan kebutuhan desain.

3. Analisa Furniture

Analisa tentang furniture yang digunakan pada rumah makan sesuai dengan tujuan awak konsep yang akan diwujudkan.

4. Analisa Warna

Menganalisa warna-warna yang sesuai dengan keadaan rumah makan saat ini yang disesuaikan dengan suasana dan nuansa yang ingin diciptakan pada desain baru yang akan diwujudkan.

5. Analisa Bentuk Interior

Analisa tentang bentuk interior yang sesuai dengan suasana natural modern dan aplikasinya pada area yang didesain. Analisa bentuk juga disesuaikan dengan kondisi eksisting bangunan.

6. Analisa Pencahayaan

Analisa tentang pencahayaan yang sesuai dengan suasana natural modern yang tidak banyak menggunakan pencahayaan buatan.

7. Analisa Penghawaan

Analisa tentang penghawaan yang sesuai dengan standar bangunan rumah makan dipadukan dengan kebutuhan ruangan atau area yang didesain.

8. Analisa Material

Analisa tentang material yang sesuai dengan konsep natural modern yang cocok untuk rumah makan dan menggunakan elemen yang mendukung budaya Indonesia.

9. Analisa Utilitas



Analisa tentang utilitas yang sesuai dengan bangunan sebuah rumah makan yang disesuaikan dengan aktifitas dan sifat ruangan.

10. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa tentang kebutuhan suatu ruangan yang sesuai dengan rumah makan yang disesuaikan dengan aktifitas dan sifat ruangan.

11. Analisa Hubungan Antar Ruang

Analisa tentang hubungan ruang per ruang diantara ruang yang ada.

12. Analisa Sirkulasi

Analisa tentang sirkulasi yang akan diterapkan pada rumah makan terkait dengan sirkulasi untuk pelanggan, pelayan, dan bagian-bagian lain yang menggunakan fasilitas pada rumah makan tersebut.



## **BAB IV**

### **ANALISA DATA PENELITIAN**

#### **1.1 Analisa Pengguna Rumah Makan**

Analisa pengguna ini didapatkan dari kuisisioner yang telah disebarakan kepada pengunjung rumah makan. Analisa pengguna ini dibutuhkan untuk menentukan segmentasi pengguna rumah makan dan harapan serta keinginan pengunjung akan rumah makan tersebut.

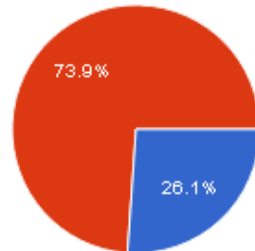
##### **1.1.1 Analisa Segmentasi Pengunjung Rumah Makan**

Rumah Makan Tongas Asri beroperasi dari jam 5 pagi sampai 12 malam setiap harinya. Rumah makan ini melayani pelanggan dalam jumlah kelompok kecil seperti keluarga atau rombongan travel kecil, maupun pelanggan dalam jumlah yang besar seperti rombongan orang yang sedang berdamawisata dengan syarat harus pesan atau reservasi terlebih dahulu. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Rumah Makan Tongas Asri melalui penyebaran kuisisioner, karena rumah makan ini merupakan rumah makan umum dengan segmen pengunjung untuk semua kalangan dan semua umur, maka pengunjung yang datang adalah pengunjung dari berbagai kalangan pekerjaan dan umur. Selain warga lokal, pengunjung yang datang juga ada yang berasal dari luar Indonesia alias warga asing yang sedang berdamawisata.

Berdasarkan diagram pengunjung yang datang didapatkan data bahwa pengunjung yang lebih banyak datang adalah pengunjung wanita dan pengunjung yang masih berstatus mahasiswa atau pelajar. Alasan mengapa banyak pengunjung yang masih mahasiswa atau pelajar yang datang ke rumah makan ini karena kalangan mahasiswa dan pelajar adalah kalangan yang lebih sering melakukan perjalanan wisata.



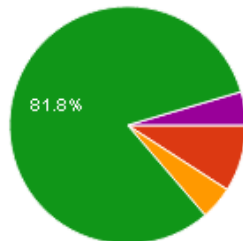
### Jenis Kelamin



Laki-laki	6	26.1%
Perempuan	17	73.9%

Diagram 4.1 Diagram jenis kelamin pengunjung di Rumah Makan Tongas Asri

### Pekerjaan



PNS	0	0%
Karyawan swasta	2	9.1%
Wiraswasta	1	4.5%
Pelajar/Mahasiswa	18	81.8%
Other	1	4.5%

Diagram 4.2 Diagram status pekerjaan pengunjung di Rumah Makan Tongas Asri

Dari keseluruhan pengunjung yang datang ke rumah makan ini, sebagian besar pengunjung datang bersama teman dan keluarga. Kebanyakan mereka datang untuk beristirahat setelah melakukan perjalanan. Mereka dapat beristirahat dengan makan pagi, makan siang dan makan malam, ataupun mereka juga bisa memanfaatkan toilet yang disediakan dan juga mungkin mereka yang ingin melaksanakan sholat atau mengambil uang di atm. Akan tetapi menurut diagram yang didapatkan dari hasil kuisioner, kebanyakan pengunjung yang datang hanya sekedar untuk makan saja. Karena mungkin keterbatasan fasilitas yang diberikan oleh rumah makan.



### Bersama siapa Anda biasa datang ke Rumah Makan Tongas Asri ?

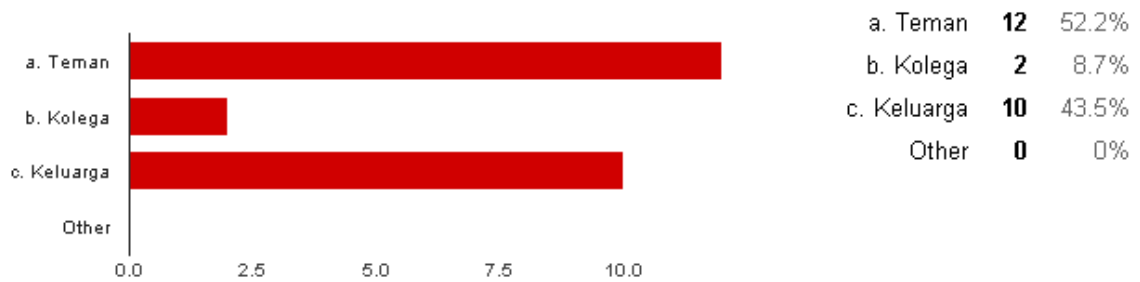


Diagram 4.3 Diagram batang yang menunjukkan pengunjung yang datang ke Rumah Makan Tongas Asri

### Dalam rangka kegiatan apakah Anda datang ke Rumah Makan Tongas Asri ?

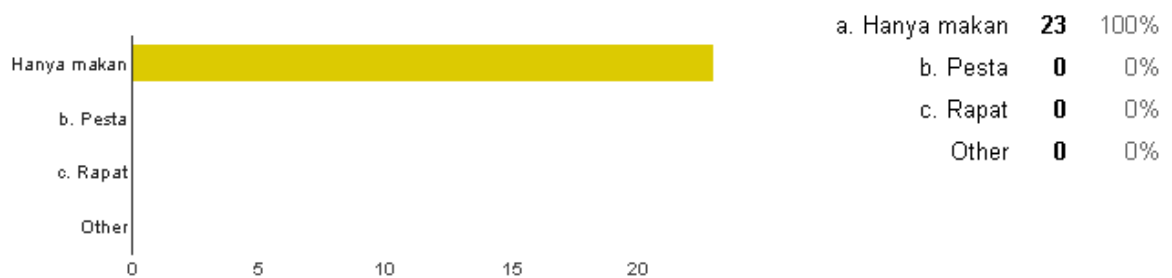


Diagram 4.4 Diagram batang yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan pengunjung Rumah Makan Tongas Asri

#### 1.1.2 Analisa Fasilitas Rumah Makan

Dari observasi yang sudah dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner kepada beberapa responden, menurut penilaian pengunjung mengenai keadaan Rumah Makan Tongas Asri secara visual atau secara tampilan sudah terlihat cukup baik. Akan tetapi dari pengamatan yang saat ini dapat kita lihat, untuk menarik pengunjung agar lebih berminat datang pada suatu rumah makan adalah salah satunya dari keadaan bangunan atau tampilan yang diberikan rumah makan tersebut. Semakin unik dan khas tampilan suatu rumah makan, maka semakin banyak juga orang yang tertarik dan penasaran untuk datang ke rumah makan ini. Tampilan yang sangat mempengaruhi salah satunya adalah dari segi interior bangunan.

Selain itu suasana yang terdapat pada rumah makan juga sangat mempengaruhi pengunjung yang datang untuk merasakan kenyamanan ketika berada di rumah makan tersebut. Dari berbagai suasana yang ditawarkan suatu rumah makan, suasana yang paling diinginkan oleh pengunjung menurut dari pilihan beberapa responden adalah rumah makan



dengan keadaan semi terbuka / semi tertutup dengan suasana yang tidak terlalu ramai.

**Bagaimana menurut Anda keadaan Rumah Makan Tongas Asri dari segi desain dan visualnya ?**

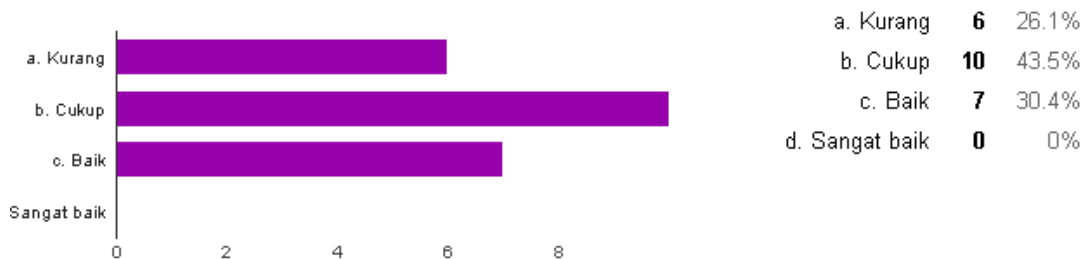


Diagram 4.5 Diagram batang yang menunjukkan penilaian pengunjung terhadap desain Rumah Makan Tongas Asri

**Suasana bagaimana yang membuat Anda betah untuk menghabiskan waktu di suatu rumah makan ?**

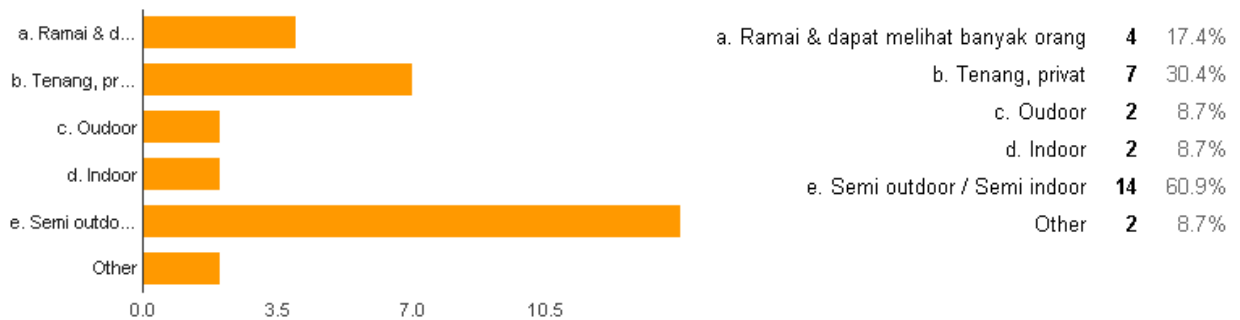


Diagram 4.6 Diagram batang yang menunjukkan keadaan suasana yang diinginkan pengunjung Rumah Makan Tongas Asri



Gambar 4.1 Contoh Area Makan Semi Outdoor / Semi Indoor

Dalam suatu rumah makan, pengunjung ingin mendapatkan fasilitas lebih selain hanya fasilitas untuk makan dan untuk istirahat saja. Apabila suatu rumah makan memiliki fungsi tambahan selain fungsi untuk sarana bagi pengunjung membeli makanan dan minuman, maka dapat





dipastikan rumah makan tersebut akan memiliki nilai jual yang lebih dibandingkan dengan rumah makan yang lain dengan tipe yang sama. Menurut responden yang mengisi kuisioner, sarana atau fasilitas tambahan yang mereka inginkan untuk ada pada suatu rumah makan antara lain adanya café untuk suasana yang lebih santai, minimarket untuk kegiatan berbelanja dan juga area yang dapat dijadikan spot untuk berfoto.

Hal tersebut di atas sangat sesuai dengan pilihan kegiatan yang ingin dilakukan pengunjung di suatu rumah makan selain hanya untuk makan saja. Para pengunjung juga ingin mendapatkan fasilitas memadai yang memungkinkan mereka untuk nongkrong dan bersantai bersama keluarga atau teman, berfoto dan mengabadikan moment bersama keluarga dan juga teman, khususnya di spot-spot rumah makan yang bagus untuk dijadikan tempat berfoto. Dan melakukan aktifitas yang biasanya disukai oleh kaum wanita, yaitu berbelanja.

**Fasilitas penunjang apa yang Anda inginkan untuk dimiliki suatu rumah makan ?**

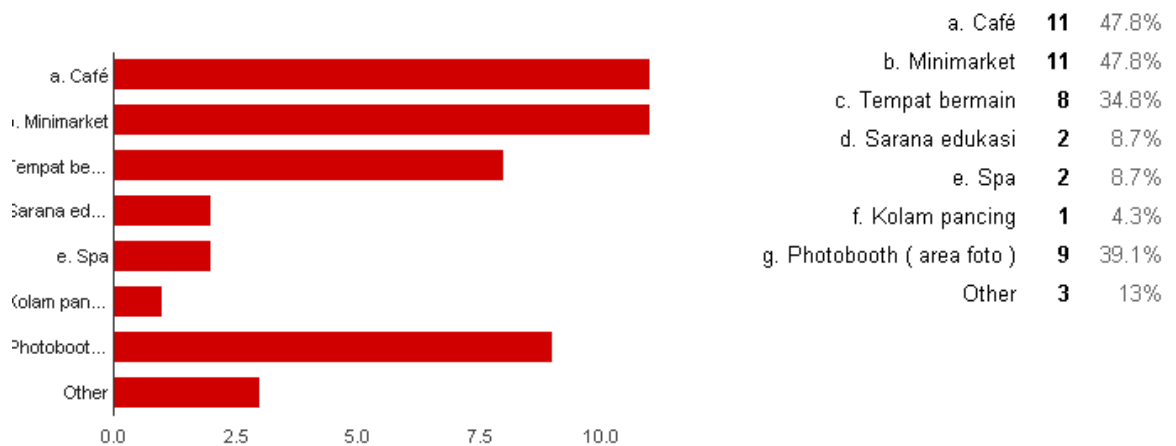


Diagram 4.7 Diagram mengenai fasilitas penunjang yang diinginkan pada Rumah Makan Tongas Asri





Gambar 4.2 Café Outdoor



Gambar 4.3 Minimarket

Kegiatan apa yang ingin Anda lakukan di suatu rumah makan selain makan & istirahat ?

