

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN
***TWO STORIES* BOGOR**



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023

ABSTRAK

Restoran *Two Stories* merupakan sebuah perusahaan komersial yang bergerak dalam bidang wisata kuliner di Kota Bogor. Restoran ini terletak pada lokasi strategis pembangunan restoran yang seiring dengan peningkatan jumlah wisatawan dan perkembangan tren wisata kuliner menimbulkan persaingan daya tarik antar restoran. Penyesuaian kebutuhan perancangan restoran berdasarkan pada fokus permasalahan dalam peningkatan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna ruang dengan efisiensi pemanfaatan sistem pencahayaan dan penghawaan alami. Perancangan restoran bertujuan untuk menghadirkan suasana dekat dengan alam dan menciptakan ruang sebagai tempat peristirahatan dari keramaian kota besar dalam memberikan pengalaman wisata kuliner berbeda bagi pengunjung. Perancangan ditujukan untuk menarik lebih banyak pengunjung melalui interior yang atraktif dan nyaman. Metode perancangan berdasarkan proses desain yang terbagi dalam proses analisis dan sintesis dalam beberapa tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis masalah, hingga pemilihan ide solusi desain yang tepat untuk diterapkan dalam perancangan. Mengusung konsep *Endless Beauty of Evergreen* dalam menciptakan impresi suasana hutan hujan tropis dan penyampaian pesan preservasi hutan serta keindahan visual yang relevan melalui konektivitas dengan keadaan saat ini, maka visualisasi perancangan restoran akan menghadirkan karakter desain interior kontemporer dengan tema interior suasana hutan tropis. Perancangan restoran bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pengunjung terhadap restoran yang kemudian berdampak pada meningkatnya wisatawan Kota Bogor, membangun konektivitas dengan lingkungan, serta memberikan kenyamanan fisik dan estetika visual sebuah restoran.

Kata kunci: *sistem alami, interior tropis-kontemporer, interior restoran*

ABSTRACT

*Two Stories Restaurant is a commercial company engaged in culinary tourism at the Rain City of Indonesia. This restaurant is located in a strategic restaurant's development area, which in line with the increasing number of tourist and the development of culinary tourism trends has evoked traction competition between restaurants. Adjustment to the needs of restaurant design based on the main problem of increasing comfort and safety for users with efficient utilization of natural lighting and ventilation systems. The design of the restaurant aims to present a calm atmosphere, close to nature, and create space as a resting place from the hustle of big cities in providing a different culinary tourism experience for visitors. The design is intended to attract more visitors through interior space that is attractive and comfortable. The design method is based on the design process which is divided into analysis process and synthesis process, including several stages of defining problems, collecting data, analyzing problem, to the selection of the right design solution ideas to be applied in the design. Carrying the concept of *Endless Beauty of Evergreen* in creating the impression of a tropical rainforest atmosphere and conveying messages of forest preservation and relevant visual*

beauty through significant and logical connectivity with the current situation, the visualization of restaurant design will present a sense of contemporary in the midst of a tropical rainforest atmosphere. The design of the restaurant aims to increase the attractiveness of visitors to restaurants which then has an impact on increasing the city's tourism, building connectivity with the environment, and providing physical comfort and visual aesthetics of a restaurant.

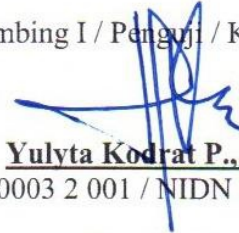
Keywords: *natural system, tropical-contemporary interior, restaurant interior design*



Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN TWO STORIES BOGOR
diajukan oleh Ribka Febriani Preisdila Girsang NIM 1912241023, 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 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

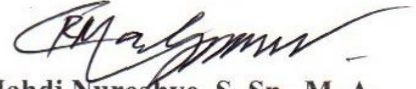
Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang



Yulyta Kodrat P., S. T., M. T.

NIP. 19700727 200003 2 001 / NIDN 0027077005

Pembimbing II / Penguji



Mahdi Nurcahyo, S. Sn., M. A.

NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Cognate / Penguji Ahli



Anom Wibisono, S. Sn., M. Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001 / NIDN 0014037206

Ketua Program Studi / Ketua



Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M. A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ribka Febriani Preisdila Girsang

NIM : 191 2241 023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta tidak terdapat karya yang pernah diajukan maupun diterbitkan sebelumnya oleh orang atau lembaga lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dokumen ini sebagaimana telah tercantum dalam daftar pustaka. Sehingga laporan ini dapat dipertanggungjawabkan dan benar karya saya sendiri.

Yogyakarta, 3 Juli 2023



Ribka Febriani Preisdila Girsang

NIM 191 2241 023

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan atas berkat dan pertolongan-Nya, Penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Perancangan Interior Restoran *Two Stories* Bogor” yang telah terlaksana dengan lancar.

Dalam pemenuhan persyaratan lulus guna mendapatkan gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) Program Studi Desain, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, maka Penulis melaksanakan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap melalui penyusunan laporan ini dapat memperoleh pengetahuan yang membangun dan berguna bagi kemajuan Penulis.

