

PERANCANGAN ULANG INTERIOR
SOLO'S BISTRO RESTAURANT



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

ABSTRAK

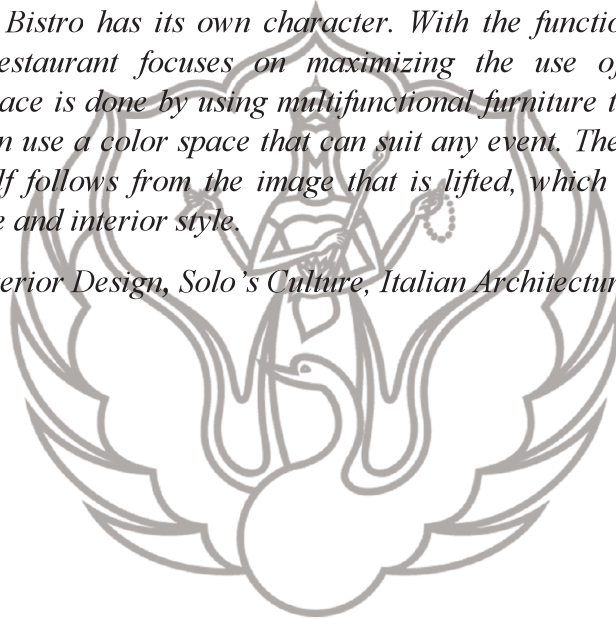
Restoran *Solo's Bistro* ini beralamat di Jalan Slamet Riyadi, Kota Surakarta. Restoran yang berdampingan dengan bangunan cagar budaya ini merupakan Restoran Italia yang sudah lama dikenal rakyat Solo. Bangunan yang sudah cukup lama berdiri dan belum diperbarui terkadang kurang dapat menarik perhatian orang baru di sana meski berada di tengah kota. Menciptakan desain interior dan fasad yang dapat menarik orang – orang adalah tantangan dari perancangan ini. Selain itu tantangan lainnya adalah menciptakan citra perpaduan budaya Solo dan arsitektural Italia di dalam restoran ini. Dalam mengerjakan perancangan ini menggunakan metode dari Rosemary dan Otie Kilmer pada buku *Designing Interior* (2014) yaitu dengan awalan mempelajari data-data yang telah terkonsentrasi dari tahap brainstorming, mind mapping, moodboard, dan prototyping. Setelah itu desain dievaluasi dengan beberapa kriteria dan meminta umpan balik. Hasil dari perancangan ini adalah desain interior yang mengikuti bentuk asli arsitekturalnya, dengan menggunakan implementasi budaya Solo dan arsitektural Italia pada interiornya membuat *Solo's Bistro* memiliki karakter tersendiri. Dengan fungsi penggunaan ruangan yang bermacam – macam restoran ini berfokus pada pemaksimalan dari penggunaan ruang itu sendiri. Pemaksimalan ruang dilakukan dengan penggunaan *furniture* multifungsi yang mudah dipindah dan disimpan. Lalu menggunakan warna ruang yang dapat menyesuaikan segala acara. Pemilihan material dan warna sendiri mengikuti dari citra yang diangkat yaitu perpaduan budaya dan gaya interior *modern Indis*.

Kata kunci: Desain Interior, Budaya Solo, Arsitektural Italia, *Solo's Bistro*.

ABSTRACT

*Solo's Bistro Restaurant is located at Jalan Slamet Riyadi, Surakarta City. The restaurant that placed next to a cultural heritage building is an Italian restaurant has long been known with Solo's people. The buildings have been around for a long time and have not been updated, so sometimes it less able to attract the attention of new people there even though this building are in the middle of the city. Challenge of this design is creating interior and facade designs that can attract people. In addition, another challenge is to create an image of a blend of Solo culture and Italian architecture in this restaurant. In working on this design using the method from Rosemary and Otie Kilmer in the book *Designing Interior* (2014) by starting with studying concentrated data from the brainstorming, mind mapping, mood board, and prototyping stages. After that, the design was evaluated against several criteria and asked for feedback. The result of this design is an interior design that follows the original architectural form, using the implementation of Solo's culture and Italian architecture in the interior, making Solo's Bistro has its own character. With the function of using various rooms, this restaurant focuses on maximizing the use of the space itself. Maximizing space is done by using multifunctional furniture that is easy to move and store. Then use a color space that can suit any event. The choice of material and color itself follows from the image that is lifted, which is a blend of Indis modern culture and interior style.*