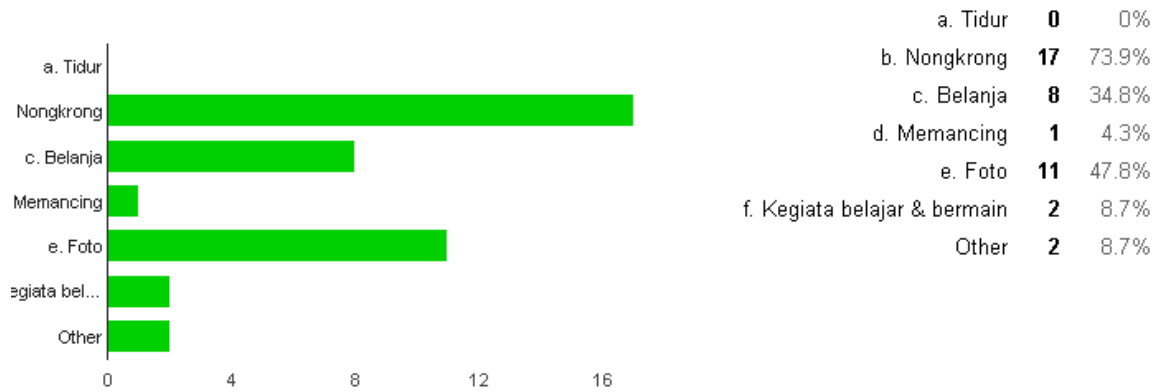


Diagram 4.8 Diagram yang menunjukkan beberapa kegiatan yang paling diinginkan pengunjung untuk dilakukan di Rumah Makan Tongas Asri



Gambar 4.4 Kegiatan Nongkrong



Gambar 4.5 Kegiatan Mengambil Foto

Dari beberapa desain interior yang ditawarkan pada suatu rumah makan, menurut hasil dari kuisisioner yang diisi oleh beberapa responden, didapatkan jawaban jenis desain yang paling diminati oleh pengunjung yang datang pada Rumah Makan Tongas Asri adalah desain rumah makan dengan konsep natural. Natural yang diinginkan mungkin dapat diaplikasikan dengan menciptakan suasana yang lebih dekat dengan alam. Jenis gaya desain ini cocok untuk diaplikasikan pada desain ruangan semi terbuka.

Selain itu pengunjung juga tetap ingin merasakan dan menikmati suasana di rumah makan yang tidak terlalu jadul. Mereka menginginkan suasana yang modern dengan desain yang minimalis. Ditambah juga dengan sebagian responden yang menginginkan adanya suasana atau tampilan tradisional yang nampak pada interior rumah makan tersebut.

**Jenis desain seperti apa yang paling Anda harapkan ?**

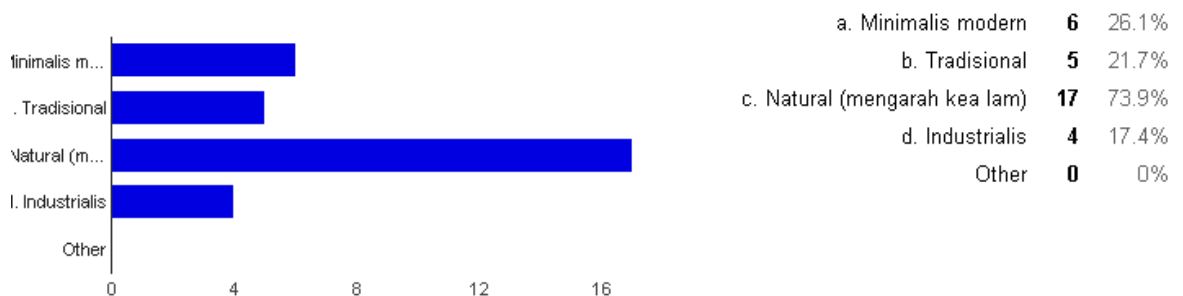


Diagram 4.9 Diagram tersebut menunjukkan jenis gaya desain yang diinginkan pengunjung Rumah Makan Tongas Asri



Gambar 4.6 Interior Rumah Makan Natural



Gambar 4.7 Interior Rumah Makan Natural Modern

## 1.2 Analisa Eksisting Lokasi Objek

Analisa observasi eksisting objek penelitian dibagi menjadi dua, yakni identifikasi eksisting objek penelitian dan tinjauan umum eksisting objek penelitian berada. Kedua tinjauan ini akan membantu penulis dalam menjalani penelitian terhadap eksisting objek penelitian.

### 1.2.1 Identifikasi Eksisting Objek Penelitian

Nama Objek : Rumah Makan Tongas Asri Probolinggo  
Lokasi Objek :Jalan Raya Tongas KM. 84, Jawa Timur  
Jenis Tempat : Rumah Makan (Restoran)  
Luas Keseluruhan : 7.200 m<sup>2</sup>  
Tahun Aktif : 15 tahun

### 1.2.2 Tinjauan Umum Eksisting Objek Penelitian



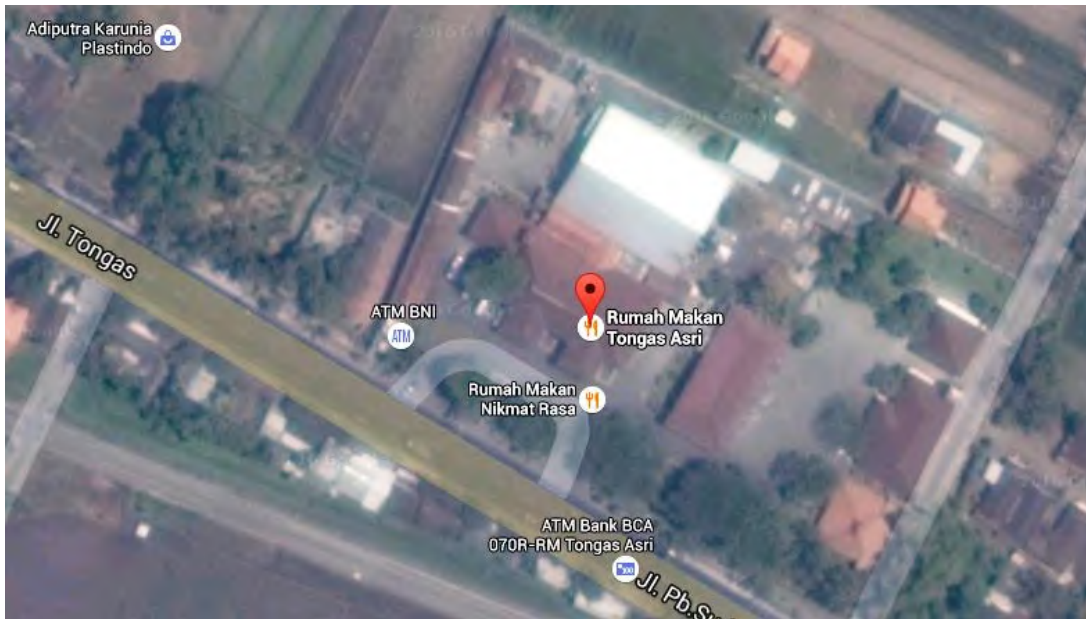
Tinjauan umum eksisting objek penelitian berisi analisa lokasi dari keberadaan objek penelitian, analisa kondisi lingkungan sekitar dan analisa denah eksisting dari objek penelitian. Semua analisa ini dimaksudkan untuk memudahkan penulis dalam membahas hasil dari observasi objek penelitian.

### **1. Lokasi Objek Penelitian**

- Rumah Makan Tongas Asri terletak di Kota Probolinggo Jawa Timur.
- Rumah Makan Tongas Asri memiliki kemudahan akses karena merupakan jalur utama dari Jawa – Bali.
- Rumah Makan Tongas Asri terletak di pinggir jalan utama dan disekitarnya terdapat rumah makan transit lain, sawah, pemukiman penduduk, pabrik dan rel kereta api.

### **2. Kondisi Lingkungan Sekitar Objek Penelitian**

- Lingkungan sekitar Rumah Makan Tongas Asri adalah lingkungan yang ramai dimana terdapat banyak pemukiman penduduk, pabrik dan rumah makan sejenis yang lain.
- Kondisi sekitar rumah makan ini juga cukup ramai. Karena rumah makan ini terletak di pinggir jalan raya. Kondisi ini membuat Rumah Makan Tongas Asri lebih mudah terlihat oleh orang yang melewati jalan Tongas ini.
- Kondisi lingkungan ini menguntungkan Rumah Makan Tongas Asri untuk lebih dikenal banyak orang.
- Kondisi lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap kualitas dari rumah makan ini.

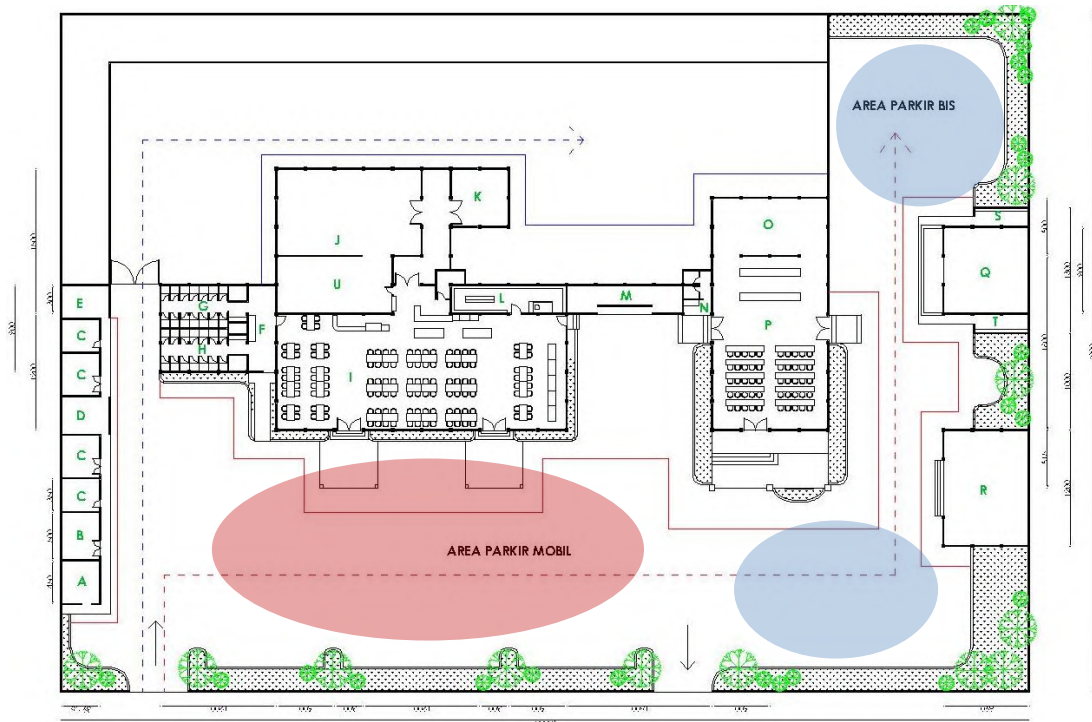


Gambar 4.8 Site Plan Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : Google Earth

### 3. Denah Eksisting Objek Penelitian

Rumah Makan Tongas Asri memiliki 5 buah bangunan yang saling berdampingan. Bangunan pertama adalah bangunan utama rumah makan yang di dalamnya terdapat area makan, toilet, minimarket, kantor dan menyambung langsung ke area dapur. Lalu bangunan ke dua adalah bangunan VIP yang terdiri dari area makan dan area penyajian. Yang ketiga adalah bangunan untuk musholla. Kemudian bangunan yang keempat adalah bangunan untuk tempat *driver* menunggu dan istirahat. Sedangkan bangunan yang kelima adalah bangunan untuk area ATM center, area *security* istirahat, menyambung ke belakang dengan gudang bahan dan area mess karyawan.



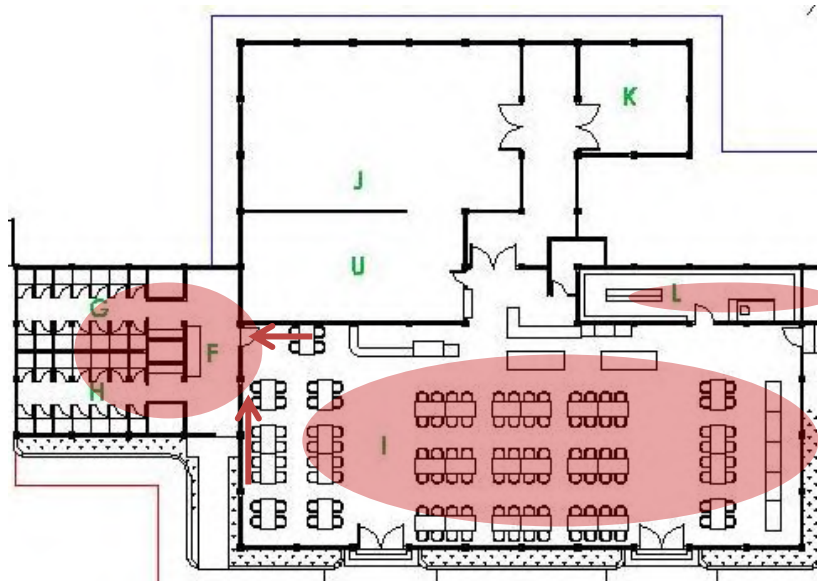
Gambar 4.9 Eksisting Layout Bangunan

Sumber : doc. Pribadi

Alur sirkulasi pada rumah makan ini adalah pertama pengunjung memasuki parkir yang telah tersedia. Untuk parkir kendaraan kecil seperti mobil dapat diletakkan pada area parkir depan rumah makan ini. Sedangkan untuk parkir bus terletak di samping depan dekat dengan area tunggu *driver* dan di samping musholla baru. Untuk area parkir kendaraan kecil pada gambar adalah yang bertanda merah, dan kendaraan besar seperti bus diberi tanda biru.

- **Bangunan Pertama**

- Bangunan pertama rumah makan terdiri dari 1 lantai saja.
- Pada bagian depan terdapat area makan
- Lalu terdapat minimarket dan terdapat area untuk *display* jajanan buatan rumah makan berupa roti dan *pastry*.
- Kemudian terdapat kasir yang membatasi area makan dengan dapur.
- Dibelakang area kasir terdapat ruangan kecil untuk kantor.
- Lalu terdapat ruang penyajian dan dapur kotor.
- Terdapat toilet di sisi area bangunan pertama.



Gambar 4.10 Eksisting Layout Bangunan 1

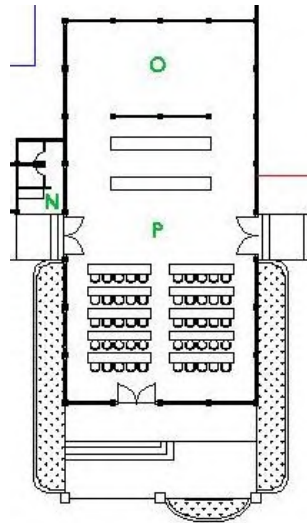
Sumber : doc. Pribadi

Bangunan 1 ini merupakan bangunan utama rumah makan yang didalamnya terdapat area makan, minimarket dan juga dapur. Alur sirkulasi pada rumah makan ini antara lain, pengunjung hanya diperbolehkan untuk berada pada area yang diberi tanda merah, sedangkan untuk pemilik dan karyawan memiliki akses untuk keseluruhan area. Dan untuk menggunakan toilet, pengunjung dapat mengaksesnya dari luar gedung maupun dalam area makan, karena telah disediakan pintu yang langsung terhubung dengan area wastafel dan toilet.

- **Bangunan Kedua**

- Bangunan kedua juga terdiri dari 1 lantai.
- Pada bagian depan terdapat teras dengan hiasan taman kecil yang memuat branding Tongas Asri.
- Lalu masuk ke dalam langsung terlihat area makan.
- Di belakang area makan terdapat ruang penyajian.