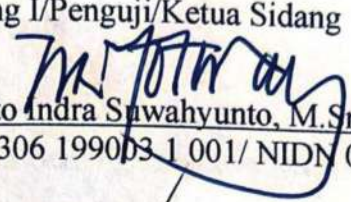
Keywords : *Interior Design, Solo's Culture, Italian Architecture, Solo's Bistro*



Tugas Akhir perancangan berjudul :

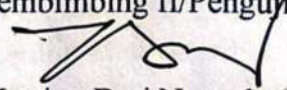
PERANCANGAN ULANG INTERIOR *SOLO'S BISTRO RESTAURANT* diajukan oleh Shafira Mayla Suwarno, NIM 1812122023 Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima. (Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

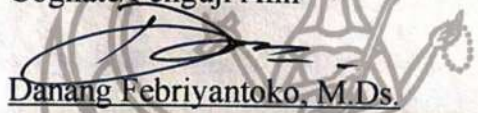
NIP 19590306 199003 1 001/ NIDN 0006035908

Pembimbing II/Penguji


Martino Dwi Nugroho, MA.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Cognate/Penguji Ahli


Danang Febriyantoko, M.Ds.

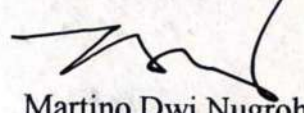
NIP 19870209 201504 1 001/ NIDN 0009028703

Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Bararjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690

Surat Pernyataan Keaslian**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafira Mayla Suwarno
NIM : 1812122023
Tahun lulus : 2022
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam Dok. Penulis umen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Mei 2022



Shafira Mayla Suwarno

NIM 1812122023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridanya saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini. Adapun judul tugas akhir yang saya ajukan adalah “Perancangan Ulang *Solo’s Bistro Restaurant*”

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan tugas akhir ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Segenap tim *Solo’s Bistro Restaurant*, selaku pengelola restoran yang diangkat dari perancangan ini
2. Tim OMAE Design Interior, selaku pemberi akses terhadap data perancangan yang ada
3. Martino Dwi Nugroho, M.A., selaku Ketua Jurusan dan juga Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis
4. Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Kepala Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn., selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis
6. Segenap Dosen Fakultas Seni Rupa terutama Program Studi Desain Interior yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses perancangan ini
7. Orang tua yang telah memberikan dukungan baik secara finansial maupun dukungan secara mental
8. Sahabat – sahabat saya yang selalu membantu di kala suka dan suka yaitu Annisa, Adhelia, Amalia dan Cahya

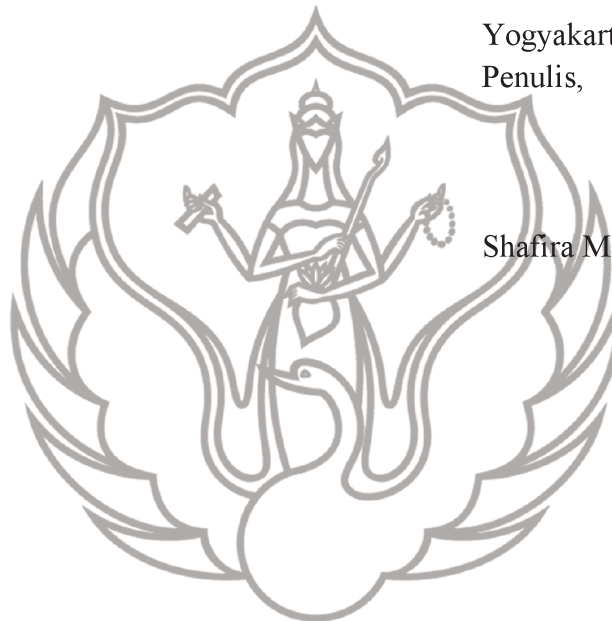
9. Day6 dan lagu - lagunya yang memberi semangat dan pengingat bahwa hidup tidak perlu terus berlari ada kalanya untuk beristirahat juga
10. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya saya menyadari bahwa tugas akhir perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan perancangan ini.

Yogyakarta, 20 Mei 2022

Penulis,

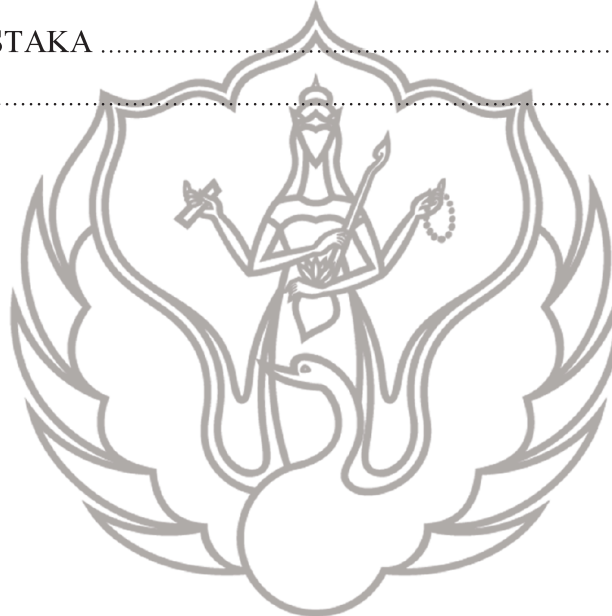
Shafira Mayla Suwarno



DAFTAR ISI

PERANCANGAN ULANG INTERIOR.....	i
ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses desain.....	3
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus.....	12
B. Tujuan dan Sasaran Desain.....	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasaran Desain.....	18
3. Data.....	19
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria.....	41
BAB III.....	44
PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN.....	44
A. Permasalahan Desain.....	44
B. Solusi Desain.....	44
1. Konsep Desain.....	45
2. Gaya dan Tema.....	46

3. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Desain.....	47
BAB IV	48
PENGEMBANGAN DESAIN.....	48
A. Alternatif Desain	48
1. Alternatif Estetika Ruang	48
2. Alternatif Penataan Ruang.....	54
B. Evaluasi Pemilihan Desain	73
C. Hasil Desain.....	73
BAB V.....	80
PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 Diagram Proses Desain, <i>Designing Interior, 2014</i>	3
Gb. 2 Denah Lokasi.....	21
Gb. 3 Bangunan di sekitar restoran.....	21
Gb. 4 Lokasi wisata tertanda di denah (Tumurun, Danar Hadi, Kraton)	21
Gb. 5 Akses Masuk Pada Denah	22
Gb. 6 Akses Masuk	22
Gb. 7 Arah Matahari	23
Gb. 8 Fasad Bangunan	24
Gb. 9 Suasana area makan <i>outdoor</i> dan <i>semi-indoor</i>	24
Gb. 10 Zoning Ruang (Dok. Penulis Suwarno, S. M., 2021).....	25
Gb. 11 Zoning Kebisingan (Dok. Penulis Suwarno, S. M., 2021).....	26
Gb. 12 Sirkulasi Ruang (Dok. Penulis Suwarno, S. M., 2021).....	27
Gb. 13 Atmosfer Solo <i>Bistro</i>	29
Gb. 14 Hirarki Ruang (Dok. Penulis Suwarno, S.M., 2021)	31
Gb. 15 Standarisasi Area Restaurant.....	32
Gb. 16 Standarisasi Area Restaurant.....	33
Gb. 17 Standarisasi Area Restaurant.....	33
Gb. 18 Standarisasi Area Restaurant.....	34
Gb. 19 Standarisasi Area Kasir	35
Gb. 20 Standarisasi Area Rapat	36
Gb. 21 Standarisasi Area Dapur.....	37
Gb. 22 Standarisasi Area Dapur.....	37
Gb. 23 Standarisasi Area Dapur.....	38
Gb. 24 Standarisasi Area Dapur.....	38
Gb. 25 Standarisasi Area Toilet	39
Gb. 26 Diagram Penentuan Kriteria Desain	42
Gb. 27 <i>Brainstorming</i>	45
Gb. 28 Moodboard	48
Gb. 29 Transformasi bentuk Batik Sidomukti	49
Gb. 30 Ideasi Pengaplikasian Transformasi Bentuk	50
Gb. 31 Komposisi Warna	51
Gb. 32 Komposisi Material.....	52
Gb. 33 Ilustrasi Batik Sidomukti.....	52
Gb. 34 Ilustrasi <i>Signage</i>	52
Gb. 35 <i>Marix Diagram</i>	54
Gb. 36 <i>Bubble Diagram</i>	54
Gb. 37 <i>Zoning 1</i>	55
Gb. 38 <i>Zoning 2</i>	55
Gb. 39 <i>Layout 1</i>	56
Gb. 40 <i>Layout 2</i>	57