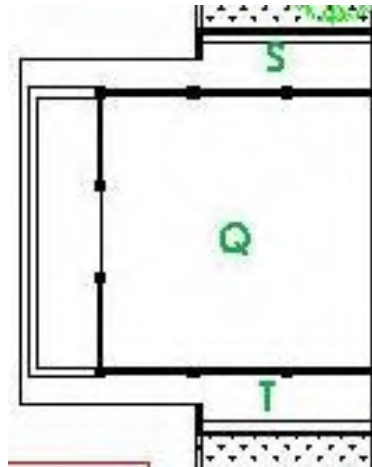
Gambar 4.11 Eksisting Layout Bangunan 2

Sumber : doc. Pribadi

Bangunan 2 merupakan bangunan VIP yang dapat dipakai untuk acara apabila pengunjung menginginkan tempat yang memiliki privasi. Alur sirkulasi area ini adalah pengunjung dapat masuk ke ruang ini dengan melalui beberapa akses. Yaitu akses pertama adalah pintu utama yang berada di depan, sedangkan untuk akses kedua berada pada sisi kanan dan kiri bangunan. Untuk dibelakang area pengunjung, terdapat area penyajian, yaitu area yang menjadi tempat untuk mempersiapkan makanan yang akan disajikan. Area penyajian ini hanya boleh diakses oleh karyawan rumah makan.

- **Bangunan Ketiga**

- Bangunan ketiga berupa musholla dengan ukuran yang cukup besar dan luas.
- Terdapat area wudhu.



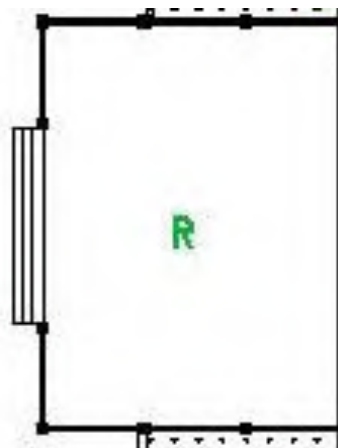
Gambar 4.12 Eksisting Layout Bangunan 3

Sumber : doc. Pribadi

Bangunan 3 merupakan bangunan untuk musholla yang baru. Bangunan ini berada di sisi sebelah kanan rumah makan. Musholla ini dibuat untuk menggantikan musholla yang lama, karena ukuran musholla yang lama memiliki area yang sangat sempit. Pada musholla ini terdapat langgar untuk pengunjung yang mungkin ingin bersantai. Dan di sisi kanan kiri musholla terdapat tempat wudhu untuk wanita dan pria.

- **Bangunan Keempat**

- Bangunan keempat merupakan bangunan untuk area tunggu dan istirahat driver.
- Bangunan ini berbentuk joglo yang berbeda dengan model bangunan lain pada rumah makan ini.
- Terdapat area makan.





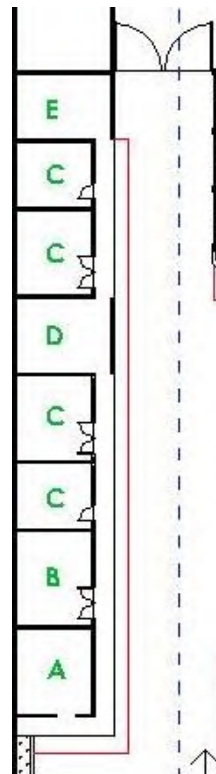
Gambar 4.13 Eksisting Layout Bangunan 4

Sumber : doc. Pribadi

Bangunan 4 ini merupakan bangunan baru yang berbentuk joglo. Di bangunan ini terdapat beberapa bangku untuk driver yang sedang menunggu. Di area ini disediakan juga meja untuk para driver makan.

• **Bangunan Kelima**

- Pada bangunan kelima terdapat ATM center
- Bangunan kelima terdiri dari ruang-ruang berupa ruangan-ruangan kecil.
- Terdapat area istirahat untuk security saat istirahat ganti jaga.
- Terdapat pula area untuk driver sekedar minum kopi dan ngemil.
- Terdapat ruangan yang berfungsi sebagai musholla lama.
- Lalu setelah dibatasi pagar, terdapat area khusus karyawan yang terdiri dari area untuk gudang bahan dan alat, lalu mess karyawan.



Gambar 4.14 Eksisting Layout Bangunan 5

Sumber : doc. Pribadi



Bangunan 5 merupakan bangunan lama yang dulunya menjadi tempat untuk area *driver* menunggu dan terdapat mushollanya, akan tetapi karena sekarang sudah ada musholla sendiri dan tempat tunggu untuk *driver* yang cukup besar, maka bangunan ini hanya difungsikan untuk pos satpam dan tempat istirahat untuk satpam. Di bagian depannya terdapat fasilitas ATM yang bias digunakan pengunjung.

### 4.3 Analisa Elemen Interior

Analisa elemen interior ini didapatkan melalui observasi yang telah dilakukan oleh desainer. Observasi ini dilakukan dengan cara langsung mendatangi objek desain yakni eksisting Rumah Makan Tongas Asri. Tujuan dari observasi tersebut adalah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh eksisting Rumah Makan Tongas Asri. Berikut ini beberapa foto-foto eksisting Rumah Makan Tongas Asri berdasarkan area yang akan diredesain:

#### 1. Area Makan



Gambar 4.15 Area Makan RM Tongas

Sumber : Hasil Foto Pribadi



Gambar 4.16 Area Kasir

Sumber : Hasil Foto Pribadi

## 2. Minimarket



Gambar 4.17 Minimarket

Sumber : Hasil Foto Pribadi

## 3. Area Parkir



Gambar 4.18 Area Parkir

Sumber : Hasil Foto Pribadi

## 4. Area Makan VIP



Gambar 4.19 Area Makan VIP

Sumber : Hasil Foto Pribadi

#### 4.3.1 Analisa Penataan Furniture Eksisting

Penataan furniture pada rumah makan ini menggunakan penataan yang sangat sederhana, hanya dengan membuat sejajar meja-meja makan yang disediakan. Akan tetapi untuk kenyamanan pada saat makan masih cukup kurang, dikarenakan posisi yang monoton dan saling berdekatan. Alur sirkulasi dengan penataan layout furniture seperti eksisting pun juga dapat mengganggu pengunjung yang sedang makan, dikarenakan sering terlewati oleh pengunjung lain atau karyawan rumah makan.

Meja makan yang disediakan pun tidak terlalu menarik, karena hanya berupa meja kayu dengan bangku-bangku ala kadarnya. Ukuran meja makan yang tersedia adalah 150 x 80 cm. Berikut contoh penataan furniture pada eksisting



Gambar 4.20 Penataan Furniture Pada Rumah Makan



Sumber : doc. Pribadi

Penataan eksisting pada area makan ini masih bias ditingkatkan, dan dengan adanya perubahan pada layout furniture akan menciptakan kesan yang berbeda juga pada rumah makan ini. Penataan yang baru dilakukan agar rumah makan ini lebih memberikan suasana yang nyaman bagi pengunjung.

#### **4.3.2 Analisa Warna**

Pada umumnya, Rumah Makan Tongas Asri ini menggunakan warna krem, putih dan coklat. Warna krem terdapat pada dinding rumah makan, warna krem yang digunakan lebih mengarah pada warna krem kekuning-kuningan. Dan untuk warna putih, digunakan untuk warna plafond an lantai, meskipun warna putih ini mengesankan area jadi terlihat luas, akan tetapi hasil pengecatan plafonnya tidak rata, sehingga plafon tampak tidak rapi. Untuk lantai yang diberi lantai keramik putih juga kurang terlihat bersih walaupun selalu dipel dan disapu. Sedangkan untuk warna coklat, terdapat dua warna coklat. Coklat tua untuk list kaca jendela dan pintu, sedangkan coklat yang lebih muda untuk warna furniture yang ada pada rumah makan ini, yaitu warna coklat kayu dengan serat.

#### **4.3.3 Analisa Pencahayaan**

Sistem pencahayaan pada bangunan ini menggunakan 2 cara yaitu, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

Pencahayaan alami didapatkan dari cahaya yang dapat masuk melalui jendela dan pintu yang ada pada bangunan. Meskipun jendela dan pintu yang dibuka berjumlah cukup banyak dan berukuran cukup besar, akan tetapi tidak menimbulkan *glare* atau kesilauan, karena sosoran atap yang digunakan juga memiliki panjang yang cukup untuk melingdingi cahaya yang dapat langsung masuk ke dalam bangunan.



Sedangkan untuk pencahayaan buatan menggunakan lampu bohlam yang ada di plafon. Lampu ini hanya digunakan pada saat gelap saja seperti malam hari.

#### 4.3.4 Analisa Penghawaan

Sistem penghawaan yang di pakai Rumah Makan Tongas Asri ini adalah sistem pengawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan alami didapatkan dari bukaan dari jendela dan pintu yang ada pada bangunan rumah makan. Sedangkan untuk penghawaan buatan digunakan kipas angin yang terletak di plafon area makan.



Gambar 4.21 Kipas Angin yang Ada Pada Area Makan

Sumber : doc. Pribadi

Berdasarkan hal tersebut sirkulasi penghawaan sudah cukup baik karena bukaan yang banyak untuk pertukaran udara dan adanya kipas angin yang membantu pergerakan udara di dalam bangunan.

#### 4.3.5 Analisa Material Pembentuk Ruang

Material yang digunakan pada rumah makan ini hampir keseluruhan menggunakan bata untuk dinding, kayu untuk list, kaca, stainless steel, gypsum untuk plafon, keramik untuk lantai, dan kayu untuk furniture.

#### 4.3.6 Rangkuman Hasil Analisa Elemen Interior

Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan langsung terhadap Rumah Makan Tongas Asri dengan mendatangi langsung objek eksisting, dapat diketahui beberapa hal terkait dengan elemen interior





Rumah Makan Tongas Asri ini. Berikut tabel hasil ringkasan analisa eksisting interior rumah makan ini :

Tabel 4.1 Analisa Elemen Interior Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : doc. Pribadi

No.	Elemen Interior	Hasil Analisa
1	Dinding	<p>Area makan</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Area makan menggunakan dinding bata dengan <i>finishing</i> cat</li><li>• Warna cat kuning muda mengarah ke krem</li><li>• Terdapat jendela-jendela dengan ukuran yang besar</li><li>• Warna kusen jendela dan pintu adalah coklat tua</li></ul> <p>Area makan VIP</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Area makan VIP menggunakan dinding bata <i>finishing</i> cat warna hijau muda</li><li>• Pada kolom dinding terdapat variasi panel kayu di bagian atas</li><li>• Kusen menggunakan warna coklat tua</li></ul>
2	Lantai	<p>Area makan</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Keseluruhan area menggunakan lantai keramik ukuran 30x30 cm</li><li>• Warna keramik lantai putih</li><li>• Tidak ada variasi keramik pada lantai</li></ul> <p>Area makan VIP</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lantai menggunakan keramik ukuran 60x60 cm</li><li>• Warna keramik adalah krem</li></ul>
3	Plafon	<p>Area makan</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Area makan menggunakan plafon triplek yang dicat warna putih</li><li>• Tidak ada permainan <i>ceiling</i> pada plafon</li></ul>



		<p>Area makan VIP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Area makan VIP menggunakan plafon panel gypsum yang dicat warna putih dengan variasi <i>up ceiling</i> bertingkat</li> </ul>
4	Furniture	<p>Area makan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Furniture pada area makan menggunakan furniture dengan material kayu</li> <li>• Meja makan pada area hanya berupa meja dengan rangka besi dan alas meja dari multiplek <i>finishing</i> HPL</li> <li>• Warna furniture meja adalah perpaduan coklat tua dengan krem</li> <li>• Kursi makan pada area makan dibuat senada dengan meja. Menggunakan material rangka kayu yang diberi bantalan yang <i>difinishing</i> material kulit sintetis.</li> </ul> <p>Area makan VIP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada area makan VIP meja yang digunakan adalah meja dengan rangka kayu</li> <li>• Kursi menggunakan kursi rangka besi dengan bantalan.</li> </ul> <p>Kasir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kasir menggunakan material kayu.</li> </ul>
5	Elemen Estetis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen estetis yang ada pada rumah makan ini hanya berupa lukisan atau foto yang diberi frame</li> <li>• Taplak meja yang tidak berkonsep dan tidak memiliki nilai desain yang bagus</li> <li>• Gordyn yang tidak memiliki desain bagus</li> </ul>
6	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Makan Tongas Asri mendapatkan banyak pencahayaan alami dari jendela-jendela kaca yang ada pada area makan</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Pencahayaan buatan pada rumah makan ini didapatkan dari lampu-lampu yang terdapat pada ruangan</li></ul>
7	Penghawaan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang area makan mendapatkan penghawaan alami karena banyaknya bukaan berupa jendela dan pintu dengan ukuran yang besar</li><li>• Penghawaan buatan didapatkan dari kipas angin dan AC</li></ul>

#### 4.4 Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa kebutuhan ruang ini didapatkan melalui observasi yang dilakukan desainer dengan mendatangi Rumah Makan Tongas Asri dan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung maupun pengelola Rumah Makan Tongas Asri. Analisa kebutuhan ruang ini diperlukan oleh desainer untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh pengunjung dan pengelola didalam area dan ruangan yang akan diredesain dan kebutuhan furniture yang diperlukan. Berikut ini aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung maupun pengelola didalam Rumah Makan Tongas Asri:

Tabel 4.2 Tabel Aktivitas Pengguna Area Makan

Sumber : doc. Pribadi

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas
I	Area Makan	1	
1	Kasir		Melakukan transaksi pembayaran
2	Area makan bangku		Makan, bersantai, menunggu, minum



3	Area makan sofa		Makan, bersantai, menunggu, minum
4	Area makan bar		Makan, bersantai, menunggu, minum
5	Area makan meja panjang		Makan, bersantai, menunggu, minum
6	Area wastafel		Cuci tangan

Tabel 4.3 Tabel Aktivitas Pengguna Area Makan VIP

Sumber : doc. Pribadi

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas
II	Area Makan VIP	1	
1	Area makan bangku		Makan, bersantai, menunggu, minum
2	Area makan sofa		Makan, bersantai, menunggu, minum
3	Area makan panggung		Makan, bersantai, menunggu, minum
4	Area makan meja 10 seat		Makan, bersantai, menunggu, minum



5	Area wastafel		Cuci tangan
---	---------------	--	-------------

Tabel 4.4 Tabel Aktivitas Pengguna Area Pijat

Sumber : doc. Pribadi

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas
III	Ruang Pijat	1	
1	Area Pijat		Pijat, bersantai, tidur
2	Area Reception		Menerima tamu, pembayaran, informasi terapi yang disediakan

Dari aktivitas pengguna diatas, diketahui beberapa kebutuhan pengguna rumah makan. Dan berikut ini adalah tabel kebutuhan ruang dan furniture yang dibutuhkan rumah makan ini.

Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Ruang dan Furniture Area Makan

Sumber : doc. Pribadi

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas	Furniture	Jumlah	Satuan	Dimensi Furniture	Luas m2	Rasio		Luas Ruangan m2
									Furniture	Sirkulasi	
I	Area Makan	1									
1	Kasir		Melakukan transaksi pembayaran	Meja kasir	1	unit	60x412,5 cm	28,675	1	3	86,025
				Kursi petugas kasir	2	unit	d = 50 cm				
2	Area makan bangku		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja makan persegi	8	unit	80x80 cm	162,8	1	3	488,4
				Bangku / kursi makan	32	unit	55x60 cm				
3	Area makan sofa		Makan, bersantai,	Meja makan	4	unit	75x150 cm	111,24	1	3	333,72



			menunggu, minum	Kursi sofa	8	unit	60x138 cm				
4	Area makan bar		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja gantung panjang	1	unit	60x600 cm	47,775	1	3	143,325
				Barstool	6	unit	d = 50 cm				
5	Area makan meja panjang		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja makan panjang	6	unit	80x150 cm	151,2	1	3	453,6
				Bangku / kursi makan	24	unit	55x60 cm				
6	Area wastafel		Cuci tangan	Meja wastafel	1	unit	60x570 cm	34,2	1	3	102,6
Jumlah											1607,67
Sirkulasi 40%											643,068
Jumlah keseluruhan											2250,738

Tabel 4.6 Tabel Kebutuhan Ruang dan Furniture Area Makan VIP

Sumber : doc. Pribadi

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas	Furniture	Jumlah	Satuan	Dimensi Furniture	Luas m2	Rasio		Luas Ruangan m2
									Furniture	Sirkulasi	
II	Area Makan VIP	1									
1	Area makan bangku		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja makan persegi	7	unit	90x90 cm	165,9	1	3	497,7
				Bangku / kursi makan	28	unit	60x65 cm				
2	Area makan sofa		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja makan	3	unit	100x220 cm	135,975	1	3	407,925
				Kursi sofa	3	unit	75x207 cm				
				Bangku / kursi makan	6	unit	60x65 cm				
3	Area makan panggung		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja makan	2	unit	80x150 cm	63,3	1	3	189,9
				Kursi puff	8	unit	60x60				



							cm				
							Partisi lemari				
4	Area makan meja 10 seat		Makan, bersantai, menunggu, minum	Meja makan panjang	1	unit	120x480 cm	47,76	1	3	143,28
				Kursi rotan	10	unit	60x70 cm				
5	Area wastafel		Cuci tangan	Meja wastafel	1	unit	60x288 cm	1,68	1	3	5,04
Jumlah											1243,845
Sirkulasi 40%											497,538
Jumlah keseluruhan											1741,383

Tabel 4.7 Tabel Kebutuhan Ruang dan Furniture Ruang Pijat

Sumber : doc. Pribadi

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas	Furniture	Jumlah	Satuan	Dimensi Furniture	Luas m2	Rasio		Luas Ruangan m2
									Furniture	Sirkulasi	
III	Ruang Pijat	1									
1	Area Pijat		Pijat, bersantai, tidur	Kursi pijat	4	unit	70x150 cm	22,8	1	3	68,4
				Kursi terapis	4	unit	d = 50 cm				
				Nakas	4	unit	40x40 cm				
2	Area Reception		Menerima tamu, pembayaran, informasi terapi yang disediakan	Meja reception	1	unit	40x150 cm	20	1	3	60
				Kursi	2	unit	50x50 cm				
				Partisi rak kayu	2	unit	30x150 cm				
Jumlah											128,4
Sirkulasi 40%											51,36
Jumlah keseluruhan											179,76

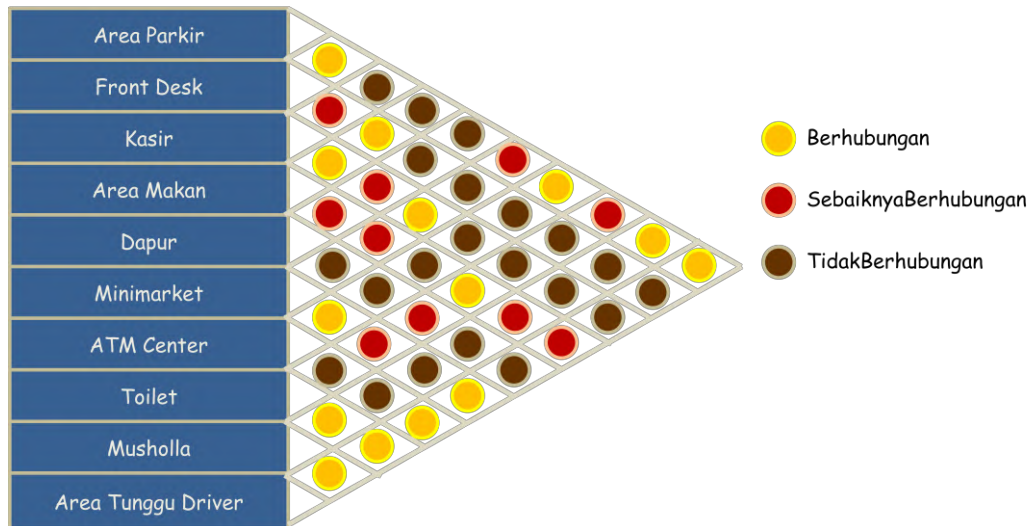
#### 4.5 Analisa Hubungan Ruang

Analisa hubungan ruang ini didapatkan melalui denah eksisting yang diberikan pihak pengelola kepada desainer. Dari denah eksisting tersebut dapat diketahui hubungan-hubungan dari ruangan yang berdekatan dan berkelanjutan fungsinya di dalam Rumah Makan Tongas



Asri. Analisa ini dilakukan dengan menggunakan matriks hubungan ruang dan bubble diagram untuk mengetahui hubungan-hubungan antar ruang.

- Matriks Hubungan Ruang

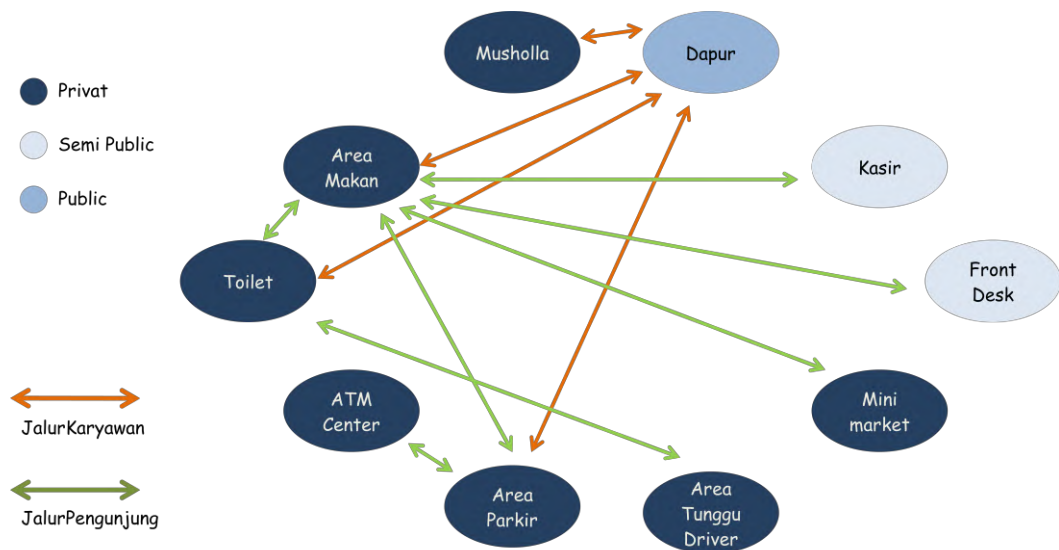


Gambar 4.22 Matriks Hubungan Ruang Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : doc. Pribadi

Dari matriks hubungan ruang diatas, diketahui letak ruangan-ruangan yang berdekatan dalam memudahkan pengguna menjalankan fungsi ruang tersebut.

- Bubble Diagram



Gambar 4.23 Bubble Diagram Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : doc. Pribadi





## BAB V

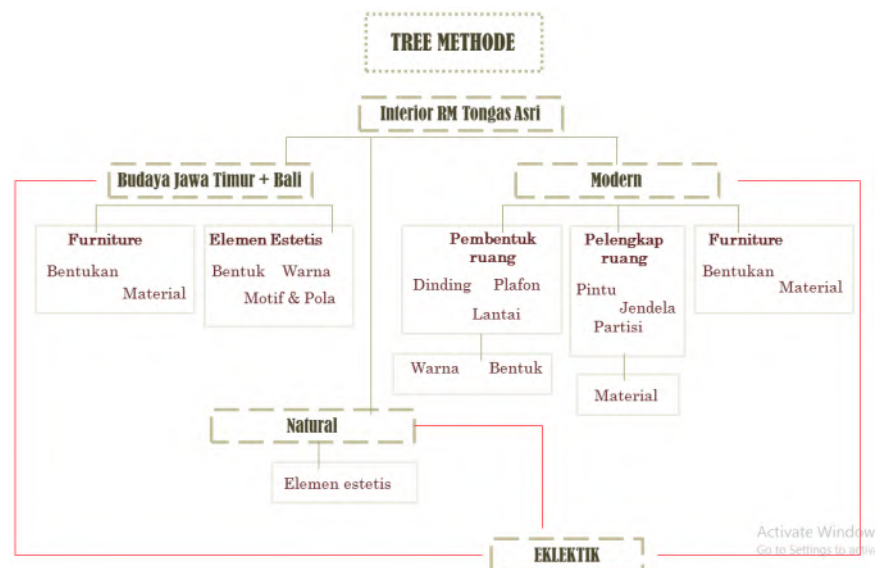
### KONSEP DESAIN

#### 2.1 Landasan Konsep Desain

Dengan adanya keberadaan dari Rumah Makan Tongas Asri ini diharapkan dapat dijadikan sebagai saran atau suatu tempat yang dapat memberikan fasilitas kepada pengunjung dan masyarakat yang berpergian ke luar kota. Fasilitas-fasilitas tersebut berupa, fasilitas untuk mendapatkan kenyamanan pada saat makan, hendak menggunakan toilet, hendak melakukan ibadah shalat, berbelanja oleh-oleh ataupun menggunakan *ATM Center* yang tersedia.

#### 2.2 Konsep Makro

Desain interior Rumah Makan Tongas Asri memiliki konsep yang menggabungkan konsep tradisional dan modern yang disatukan oleh gaya desain eklektik yang merupakan gaya desain yang menjadi wadah pencampuran gaya desain tradisional ke dalam desain yang modern. Konsep eklektik sendiri dimunculkan dari perpaduan konsep tradisional yang diambil dari kebudayaan Jawa Timur dan Bali dengan konsep modern yang terkesan lebih natural.





## Bagan 5.1 Tree Methode

Sumber : dokumen pribadi

Kebudayaan Jawa Timur dan Bali diambil sebagai konsep karena rumah makan ini terletak di jalan yang sering dilewati oleh wisatawan yang melakukan perjalanan darat dari Pulau Jawa ke Pulau Bali atau dari Pulau Bali ke Pulau Jawa. Dan pengambilan konsep Jawa Timur dikarenakan posisi Kota Probolinggo terletak di Provinsi Jawa Timur. Tujuan pengambilan konsep ini adalah sebagai salah satu ucapan “selamat datang” untuk para pengunjung yang transit ke rumah makan ini. Sedangkan untuk konsep modern diambil karena saat ini, banyak sekali rumah makan yang berhasil membuat para pengunjungnya merasa nyaman dan puas melihat konsep rumah makan yang modern dengan elemen-elemen desain yang lebih simple. Dan untuk gaya desain natural diambil untuk mewujudkan suasana yang lebih “adem” dan segar.

Ketiga konsep desain itu ditarik benang merah menjadi satu kesimpulan langgam atau gaya desain, yaitu gaya desain eklektik. Gaya desain eklektik adalah perpaduan dari gaya desain tradisional dan modern yang dipadupadankan dengan mengambil unsur-unsur atau bagian paling baik.

### **2.3 Konsep Mikro**

#### **2.3.1 Dinding**

Area makan pada rumah makan tongas asri akan menggunakan dinding bata yang dicat dengan variasi jendela-jendela kaca alumunium. Hal ini bertujuan untuk memanfaatkan pencahayaan alami untuk menerangi area makan.

Pencahayaan alami ini juga akan menambahkan kesan natural pada rumah makan tongas asri karena menyatu dengan alam dengan pemanfaatan sumber daya alam



Gambar 5.1 Penggunaan Dinding Kaca

Sumber :[www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 5.2 Dinding Bata

Sumber :[www.google.com](http://www.google.com)

### 2.3.2 Lantai

Lantai pada area interior rumah makan tongas asri akan menggunakan lantai tegel berwarna abu-abu. Hal ini bertujuan untuk menerapkan konsep natural dan terkesan tradisional pada

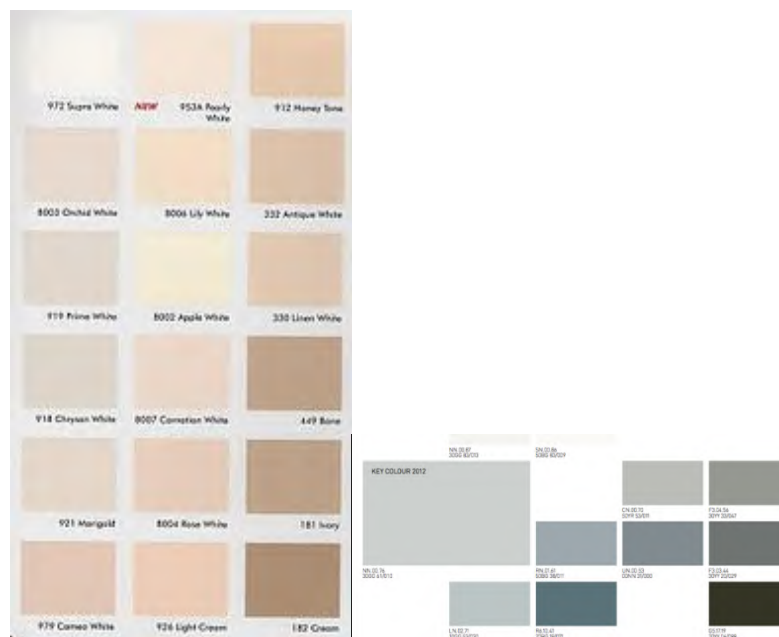


ruangan. Penggunaan warna abu-abu juga sesuai dengan warna pada konsep natural.



Gambar 5.3 Lantai Tegel Abu-Abu

Sumber :[www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 5.4 Konsep Warna Natural

Sumber :[www.google.com](http://www.google.com)



Selain itu pada lantai menggunakan juga variasi keramik bercorak atau bermotif, untuk dijadikan sebagai *point of interest* pada lantai di ruang VIP.



Gambar 5.5 Lantai Corak / Lantai Motif

Sumber :[www.google.com](http://www.google.com)

### 2.3.3 Plafon

Plafon pada interior area makan rumah makan tongas asri akan menggunakan plafon ekspos yang menggunakan kayu dengan beberapa tanaman gantung atau tanaman rambat. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan natural pada area interior rumah makan.

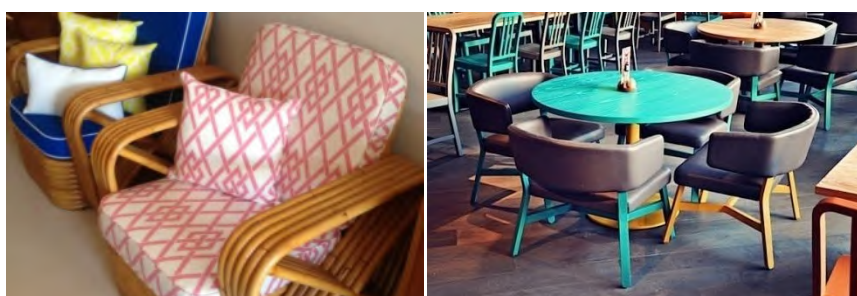


Gambar 5.6 Plafon Dengan Ekspose Tanaman Rambat

Sumber :[www.google.com](http://www.google.com)

#### 2.3.4 Furniture

Furniture pada area makan rumah makan menggunakan bentuk-bentukan yang menjadi ciri khas dari gaya eklektik, yaitu dengan material kayu yang dipadu padankan dengan kain etnik atau dengan material lainnya yang bersifat natural seperti rotan. Warna yang digunakan pun menggunakan warna dengan tone pastel.