Gb. 41 Rencana Lantai 1	58
Gb. 42 Rencana Lantai 2	58
Gb. 43 Rencana Plafon 1	59
Gb. 44 Rencana Plafon 2	59
Gb. 45 Rencana Dinding 1	60
Gb. 46 Rencana Dinding 2	60
Gb. 47 <i>Furniture Custom Dining Table</i>	62
Gb. 48 <i>Furniture Custom Cashier Table</i>	63
Gb. 49 <i>Furniture Custom Outdoor Chair</i>	63
Gb. 50 <i>Furniture Custom Meeting Backdrop</i>	64
Gb. 51 <i>Furniture Custom Table</i>	64
Gb. 52 <i>Outdoor Dining Area</i>	73
Gb. 53 <i>Entrance Area</i>	74
Gb. 54 <i>Cashier Area</i>	74
Gb. 55 <i>Semi-indoor Area</i>	75
Gb. 56 <i>Indoor Area</i>	75
Gb. 57 <i>VVIP Area</i>	76
Gb. 58 <i>Kitchen</i>	77
Gb. 59 <i>VIP Area</i>	78
Gb. 60 <i>Staff Meeting Room</i>	78
Gb. 61 <i>Manager Room</i>	79
Gb. 62 <i>Praying Room</i>	79
Gb. 63 <i>Suasana area mushola</i>	84
Gb. 64 Gb. 65 <i>Suasana Gudang dan Seating Area</i>	84
Gb. 66 <i>Suasana pintu menuju area VVIP dan Outdoor Area</i>	85
Gb. 67 <i>Suasana Indoor Area</i>	85
Gb. 68 <i>Suasana Lorong sekitar Dapur</i>	85
Gb. 69 <i>Existing Lt 1</i>	86
Gb. 70 <i>Existing Lt 2</i>	86
Gb. 71 <i>Skematik Area Outdoor</i>	87
Gb. 72 <i>Skematik Area Semi-Indoor</i>	87
Gb. 73 <i>Skematik Area Indoor</i>	88
Gb. 74 <i>Skematik Dapur</i>	88
Gb. 75 <i>Skematik Area VIP VVIP</i>	88
Gb. 76 <i>Axonometri Gb. 77 Layout</i>	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aktifitas dan Jenis Ruang (Dok. Penulis Suwarno, S. M., 2021)	27
Tabel 2 Lingkup pekerjaan.....	31
Tabel 3 Daftar Kebutuhan Ruang	41
Tabel 4 Solusi Permasalahan Desain	47
Tabel 5 <i>Furniture</i> Pabrikasi	61
Tabel 6 Jenis Lampu	64
Tabel 7 Jenis Penghawaan Buatan	70
Tabel 8 Jenis Penghawaan Buatan	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki beberapa kebutuhan dasar yang harus dipenuhi dan tidak bisa ditinggalkan di kehidupannya. Salah satunya adalah makan dan minum. Makanan dan minuman sendiri bisa didapatkan melalui beberapa cara yaitu dengan memakan langsung bahan makan yang layak makan, memasaknya dengan proses tertentu atau bahkan yang paling mudah adalah dengan membeli makanan di tempat penjual.

Kegiatan membeli makan di luar merupakan hal yang sangat lumrah kita lakukan selama ini. Membeli makan bersama dengan teman, pasangan ataupun keluarga dapat meningkatkan keakraban dan juga memberikan memori yang menyenangkan untuk pelakunya. Saat membeli makan di luar orang-orang kerap kali kebingungan untuk memilih tempatnya. Dengan mengikuti berkembangnya jaman saat ini ada berbagai macam jenis tempat makan yang umumnya ada di Indonesia. Dari tempat makan warung yang di pinggir jalan hingga restoran mewah untuk melakukan *fine dining* juga ada di Indonesia. Dunia perkulineran Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan dan makin meningkat, dilihat dari notasi Asosiasi Pengusaha Kafe dan Restoran Indonesia (Apkripdo) Indonesia mengalami pertumbuhan untuk pada sektor kuliner hingga lebih dari 20 persen sepanjang tahun 2018 (Wijayanto, 2019).

Salah satu jenis tempat makan yang saat ini tengah menjadi tren dan digandrungi di Indonesia selain *coffee shop* yaitu *Bistro*. Menurut Patricia, *Bistro* sendiri berasal dari Bahasa Perancis Utara yang diketahui sekitar tahun 1884, dengan sebutan aslinya adalah "*Bistrouille*". Kata tersebut sendiri merupakan sebutan rakyat Perancis Utara saat itu untuk kopi berkualitas rumahan ataupun bar yang menyediakan wine serta makanan rumahan sederhana (Wells, 2017:10). Namun, *bistro* di Indonesia sendiri cenderung julukan untuk resto kalangan

menengah atas tak seperti julukan sesungguhnya. *Bistro* di sini lebih cenderung sebagai tempat makan yang suasananya berdasarkan hidangan utama atau spesialisasi resto tersebut.

Indonesia, negeri dengan ribuan budaya sebagai asetnya. Salah satunya yaitu, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Kota ini dahulu merupakan bagian pusat kerajaan Mataram dengan segudang budaya, seni dan nilai sejarah didalamnya. Bahkan kegiatan budaya dan berkeseniannya masih rutin berjalan hingga kini, serta menjadi nilai jual tersendiri bagi Kota Surakarta. Karakter yang kental dengan seni dan budaya merupakan aspek menarik yang dapat diangkat.

Di Surakarta, Jawa Tengah sendiri terdapat sebuah *bistro* yang berdiri cukup lama dan sudah dikenal baik oleh masyarakat di sana yaitu, *Solo's Bistro Restaurant*. *Solo's Bistro Restaurant* sendiri berdiri sekitar tahun 2011 dan masih bertahan hingga saat ini. Resto ini memiliki spesialisasi hidangan Italia dengan pizza sebagai menu utamanya. Unikny restoran ini menggunakan tempatnya bukan hanya sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai tempat pernikahan dan *meeting room*. *Solo's Bistro Restaurant* sendiri terletak di Jl. Slamet Riyadi No.183, Kemlayan, Kec. Serengan yang merupakan jalur utama yang sering dilalui rakyat Surakarta, sehingga pasti rakyat Solo mengetahui tempat ini. Memiliki suasana yang romantis dengan harga yang wajar membuat resto ini tempat favorit pasangan di kota Solo.

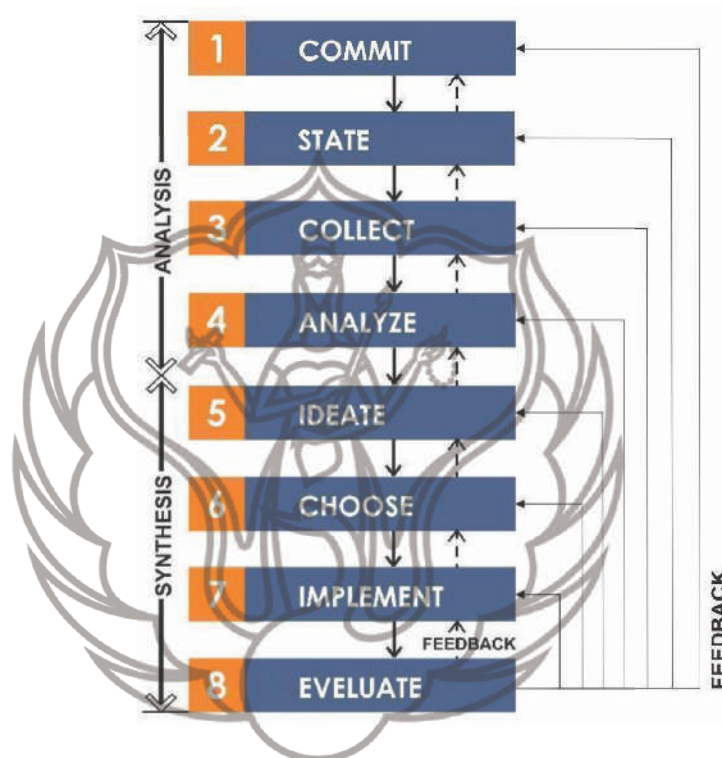
Dengan penggabungan karakter *bistro* yang mengangkat suasana makanan utamanya yaitu suasana restoran di Italia dengan Kota Surakarta yang kaya akan budaya akan menjadi hal yang unik dan menarik untuk restoran ini. Usia resto sudah hampir 10 tahun tetapi belum pernah melakukan renovasi penuh sebelumnya, sehingga membuat beberapa area resto kurang menyatu satu sama lain dan menjadi kekhawatiran tersendiri. Bahkan beberapa area seakan – akan berdiri sendiri dan tidak seperti kesatuan dalam restaurant tersebut. Lalu karena fungsi restaurant yang bermacam - macam sehingga memiliki cukup banyak keperluan untuk mendukung kegiatan tersebut, sayangnya restoran seperti tidak memiliki cukup ruang untuk menyimpan tiap perkakas untuk mendukung kegiatannya. Selain itu, dikarenakan adanya pandemi yang terjadi ini, menjadi