Gambar 5.7 Contoh Furniture

#### 2.3.5 Alur Sirkulasi Pengunjung

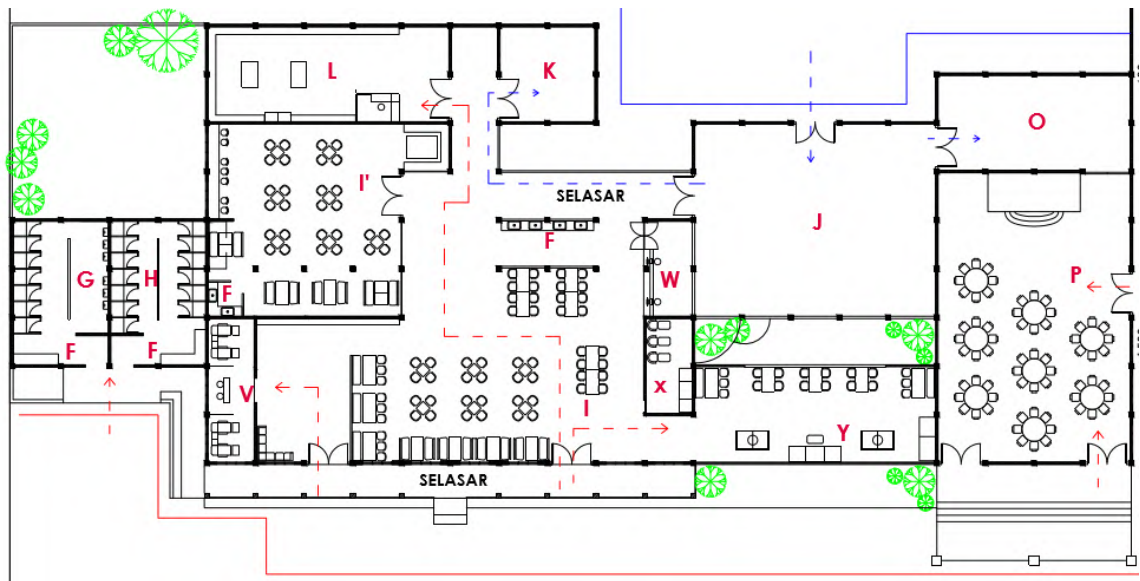
Berdasarkan analisa yang dilakukan, untuk memudahkan alur sirkulasi pengunjung yang datang, dibuatlah sirkulasi dan alur untuk



memudahkan pengunjung memanfaatkan fasilitas yang ada di area rumah makan ini.

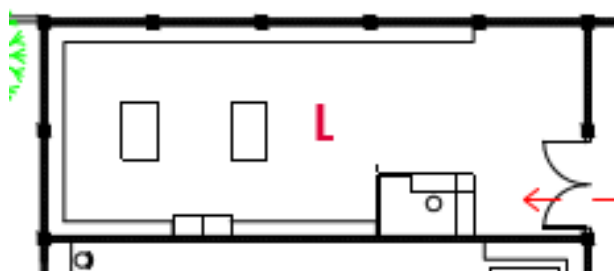
Yang pertama adalah area parkir dengan luasan yang besar untuk memudahkan kendaraan besar seperti bus diletakkan dekat dengan musholla dan area tunggu driver. Sedangkan toilet pengunjung diletakkan di dekat area parkir dan area makan pengunjung, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengakses toilet tersebut.

Sirkulasi peletakan fungsi untuk pengunjung pun diubah, untuk memberikan ruang gerak yang lebih besar bagi pengunjung untuk mengakses fasilitas lain yang diperlukan pengunjung, seperti aktivitas berbelanja di minimarket, fasilitas tambahan untuk area pijat refleksi, fasilitas area bermain untuk anak-anak dan fasilitas yang disediakan khusus untuk ibu yang sedang menyusui.



Gambar 5.8 Alur Sirkulasi Pengunjung ( Panah Merah )

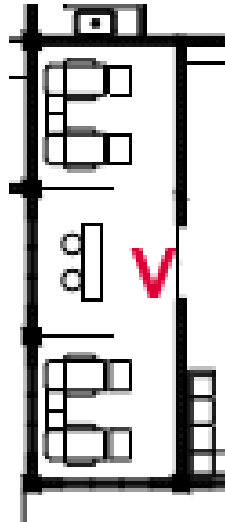
Sumber :dokumen pribadi





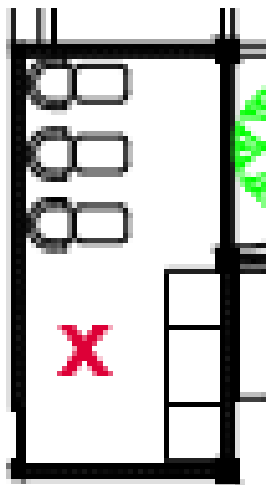
Gambar 5.9 Layout Minimarket

Sumber :dokumen pribadi



Gambar 5.10 Layout Area Pijat Refleksi

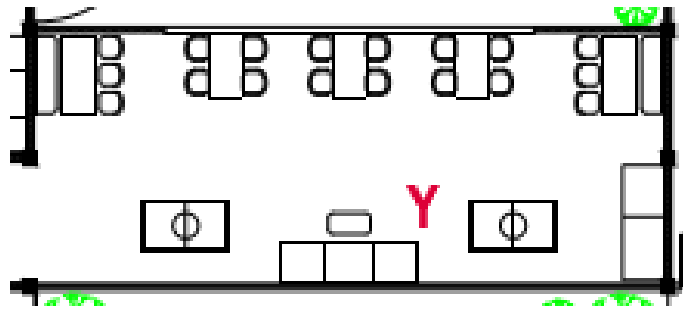
Sumber :dokumen pribadi



Gambar 5.11 Layout Area Ibu dan Bayi

Sumber :dokumen pribadi





Gambar 5.12 Layout Area Makan dan Bermain

Sumber :dokumen pribadi



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



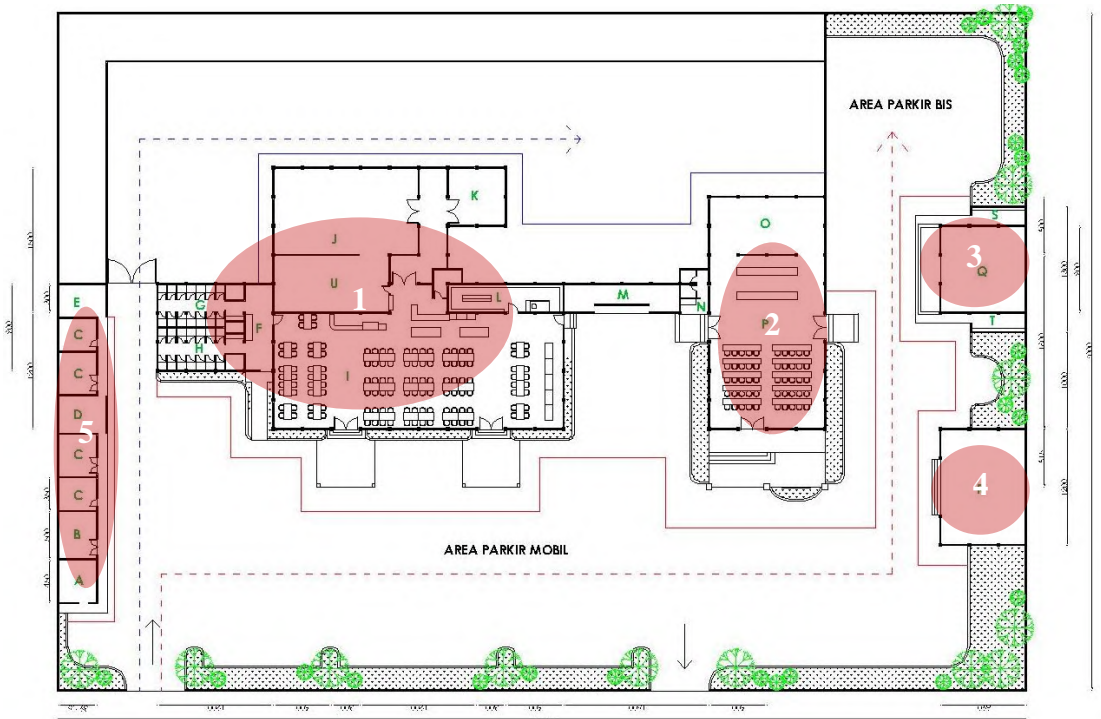
## BAB VI

### DESAIN AKHIR

Desain akhir merupakan hasil akhir dari serangkaian proses desain dari tahap pra desain dan pengembangan desain. Tahap pra desain dilakukan dengan pengumpulan data beserta analisa. Sedangkan tahap pengembangan desain dimulai dari tahap awal yaitu pengumpulan beberapa alternatif lalu dilakukan pengembangan dan perbaikan desain yang dipilih. Area perancangan Rumah Makan Tongas Asri yaitu difokuskan pada ruang terpilih untuk publik yaitu, area makan, area makan vip dan area pijat yang merupakan area dari fasilitas tambahan. Desain yang dilakukan cukup banyak merubah lokasi dan fungsi ruang juga dinding, akan tetapi tidak merubah struktur bangunan.

### 3.1 Denah Eksisting

#### 3.1.1 Denah Keseluruhan Eksisting



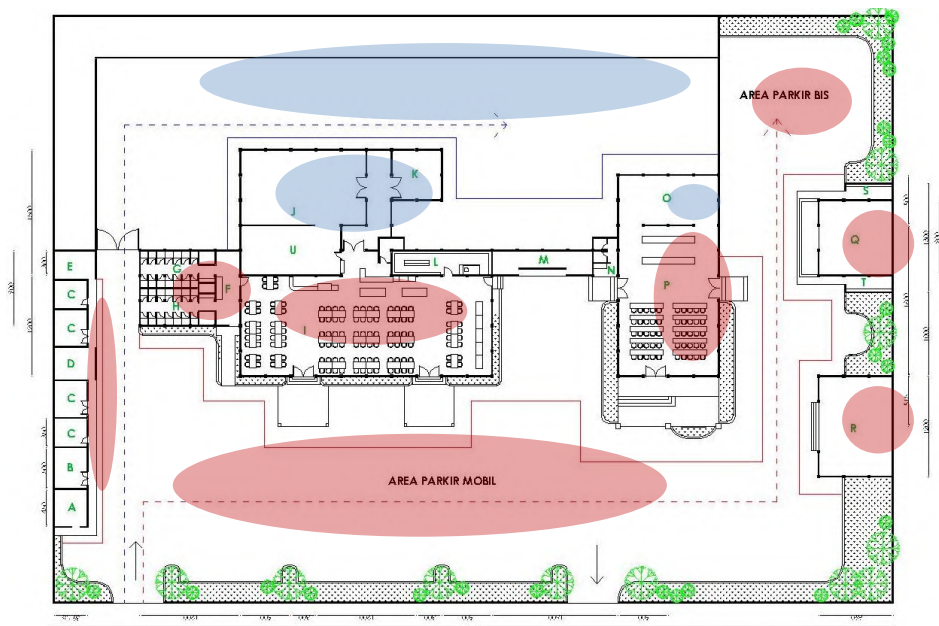
Gambar 6.1 Denah Eksisting Keseluruhan

Sumber :dokumen pribadi



Total luas tanah dari Rumah Makan Tongas Asri ini adalah 7.000 m<sup>2</sup> dengan luas bangunan 2.225,08 m<sup>2</sup>. Dalam satu area rumah makan ini, terdiri dari lima bangunan yang berdiri secara terpisah. Bangunan pertama yaitu bangunan dimana terletak area makan utama, selain area makan, pada bangunan ini juga terdapat minimarket, kasir, dapur, kantor kecil dan toilet. Bangunan kedua yaitu bangunan untuk area pertemuan atau VIP, bias dijadikan tempat untuk membuat acara. Pada area ini terdapat area penyajian untuk menyiapkan makanan. Bangunan ketiga merupakan bangunan musholla yang baru. Sedangkan bangunan keempat adalah area tunggu supir yang dibuat seperti rumah joglo, terdapat meja kursi makan juga untuk para *driver* yang menunggu. Dan bangunan yang kelima adalah bangunan lama yang terdiri dari pos satpam, ruang istirahat satpam, ruang istirahat *driver* yang lama dan musholla lama.

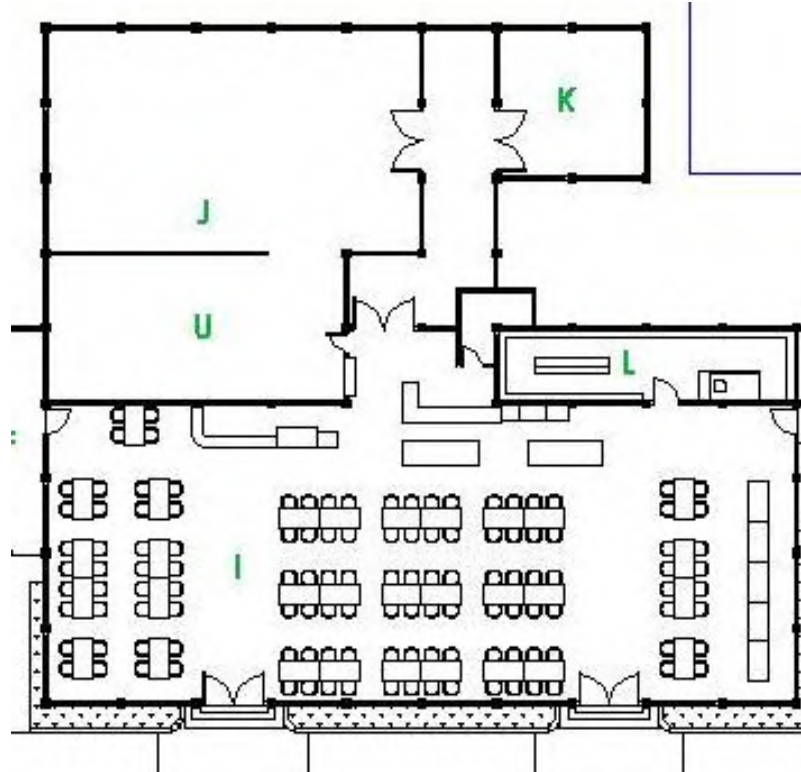
Alur sirkulasi pengunjung dari pintu masuk hingga pintu keluar ditunjukkan oleh garis dan warna merah pada gambar 6.2. Hanya pada area yang diblok warna merah, pengunjung dapat melakukan aktivitas di tempat tersebut. Sedangkan untuk area yang diblok dengan warna biru, hanya boleh diakses oleh karyawan dan owner rumah makan.



Gambar 6.2 Denah Sirkulasi Pengguna

Sumber :dokumen pribadi

### 3.1.2 Denah Ruang Terpilih Eksisting



Gambar 6.3 Denah Ruang Terpilih Eksisting

Sumber :dokumen pribadi

Area perancangan desain dari interior rumah makan ini difokuskan pada beberapa ruang terpilih yang bertujuan untuk area publik. Ruangan tersebut ada yang diubah fungsi ruangnya, dengan sedikit mungkin mengubah struktur bangunan yang sudah ada. Dalam redesain ini, hal yang dilakukan untuk ruang tersebut antara lain merelayout dan memberikan konsep desain yang baru untuk rumah makan.

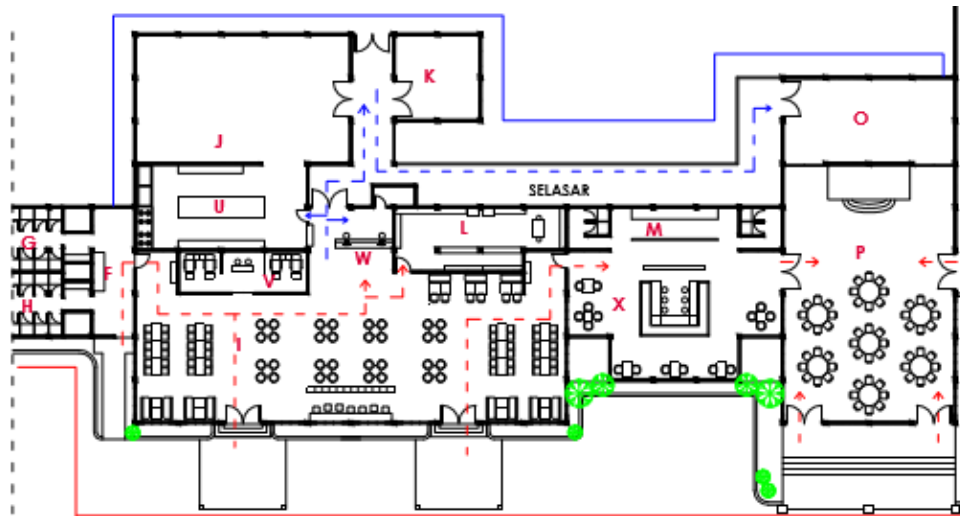
Dari denah eksisting yang sudah ada ini, akan dikembangkan menjadi tiga alternatif desain layout dan selanjutnya akan dipilih satu yang paling optimal untuk memberikan solusi dari masalah yang ada.

### 3.2 Denah Alternatif

Berikut ini terdapat beberapa denah alternatif untuk denah keseluruhan dan denah terpilih Rumah Makan Tongas Asri.



### 3.2.1 Denah Alternatif 1



Gambar 6.4 Denah Alternatif 1

Sumber :dokumen pribadi

Pada alternatif 1, terdapat penataan layout area yang baru pada rumah makan. Untuk peletakkan meja dan kursi makan yang sebelumnya disusun monoton rata dengan jenis dan ukuran yang sama, pada penataan ini, bentukan meja dan kursi dibuat dengan beberapa tipe dan ukuran yang disesuaikan dengan konsep yang sudah di ambil. Hal ini bertujuan untuk memberikan warna baru pada rumah makan agar tidak terlihat membosankan. Selain itu pada furniture juga disediakan meja bar, yang bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada pengunjung yang ingin bersantai sambil minum kopi atau minuman dan makanan ringan lainnya.

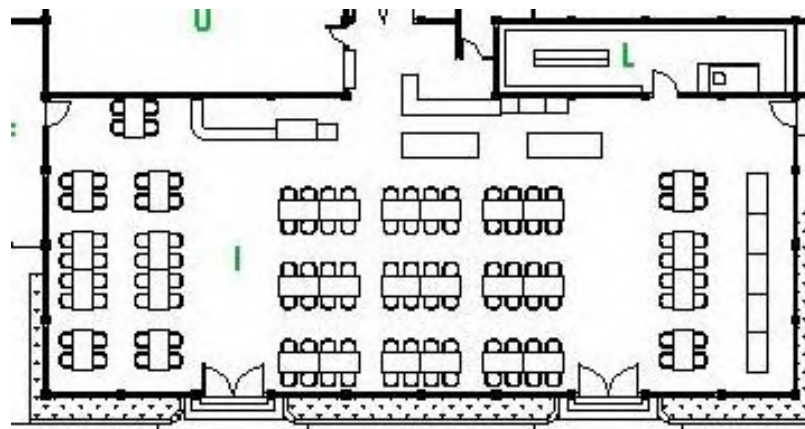
Selain itu juga, terdapat pula penambahan fasilitas baru yaitu tempat untuk pijat refleksi, mengingat hampir sebagian besar pengunjung yang datang adalah pengunjung yang sedang melakukan perjalanan luar kota, sehingga sangat memungkinkan pengunjung mengalami letih tubuh, terutama untuk para drivernya. Sedangkan untuk area minimarket, diperluas sedikit untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang hendak berbelanja, agar tidak berdesak-desakan saat memilih barang.

Ada fasilitas semi outdoor yang diberikan juga pada denah alternatif 1 ini, yaitu dengan membuat bangunan semi seperti joglo di



depan kamar mandi yang akan dibongkar, untuk difungsikan sebagai area makan semi outdoor dengan area kecil pembuatan pastry. Tujuan dengan adanya dapur kecil pastry adalah untuk menarik perhatian pengunjung dan untuk menciptakan suasana yang baru yang belum dimiliki tempat lain dan juga aroma yang dihasilkan kue hasil pangangan akan menjadi pengharum ruangan alami untuk area tersebut.

Dari hasil eksisting yang sudah ada, sebenarnya untuk ruangan makan yang ada sudah cukup memadai untuk pengunjung yang datang dalam jumlah yang besar. Akan tetapi meskipun memadai, area ruang makan yang ada kurang terasa nyaman apabila suasana sedang ramai, karena dapat menimbulkan sedikit masalah dalam sirkulasi pergerakan orang yang sedang berada disitu, oleh sebab itu, dibuat layout baru dengan jarak meja dan kursi yang sudah diatur, juga pengadaan fasilitas baru untuk area makan.



Gambar 6.5 Penataan Furniture Eksisting

Sumber :dokumen pribadi



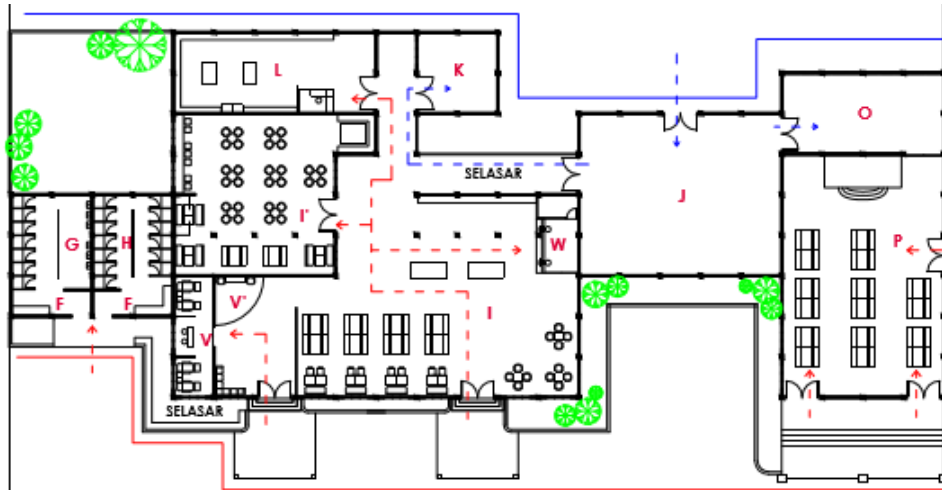
Gambar 6.6 Penataan Furniture Pada Alternatif 1



Sumber :dokumen pribadi

Dari gambar 6.5 dan gambar 6.6 dapat dilihat bahwa peletakkan posisi meja pada eksisting terlalu berhimpitan sehingga sedikit memberi ruang bebas yang dapat digunakan dengan leluasa.

### 3.2.2 Denah Alternatif 2



Gambar 6.7 Denah Alternatif 2

Sumber :dokumen pribadi

Pada alternatif 2, terdapat perubahan layout yang dibuat berbeda dengan denah pada alternatif 1, yaitu perubahan fungsi ruang yang sebelumnya adalah dapur, diubah menjadi area makan VIP, sedangkan untuk dapur dipindahkan di lokasi toilet yang sudah tidak berfungsi dan akan dibongkar. Alasan dari peletakkan ini adalah agar dapur dapat langsung mengakses udara bebas dari bagian depan dan belakang dapur.

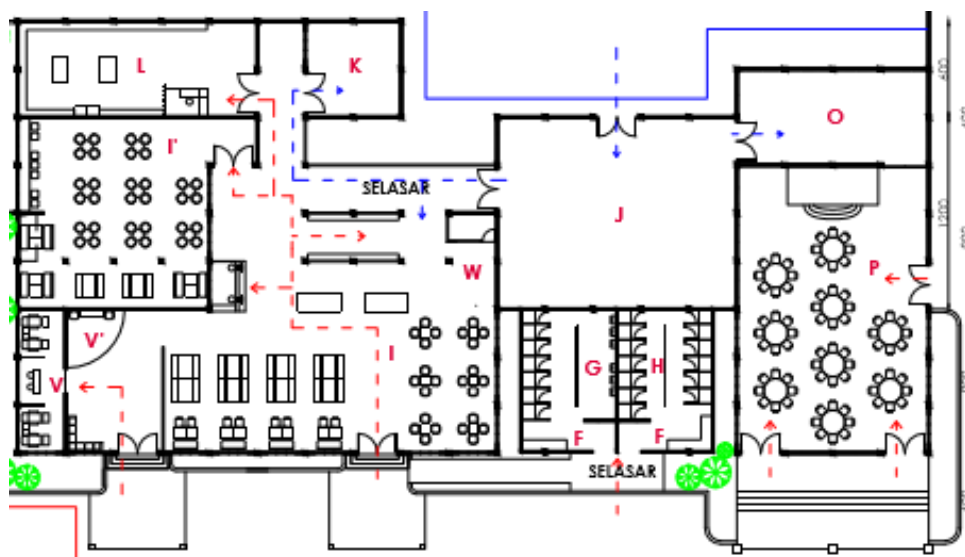
Selain itu minimarket yang sebelumnya berada di depan dipindahkan ke bagian belakang area makan VIP dengan alasan ruang yang tersedia lebih besar dan juga dekat dengan dapur pastry, sehingga pada saat akan belanja ke minimarket, pengunjung dapat melihat proses pembuatan pastry secara langsung melalui luar, karena dinding dapur pastry tidak tertutup seluruhnya. Selain itu alasan lainnya adalah dengan mencium aroma dari pastry yang sedang diolah dapat memberi stimulasi kepada pengunjung untuk ingin membeli hasil roti olahan. Sedangkan area



minimarket sebelumnya, dijadikan sebagai area untuk kasir dan tempat jajan-jajan seperti kerupuk dll.

Untuk fasilitas yang sama dengan fasilitas di alternatif 1 yaitu area pijat refleksi, dipindahkan disebelah kiri dan antara area tunggu dan area makan diberi pembatas ruangan. Pada alternatif 1 dan 2, dibuatkan jalan untuk karyawan berupa selasar kecil, yang sebelumnya tidak ada pada eksisting, hal ini berguna untuk kepentingan lalu lalang karyawan di saat bekerja sewaktu hujan atau sedang terik. Penggunaan furniture pada alternatif 2 ini juga beragam, sehingga tidak membuat pengunjung merasa jenuh dan menjadi tertarik untuk datang ke rumah makan ini lagi.

### 3.2.3 Denah Alternatif 3



Gambar 6.8 Denah Alternatif 3

Sumber :dokumen pribadi

Pada alternatif 3 ini, penataan layout tidak begitu banyak berubah dari layout pada alternatif 2. Perubahan yang terjadi adalah pada peletakkan kasir yang berada disebelah sisi area makan VIP dan juga posisi toilet diubah dibagian tengah, dengan maksud untuk memudahkan pengunjung yang berada di area makan biasa dan area ruang VIP besar atau ruang pertemuan yang hendak ke toilet. Selain itu penataan meja kursi pada ruang pertemuan dibuat seperti alternatif 1 yaitu menggunakan meja bundar, agar kesan yang muncul terlihat lebih mewah. Sedangkan untuk



dapur yang berada di tengah juga memudahkan karyawan untuk menyiapkan hidangan di area makan biasa, area makan VIP dan area pertemuan dengan menggunakan pintu yang dapat di akses dari dua tempat.

Berikut beberapa view dari alternative denah yang dibuat

### 3.3 Denah Terpilih

Dari tiga alternatif yang sudah disebutkan dan dijelaskan, menurut hitungan dari “weight method” dapat diambil denah alternatif yang paling optimal untuk dibuat sebagai solusi dari masalah yang ada adalah alternatif 2.

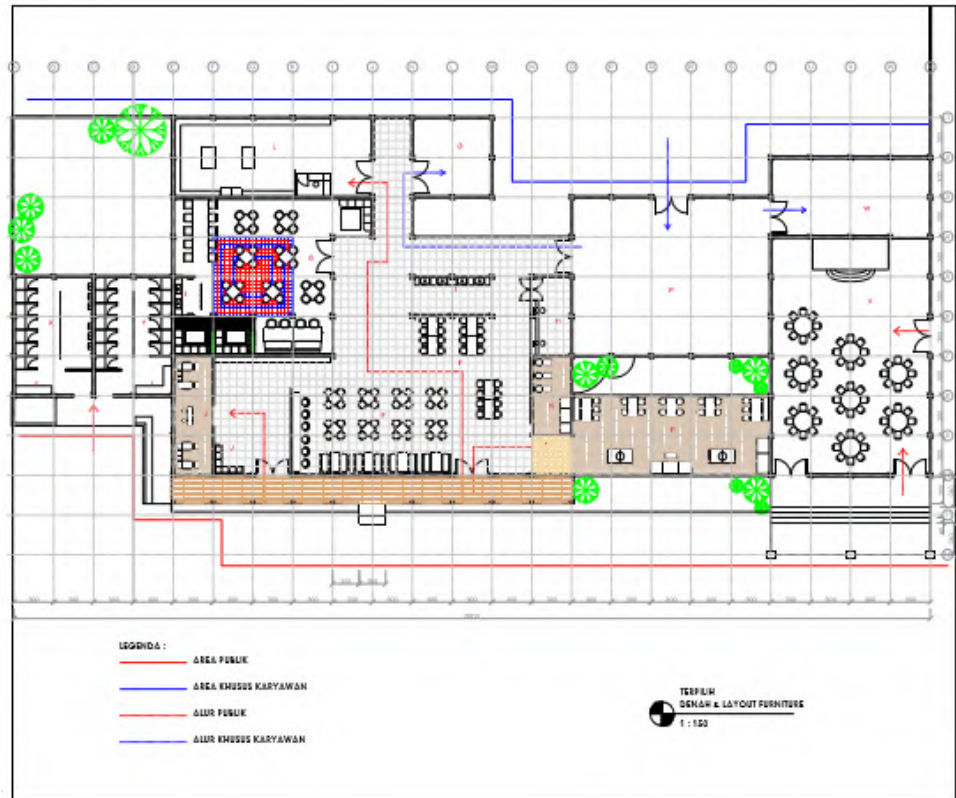
Tabel 6.1 Weight Methode

Sumber : dokumen pribadi

Weight Methode		Kriteria	Ruang gerak	Luasan ruang	Hubungan ruang	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Ruang gerak		-	1	1	1	2	60	0,4	
Luasan ruang		0	-	0	2	0	80	0,26	
Hubungan ruang		0	1	-	0	1	50	0,34	
Overall value								190	1

Objektive	w	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Ruang gerak	0,4	*Sirkulasi tubuh manusia saat bergerak	VG	3	1,2	VG	4	1,6	VG	4	0,64
Luasan ruang	0,26	•Perbandingan furniture dengan luasan ruang •Dimensi ruang sesuai dengan kebutuhan	G	2	0,52	VG	3	0,78	VG	3	0,78
Hubungan ruang	0,34	*Ruang yang berdekatan merupakan ruang yang saling bergantung	P	2	0,68	G	2	0,68	VG	3	1,02
Overall value			2,4			3,06			2,44		



Gambar 6.9 Denah Terpilih

Sumber :dokumen pribadi

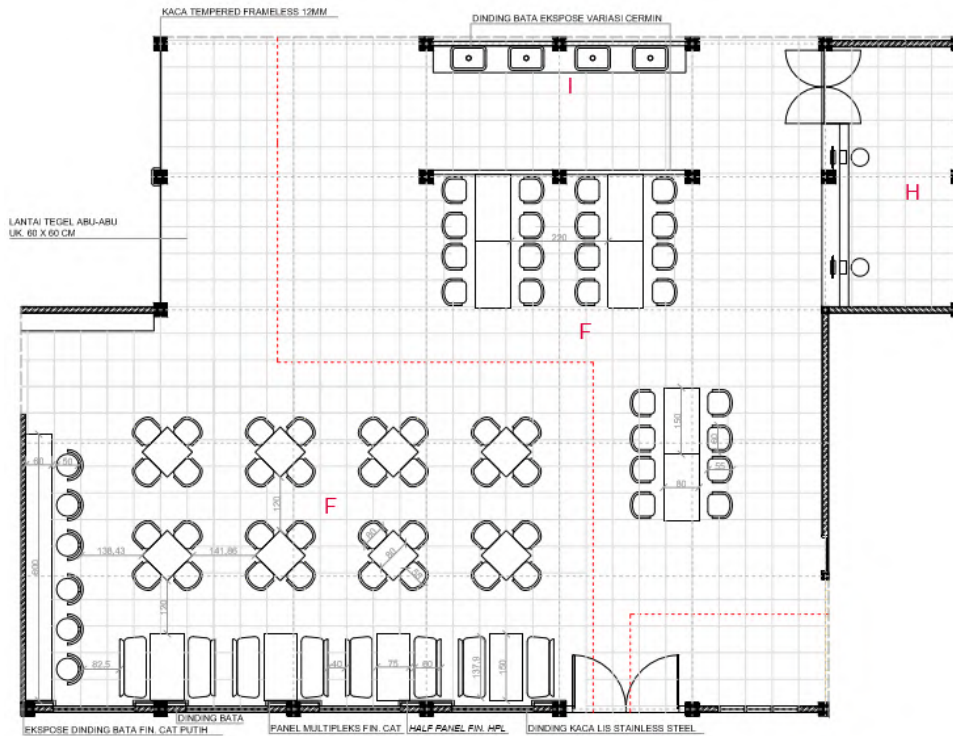
Akan tetapi dari denah yang sudah ada masih dilakukan beberapa perbaikan dan pengembangan yaitu dengan menambahkan beberapa fasilitas seperti, area bermain untuk anak sebagai fasilitas penunjang untuk anak, dan ruang ibu dan anak yang berfungsi sebagai tempat apabila ada ibu yang masih mempunyai bayi untuk menyusui.