kekhawatiran tersendiri dan memerlukan perhatian khusus untuk menciptakan desain yang tetap dapat digunakan pasca pandemi yang terjadi.

B. Metode Desain

1. Proses desain

Dalam pengerjaan perancangan restoran ini penulis memilih menggunakan metode desain yang dikembangkan oleh seorang desainer yang bernama Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer dengan pola seperti diagram berikut :



Gb. 1 Diagram Proses Desain, *Designing Interior*, 2014
(Sumber: Kilmer, R. dan Kilmer, W.O., 2014: 178)

2. Metode Desain

Pada pengaplikasian proses desain dari buku *Designing Interiors* Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer (2014) dapat dijabarkan seperti berikut :

a. Proses Analisa Masalah

- 1) *Commit (Accept the Problem)*, menerima permasalahan dan berkomitmen dalam melaksanakannya. Cara penulis agar dapat menyelesaikan masalah dan tetap berkomitmen mengerjakan

perancangan ini yaitu dengan mengingat tujuan dari perancangan yang dikerjakan;

- 2) *State (Define the Problem)*, menentukan permasalahan yang dihadapi saat ini. Proses ini sangat berpengaruh pada solusi akhir dan hasil akhir dari proyek yang dilaksanakan. Untuk mengetahui permasalahan penulis melakukan survei lapangan;
- 3) *Collect (Gather the Fact)*, proses mengumpulkan fakta ini dilakukan setelah memahami permasalahan yang ada. Untuk memahami lebih dalam permasalahan dilakukan dengan membaca banyak literatur terkait dan bertanya pada *user* mengenai area rancangan;
- 4) *Analyze*, setelah melakukan proses diatas dan mendapat informasi yang cukup, informasi disaring serta dikelompokkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

b. Proses Sintesa dan Pengembangan Desain

- 1) *Idiate*, atau biasa disebut proses ideasi. Proses paling menyenangkan dan memerlukan banyak kreatifitas, karena dalam proses ini tujuan perancangan akan mulai terlihat. Dalam mencari ide dilakukan dengan 2 tahap,
 - a) *Schematic*, dengan membuat diagram – yang dapat membantu mengembangkan ide, lalu dikembangkan menjadi gambar sketsa skematik sebagai gambaran desain yang akan dibuat;
 - b) *Concept Statement*, mempresentasikan sketsa yang dibuat agar dipahami oleh pembimbing. Dalam menuliskan kalimat dipastikan harus dapat menggambarkan ide yang dibuat pada proses skematik;
- 2) *Choose (Select the Best Option)*, dalam proses ideasi biasanya membuat beberapa opsi desain yang akan dipilih. Dalam memilih objek desain terbaik penulis berencana menggunakan survei umum agar hasil pilihan lebih objektif;

- 3) *Implement (Take Actions)*, setelah memilih opsi desain terbaik dari pilihan ide yang ada, ide digambarkan secara fisik melalui gambar final (*rendering* manual atau 3d), gambar kerja, dan presentasi.

c. Proses Evaluasi Desain

- 1) *Evaluate (Critically Review)*, proses meninjau kembali atau penilaian yang bertujuan sebagai koreksi apakah desain berhasil menyelesaikan permasalahan yang ada atau justru sebaliknya. Penilaian ini dapat berdasarkan pendapat orang lain;
- 2) *Feedback*, adalah tahapan tinjauan kembali dari semua tahapan yang sudah dilakukan dan bagaimana *review* dari penguji.