### 3.4 Ruang Terpilih (Area Terpilih)

Berdasarkan dari denah terpilih yaitu denah alternatif 2, sebelum masuk kepada desain akhir, desain melalui tahapan pengembangan dan revisi desain terlebih dahulu, sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal dengan layout denah yang optimal. Berikut hasil akhir dari desain pada beberapa ruang / area terpilih Rumah Makan Tongas Asri yang meliputi area makan umum, area makan khusus (VIP), dan area atau ruang pijat refleksi.



### 3.4.1 Ruang / Area Terpilih 1



Gambar 6.10 Denah Ruang Terpilih 1

Sumber :dokumen pribadi

Ruang terpilih 1 merupakan ruang untuk area makan yang menjadi fasilitas pertama pengunjung yang baru memasuki area rumah makan ini. Sesuai dengan namanya, ruangan ini berfungsi untuk menjadi sarana bagi para pengunjung yang ingin menikmati masakan dari rumah makan ini dengan nyaman. Selain fungsinya yaitu untuk makan dan minum, area ini juga dapat berfungsi sebagai tempat melepas lelah selama perjalanan. Sehingga dalam pemilihan furniture pun menggunakan dudukan yang memakai material puff. Terkhusus untuk barstool menggunakan full material dari kayu.

Untuk mencapai desain yang eklektik, digunakan beberapa jenis furniture, sehingga tidak monoton dengan desain meja kursi yang sama, warna yang sama dan bentuk yang sama. Dengan adanya keanekaragaman



jenis furniture yang dapat digunakan, pengunjung akan lebih tertarik untuk mencoba meja makan di spot – spot yang mereka inginkan.

Selain itu ciri khas eklektik yang diinginkan juga dapat diperoleh dari penggabungan desain bergaya tradisional yang yaitu dengan menggunakan elemen – elemen yang merupakan ciri budaya pada elemen estetis atau furniture dan desain bergaya natural modern yang dapat diciptakan dengan penggunaan material dan peletakan beberapa elemen vegetasi. Untuk vegetasi yang digunakan sebagai elemen interior yaitu merupakan vegetasi dengan bahan sintetis untuk mempermudah perawatan. Sedangkan untuk tanaman dalam vas – vas bunga menggunakan tanaman asli agar kesan natural didapatkan. Sedangkan untuk kesan modern diciptakan dari pemilihan material untuk furniture dan bentuk – bentuk dari elemen interior ruang ini.



Gambar 6.11 View 1 Desain Akhir Area Makan Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : dokumen pribadi 2016

Dari gambar 6.11 dapat dilihat bahwa penggantian dinding yang sebelumnya menggunakan jendela dengan kusen besar dapat diganti dengan menggunakan kusen stainless steel yang lebih mengesankan desain yang modern. Dan dengan bukaan pencahayaan yang besar, kuantitas cahaya yang masuk pada siang hari cukup baik untuk menerangi area



makan ini, ditambah dengan pencahayaan dari lampu yang terdapat di area ini.



Gambar 6.12 View 2 Desain Akhir Area Makan Rumah Makan Tongas  
Asri

Sumber : dokumen pribadi 2016

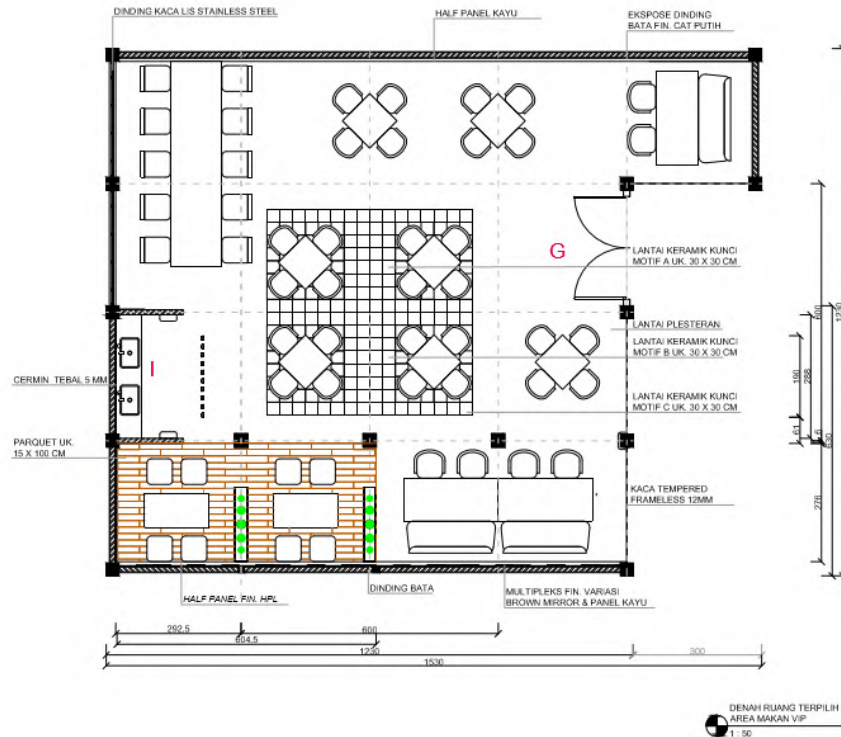
Material yang digunakan pada ruang ini yaitu untuk dinding menggunakan expose bata dengan cat putih yang dipadupadankan dengan kolom yang dibungkus oleh HPL kayu, sedangkan untuk bagian bawah dinding diberikan variasi panel dengan cat abu-abu tua. Sedang untuk lantai menggunakan tegel abu – abu yang sudah dipoles dan dipesan dengan ukuran 60x60 cm, dan untuk plafon menggunakan plafon gypsum biasa dengan variasi permaianan tanaman gantung untuk kesan yang lebih segar pada ruangan.

Untuk furniture yang digunakan, pada meja digunakan material kayu dengan variasi motif poleng, sedangkan untuk kursi dipilih material kayu dan kursi yang mempunyai dudukan puff untuk membuat pengguna merasa nyaman.

Sebagai elemen estetis ruang digunakan material dan bentukan yang sebagian menciptakan kesan modern dengan bentukan simple sedangkan beberapa juga yang menggunakan aksen budaya seperti pintu masuk rumah makan dan lampu gantung.



### 3.4.2 Ruang / Area Terpilih 2



Gambar 6.13 Denah Ruang Terpilih 2

Sumber :dokumen pribadi

Ruang terpilih 2 merupakan ruang untuk area makan khusus atau VIP. Pada area ini tidak diperbolehkan untuk merokok. Selain itu untuk memakai ruangan ini harus ada reservasi atau pemesanan sebelumnya. Terdapat meja panjang untuk pengunjung yang mungkin ingin makan bersama di rumah makan ini. Area ini memiliki privasi yang lebih dari area makan biasa. Selain itu desain yang diberikan untuk menunjang suasana di area ini dibuat lebih menarik dengan adanya permainan variasi pada dinding dengan menggunakan panel kayu dan brown mirror. Selain itu adanya permainan lantai bermotif membuat area makan ini berbeda. Kolom pada ruangan juga difinish dengan HPL dan variasi poleng.



Gambar 6.14 View 1 Desain Akhir Area Makan Rumah Makan VIP  
Tongas Asri

Sumber : dokumen pribadi 2016

Untuk pengunjung yang ingin bersantai dengan lebih privat ada juga area yang memiliki dudukan berupa puff yang tersekat oleh partisi tanaman dengan perbedaan leveling lantai.

Untuk furniture yang digunakan, pada ruangan ini furniture yang digunakan hampir sebagian besar berupa armchair, akan tetapi ada juga yang berupa puff dan kursi kayu. Sedangkan untuk meja menggunakan material yang sebagian besar adalah kayu, akan tetapi untuk meja panjang yang biasa dipakai 10 kursi pengguna menggunakan material rotan.





Gambar 6.15 View 2 Desain Akhir Area Makan VIP Rumah Makan  
Tongas Asri

Sumber : dokumen pribadi 2016

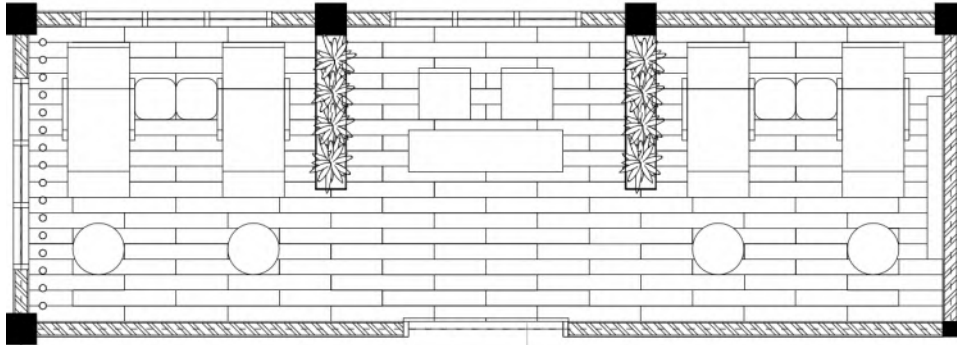


Gambar 6.16 View 3 Desain Akhir Area Makan VIP Rumah Makan  
Tongas Asri



Sumber : dokumen pribadi 2016

### 3.4.3 Ruang / Area Terpilih 3



Gambar 6.17 Denah Ruang Terpilih 3

Sumber :dokumen pribadi

Ruang terpilih 3 merupakan ruang untuk area pijat refleksi. Ruang ini merupakan ruang yang diadakan untuk fasilitas tambahan. Fasilitas ini dibuat untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang mungkin merasa lelah karena melakukan perjalanan jauh. Maksud dari adanya fasilitas ini adalah untuk melakukan pijat sebagai penghilang lelah.

Area ini didesain dengan desain yang lebih natural dengan menggunakan material seperti batu dan kayu, sedangkan untuk lantai menggunakan parquet.

Ruangan ini dibuat dengan pengguna maksimal 4 orang, karena hanya disediakan 4 kursi untuk pengunjung.



Gambar 6.18 View 1 Desain Akhir Area Pijat Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : dokumen pribadi 2016

Furniture pada ruangan ini menggunakan material yang bersifat natural juga, antara lain menggunakan kayu dan rotan, pencahayaan di area ini juga melimpah karena jendela yang besar. Selain itu terdapat variasi permainan bamboo yang tersorot lampu pada area dinding dekat jendela, untuk mengurangi intensitas berlebih cahaya yang masuk.



Gambar 6.19 View 2 Desain Akhir Area Pijat Rumah Makan Tongas Asri

Sumber : dokumen pribadi 2016



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aghin Puspita Hapsari

NRP : 3412100077

Menyatakan bahwa:

Judul : REDESAIN RUMAH MAKAN TONGAS ASRI  
PROBOLINGGO BERTEMA ECLECTIC DENGAN  
PERPADUAN JAWA BALI DAN NATURAL MODERN

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

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

Surabaya, 10 Juli 2016

Penulis,



Aghin Puspita Hapsari



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



DAFTAR STANDAR HARGA SATUAN DASAR UPAH  
TAHUN 2016

Nama Kegiatan : Interior Rumah Makan Tongas Asri  
Redesain Rumah Makan Tongas  
Nama Pekerjaan : Asri  
Lokasi : Tongas, Probolinggo  
Tahun : 2016

No	Uraian Tenaga Kerja	Satuan	Harga Satuan (Rp)
1	Mandor	O.H	Rp 130.000,00
2	Kepala Tukang Batu	O.H	Rp 128.000,00
3	Kepala Tukang Kayu	O.H	Rp 128.000,00
4	Kepala Tukang Listrik	O.H	Rp 128.000,00
5	Kepala Tukang Pipa	O.H	Rp 128.000,00
6	Tukang Batu	O.H	Rp 125.500,00
7	Tukang Kayu	O.H	Rp 125.500,00
8	Tukang Listrik	O.H	Rp 125.500,00
9	Pekerja (Buruh Terampil)	O.H	Rp 118.000,00
10	Pekerja (Buruh Tak Terampil)	O.H	Rp 118.000,00



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**





### RENCANA ANGGARAN BIAYA INTERIOR

Nama Kegiatan : Interior Rumah Makan Tongas Asri  
 Nama Pekerjaan : Redesain Area Makan VIP Rumah Makan Tongas Asri  
 Lokasi : Tongas, Probolinggo  
 Tahun : 2016

No	Deskripsi Pekerjaan	Satuan	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga
<b>I Pembongkaran</b>					
1	Pembongkaran dinding eksisting 2,7x3,5x2sisix8 dinding	m2	151.2	Rp 25,000.00	Rp 3,780,000.00
2	Pembongkaran lantai eksisting (3x14,85)+(8,77 x12,07)	m2	150.4	Rp 25,000.00	Rp 3,760,000.00
3	Pembongkaran plafon eksisting	m2	150.4	Rp 20,000.00	Rp 3,008,000.00
4	Relokasi hasil pembongkaran	m2	150.4	Rp 7,500.00	Rp 1,128,000.00
					Rp 11,676,000.00
<b>II Pekerjaan dinding</b>					
1	Dinding kaca uk. 2.7x3.5x3 m				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				



	- Tempered glass tebal 12mm	m2	28.35	Rp 350,000.00	Rp 9,922,500.00
	- Lem silicon sealant clear	300ml	20	Rp 25,000.00	Rp 500,000.00
	- Jasa pasang kaca	m2	28.35	Rp 35,000.00	Rp 992,250.00
					Rp 11,474,525.00
2	Pemasangan dinding bata uk. 17,4x3.5 m				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Batu bata	m2	60.9	Rp 85,000.00	Rp 5,176,500.00
	- Semen	50kg/zak	12.18	Rp 70,000.00	Rp 852,600.00
	- Pasir	m3	2.8	Rp 390,000.00	Rp 1,092,000.00
	- Jasa tukang borongan	m2	60.9	Rp 30,000.00	Rp 1,827,000.00
	- Multipleks rangka kayu	m2	17.64	Rp 65,000.00	Rp 1,146,600.00
	- Lem kuning	kg	8.5	Rp 115,000.00	Rp 977,500.00
	- HPL motif kayu	lembar	12	Rp 110,000.00	Rp 1,320,000.00
	- Jasa pemasangan bata	m2	60.9	Rp 35,000.00	Rp 2,131,500.00
					Rp 14,583,475.00



3	Pemasangan dinding bata dan jendela kaca uk. 2,7x3,5 m (2bh)				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Batu bata	m2	3.78	Rp 85,000.00	Rp 321,300.00
	- Semen	50kg/zak	0.75	Rp 70,000.00	Rp 52,500.00
	- Pasir	m3	0.17	Rp 390,000.00	Rp 66,300.00
	- Jasa tukang borongan	m2	3.75	Rp 30,000.00	Rp 112,500.00
	- Tempered glass tebal 4mm	m2	15.12	Rp 125,000.00	Rp 1,890,000.00
	- Lem silicon sealant clear	300ml	11	Rp 25,000.00	Rp 275,000.00
	- Kusen besi	6m/batang	10	Rp 82,000.00	Rp 820,000.00
	- Jasa pemasangan bata	m2	3.78	Rp 35,000.00	Rp 132,300.00
	- Jasa pasang kaca	m2	15.12	Rp 35,000.00	Rp 529,200.00
					Rp 4,258,875.00
4	Pemasangan dinding bata uk. 1.5x3.5 m (2bh)				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00



	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Batu bata	m2	10.5	Rp 85,000.00	Rp 892,500.00
	- Semen	50kg/zak	2.1	Rp 70,000.00	Rp 147,000.00
	- Pasir	m3	0.46	Rp 390,000.00	Rp 179,400.00
	- Jasa tukang borongan	m2	10.5	Rp 35,000.00	Rp 367,500.00
					Rp 1,646,175.00
5	Pemasangan dinding bata uk. 2.7x3.5 m				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Batu bata	m2	9.45	Rp 85,000.00	Rp 803,250.00
	- Semen	50kg/zak	1.89	Rp 70,000.00	Rp 132,300.00
	- Pasir	m3	0.42	Rp 390,000.00	Rp 163,800.00
	- Jasa tukang borongan	m2	9.45	Rp 35,000.00	Rp 330,750.00
					Rp 1,489,875.00
6	Pemasangan dinding variasi 11,7x3,5 m				
	Upah :				



	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	- Multipleks rangka kayu	m2	40.95	Rp 65,000.00	Rp 2,661,750.00
	- Lem kuning	kg	20	Rp 115,000.00	Rp 2,300,000.00
	- HPL motif kayu	lembar	45	Rp 110,000.00	Rp 4,950,000.00
	- Brown Mirror	m2	13.45	Rp 135,000.00	Rp 1,815,750.00
	- Jasa tukang borongan	m2	40.95	Rp 35,000.00	Rp 1,433,250.00
	- Jasa pasang kaca	m2	13.45	Rp 35,000.00	Rp 470,750.00
					Rp 13,691,275.00
7	Finishing				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Cat tembok warna putih doff	5kg	3	Rp 130,000.00	Rp 390,000.00
	- Plamir	m2	3.78	Rp 102,000.00	Rp 385,560.00
	- Jasa tukang borongan	m2	64.68	Rp 35,000.00	Rp 2,263,800.00
					Rp 3,099,135.00



					Rp 50,243,335.00
<b>III</b>	<b>Pekerjaan Lantai</b>				
1	Lantai plester				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Semen	50kg/z ak	30	Rp 70,000.00	Rp 2,100,000.00
	- Pasir	m3	6.7	Rp 390,000.00	Rp 2,613,000.00
	- Sirtu	m3	6.7	Rp 118,000.00	Rp 790,600.00
	- Air	liter	215	Rp 13.00	Rp 2,795.00
	- Jasa tukang borongan	m2	150.4	Rp 35,000.00	Rp 5,264,000.00
					Rp 10,830,170.00
2	Lantai keramik motif (400 pcs)				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				



	- Keramik jenis A	lusin	16	Rp 210,000.00	Rp 3,360,000.00
	- Keramik jenis B	lusin	20	Rp 210,000.00	Rp 4,200,000.00
	- Kenaikan leveling lantai 20 cm	m3	13.8	Rp 120,000.00	Rp 1,656,000.00
	- Parquet uk 1.5x1	m2	17.24	Rp 25,000.00	Rp 431,000.00
	- Jasa tukang	m2	17.24	Rp 35,000.00	Rp 603,400.00
					Rp 10,310,175.00
					Rp 21,140,345.00
<b>III</b>	<b>Pekerjaan Plafon</b>				
1	Drop Ceiling				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- hollow 4x4	4m/btg	5	Rp 25,000.00	Rp 125,000.00
	- wall angle galvannis	3m/btg	8	Rp 9,000.00	Rp 72,000.00
	- HPL motif kayu	lbr	20	Rp 110,000.00	Rp 2,200,000.00
	- skrup 1"	pcs	60	Rp 150.00	Rp 9,000.00
	- Jasa tukang	m2	17.24	Rp 35,000.00	Rp 603,400.00
					Rp 3,069,175.00
2	Plafon Gypsum				
	Upah :				



	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- hollow 4x4	4m/btg	37.6	Rp 25,000.00	Rp 940,000.00
	- wall angle galvanis	3m/btg	42	Rp 9,000.00	Rp 378,000.00
	- gypsum board	lbr	45	Rp 47,000.00	Rp 2,115,000.00
	- skrup 1"	pcs	540	Rp 150.00	Rp 81,000.00
	- Jasa tukang	m2	150.4	Rp 35,000.00	Rp 5,264,000.00
					Rp 8,837,775.00
					Rp 11,906,950.00
<b>IV</b>	<b>Pekerjaan Listrik</b>				
1	Pemasangan Saklar				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Saklar ganda	buah	2	Rp 18,700.00	Rp 37,400.00
	- Jasa pemasangan	buah	2	Rp 35,000.00	Rp 70,000.00





					Rp 167,175.00
2	Pemasangan Titik Lampu Downlight				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Isolator	buah	68	Rp 24,000.00	Rp 1,632,000.00
	- Kabel NYA 500 volt 2x2,5 mm2	m2	170	Rp 16,400.00	Rp 2,788,000.00
	- Pipa pralon 5/8	lonjor	17	Rp 6,600.00	Rp 112,200.00
	- T Doos PVC	buah	17	Rp 2,200.00	Rp 37,400.00
	- Fiting plafon	buah	17	Rp 62,000.00	Rp 1,054,000.00
	- Lampu	buah	17	Rp 35,000.00	Rp 595,000.00
	- Jasa pemasangan	buah	17	Rp 35,000.00	Rp 595,000.00
					Rp 6,873,375.00
					Rp 13,746,750.00
3	Pemasangan Titik Lampu Gantung Bujur Sangkar				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp	Rp



				125,500.00	18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Isolator	buah	16	Rp 24,000.00	Rp 384,000.00
	- Kabel NYA 500 volt 2x2,5 mm2	m2	40	Rp 16,400.00	Rp 656,000.00
	- Pipa pralon 5/8	lonjor	4	Rp 6,600.00	Rp 26,400.00
	- T Doos PVC	buah	4	Rp 2,200.00	Rp 8,800.00
	- Fiting plafon	buah	4	Rp 62,000.00	Rp 248,000.00
	- Lampu gantung bujur sangkar	buah	4	Rp 400,000.00	Rp 1,600,000.00
	- Jasa pemasangan	buah	4	Rp 35,000.00	Rp 140,000.00
					Rp 3,122,975.00
4	Peasangan Titik Lampu Gantung Panjang				
	Upah :				
	- Mandor	O.H	0.075	Rp 130,000.00	Rp 9,750.00
	- Kepala tukang	O.H	0.025	Rp 128,000.00	Rp 3,200.00
	- Tukang	O.H	0.15	Rp 125,500.00	Rp 18,825.00
	- Pekerja terampil	O.H	0.25	Rp 112,000.00	Rp 28,000.00
	Bahan :				
	- Isolator	buah	4	Rp 24,000.00	Rp 96,000.00
	- Kabel NYA 500 volt 2x2,5 mm2	m2	10	Rp 16,400.00	Rp 164,000.00
	- Pipa pralon 5/8	lonjor	1	Rp 6,600.00	Rp 6,600.00



	- T Doos PVC	buah	1	Rp 2,200.00	Rp 2,200.00
	- Fiting plafon	buah	1	Rp 62,000.00	Rp 62,000.00
	- Lampu gantung bujur sangkar	buah	1	Rp 1,250,000.00	Rp 1,250,000.00
	- Jasa pemasangan	buah	1	Rp 35,000.00	Rp 35,000.00
					Rp 1,675,575.00
					Rp 18,712,475.00
<b>V</b>	<b>Furniture</b>				
1	Meja Kayu Type 1	pcs	2	Rp 2,750,000.00	Rp 5,500,000.00
2	Meja Kayu Type 2	pcs	3	Rp 2,100,000.00	Rp 6,300,000.00
3	Meja Kayu persegi	pcs	7	Rp 2,850,000.00	Rp 19,950,000.00
4	Meja Rotan	pcs	1	Rp 6,000,000.00	Rp 6,000,000.00
5	Kursi Puff	pcs	8	Rp 1,250,000.00	Rp 10,000,000.00
6	Kursi Kayu	pcs	4	Rp 1,750,000.00	Rp 7,000,000.00
7	Kursi besi	pcs	2	Rp 1,850,000.00	Rp 3,700,000.00
8	Kursi Rotan Armchair	pcs	16	Rp 2,200,000.00	Rp 35,200,000.00
9	Kursi Sofa	pcs	12	Rp 2,650,000.00	Rp 31,800,000.00
10	Kursi Rotan Tinggi	pcs	10	Rp 2,100,000.00	Rp 21,000,000.00
11	Sofa Double	pcs	5	Rp 1,400,000.00	Rp 7,000,000.00
					Rp 153,450,000.00
				Total	Rp 267,129,105.00



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 1



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 2



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**





## LEMBAR ASISTENSI KOLOKIUUM 3



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan mengenai Redesain Rumah Makan Tongas Asri Probolinggo Bertema Eclectic dengan Perpaduan Jawa Bali dan Natural Modern, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Menata ulang layout Rumah Makan Tongas Asri harus memikirkan sirkulasi yang baik untuk pengunjung agar pengunjung merasa nyaman saat melakukan aktivitas di dalam area rumah makan, dan pada saat makan dapat leluasa untuk menikmati makanan tersebut. Selain itu sirkulasi untuk karyawan juga harus diperhatikan agar pada saat karyawan rumah makan memberikan pelayanan, pengunjung tidak merasa aktivitasnya terganggu. Hal ini dapat dilakukan dengan mengukur eksisting area yang ada dan mengetahui kebutuhan ruang yang ada, sehingga penataan layout dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Penataan layout juga harus memperhatikan hubungan antar ruang yang ada, sehingga ruang yang memiliki fungsi saling berhubungan dapat ditata secara berdekatan.
2. Menampilkan ciri khas rumah makan ini yang sebelumnya tidak memiliki desain khusus yang menonjol, sehingga pada interior rumah makan diberikan suatu karakter yang berbeda dengan rumah makan lain yang berada di sekitar area Probolinggo. Karena Rumah Makan Tongas Asri ini berada di jalur Jawa-Bali oleh sebab itu desain yang dibuat memiliki ciri dari pencampuran antara budaya Jawa dan budaya Bali, akan tetapi agar tidak terlihat kuno, desain dengan tema budaya dipadu padankan dengan gaya desain modern yang sedang populer pada saat ini, selain itu karena rumah makan ini terletak di pinggir jalan raya yang ramai kendaraan, gaya natural dapat dijadikan



penyeimbang sebagai salah satu cara untuk menampakkan suasana yang lebih segar.

3. Untuk mengambil jalan tengah dari konsep budaya yang tradisional dengan gaya yang modern, maka diambil benang merah dari desain yang dapat digunakan yaitu desain rumah makan dengan tema eklektik. Tema eklektik sendiri adalah tema yang terdiri dari bermacam-macam langgam desain yang dipersatukan menjadi satu kesatuan yang berbeda tetapi tetap harmonis.

## **1.2 Saran**

Saran yang menjadi pertimbangan perancangan redesain interior Rumah Makan Tongas Asri ini adalah dengan membuat suasana yang menyenangkan bagi pengunjung, bukan hanya memperhatikan hidangan yang disajikan akan tetapi tempat yang menyenangkan dan bagus akan mempengaruhi pengunjung untuk datang berkunjung lagi ke rumah makan ini. Selain itu, pelayanan dan fasilitas yang diberikan pun harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengunjung.



## DAFTAR PUSTAKA

- <http://inspeksisanitasi.blogspot.co.id/2012/05/persyaratan-sanitasi-rumah-makan-dan.html#sthash.LYYgUSq0.dpuf>
- <http://pariwisatadanteknologi.blogspot.co.id/2010/06/pengertian-dan-klasifikasi-rumah-makan.html>
- [http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/2/7/0/pengantar\\_antropometri](http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/2/7/0/pengantar_antropometri)
- WIGNJOSOE BROTO, S. 2008. *Ergonomi Studi Gerak dan Waktu*, Surabaya, Guna Widya.
- Ergonomi fit. 2011. *Ergonomi dan Antropometri* [Online]. Indonesia. Available: <http://http://ergonomi-fit.blogspot.com/2011/12/dna-dan-antropometri.html>.
- Karlen, Mark. (2007). *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*, Jakarta: Erlangga.
- Piotrowski, Catherine M. (2007). *Designing Commercial Interiors Second Edition*, New York: Wiley.



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap Aghin Puspita Hapsari, lahir di Surabaya 2 Juli 1994 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Agus Herri Subroto dan Ibu Guna Indriati Suwito. Penulis saat ini berdomisili di Surabaya.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasarnya dimulai dari TK Katholik Karitas 2 Surabaya lulus pada tahun 2000, SDK Katholik Karitas 2 Surabaya lulus pada tahun 2006, SMP Katholik Stella Maris Surabaya tahun lulus pada 2009, SMAN 15 Surabaya lulus pada tahun 2012 dan mulai tahun 2012 sampai dengan penulisan laporan tugas akhir ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Dalam masa studinya, penulis cukup aktif dalam berorganisasi dengan menjadi Staff Event Mahasiswa Organisasi Himpunan Mahasiswa Desain Interior pada periode 2014-2015. Menjadi panitia dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh jurusan dan fakultas, seperti 1001 IDE, IDE ART dll.

Penulis juga aktif dalam mengikuti beberapa seminar nasional tentang Desain Interior baik yang diselenggarakan oleh Jurusan Desain Interior ITS maupun dari Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII). Penulis juga beberapa kali menjadi finalis kompetisi desain interior yang diselenggarakan oleh PT Venus Ceramica Indonesia pada tahun 2014 dan 2015. Penulis juga telah melakukan Kerja Praktek sebagai asisten desainer di CV Kria Cipta Utama (INARCH)



---

Malang pada tahun 2015 sesuai dengan ketentuan peraturan akademik Jurusan Desain Interior ITS.