Demikian, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam proses persiapan dan pelaksanaan Tugas Akhir ini hingga terselesaikan dengan hasil yang baik, diantaranya:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan pertolongan dalam seluruh proses penyusunan Tugas Akhir hingga terselesaikan dengan baik.
2. Orang tua, adik, dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik bagi Penulis.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan informasi dan bimbingan bagi Penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Ibu Yulyta Kodrat P., S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Mas Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan waktu, bimbingan, pengetahuan, serta arahan yang sangat berguna bagi Penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.

5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan, pengetahuan, dan nasehat selama masa perkuliahan.
6. Bapak Daniel, Bapak Robert, dan Tim Komersial Marketing Restoran *Two Stories* Bogor atas kerjasama dan dukungan dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir.
7. Shanice Avriel, Wensen Jhonnatan, dan teman seperjuangan yang telah memberikan waktu, saran, dan pengetahuan yang berguna selama proses pengerjaan Laporan Tugas Akhir.
8. Athallah Goldy, Adriel Jonathan, Ivan Septian, Jericho Jony, dan Kenjiro Wiguna yang telah memberikan waktu, dukungan, saran, dan doa selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir.
9. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu penulis selama penyusunan Laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari akan keterbatasan Penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Maka dari itu, dengan keterbukaan dan kerendahan hati, Penulis menerima kritik dan saran yang membangun, sehingga laporan ini dapat memberikan manfaat positif bagi para pembaca.

Yogyakarta, 31 Mei 2023

Hormat Saya,



Ribka Febriani P. Girsang

191 2241 023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	16
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	22
1. Tujuan Desain.....	22
2. Fokus / Sasaran Desain.....	22
3. Data	23
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain.....	87
BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN	94
A. Pernyataan Masalah	94
B. Identifikasi Permasalahan Ruang.....	94
C. Ide Solusi Desain.....	94
D. Konsep Desain	96
1. Konsep.....	96
2. Tema dan Gaya Perancangan	99
3. Sketsa Ideasi	100
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	103

A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	103
1. Alternatif Estetika Ruang	103
2. Alternatif Penataan Ruang	106
B. Evaluasi Pemilihan Desain	124
C. Hasil Desain	125
1. Rendering Perspektif/ Presentasi Desain	125
2. Layout	133
3. Detail Khusus	134
4. Aksonometri	137
BAB V PENUTUP	139
A. Kesimpulan	139
B. Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	142
A. Hasil Survey	142
1. Surat Keterangan Permohonan Izin	142
2. Surat Keterangan Izin Survey	143
3. Dokumentasi Survey	144
B. Proses Pengembangan Desain	145
C. Presentasi Desain	146
1. Rendering Perspektif	146
2. Rendering Bird Eye View	149
3. Perspektif Manual	151
4. Skema Bahan dan Warna	153
5. Poster	154
D. Rancangan Anggaran Biaya	155
1. Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya	155
2. Rencana Anggaran Biaya	155
3. Analisis Harga Satuan	158
E. Gambar Kerja	167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Langkah Proses Desain	4
Gambar 2. 1 Lokasi Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	24
Gambar 2. 2 Logo Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	25
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	27
Gambar 2. 4 Lokasi Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	30
Gambar 2. 5 Site Analysis Bangunan Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	31
Gambar 2. 6 Akses Masuk Bangunan Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	31
Gambar 2. 7 <i>Site Analysis</i> Bangunan Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	32
Gambar 2. 8 Orientasi Matahari Bangunan Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	33
Gambar 2. 9 Grafik Data Suhu Wilayah.....	33
Gambar 2. 10 Grafik Data Kualitas Udara pada Wilayah.....	34
Gambar 2. 11 Data Presipitasi Bulan Desember Wilayah	34
Gambar 2. 12 Gambar Kerja Denah Lantai 1 Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	35
Gambar 2. 13 Gambar Kerja Denah Lantai 2 Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	35
Gambar 2. 14 Gambar Kerja Fasad Bangunan Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	36
Gambar 2. 15 Gambar Kerja Potongan A-A' Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	36
Gambar 2. 16 Gambar Kerja Potongan B-B' Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	36
Gambar 2. 17 Matriks Ruang Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	38
Gambar 2. 18 Zoning Lantai 1 Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	38
Gambar 2. 19 Zoning Lantai 2 Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	39
Gambar 2. 20 Sirkulasi Lantai 1 Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	39
Gambar 2. 21 Sirkulasi Lantai 2 Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	40
Gambar 2. 22 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	46
Gambar 2. 23 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	47
Gambar 2. 24 Area <i>Semi Outdoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	47
Gambar 2. 25 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	47
Gambar 2. 26 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	49
Gambar 2. 27 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	49
Gambar 2. 28 Area Tangga Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	50
Gambar 2. 29 Area <i>Semi Outdoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	50
Gambar 2. 30 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	50
Gambar 2. 31 Area <i>Indoor</i> Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	51
Gambar 2. 32 Interior Medja <i>Restaurant</i> Bogor	60
Gambar 2. 33 Interior Medja <i>Restaurant</i> Bogor	61
Gambar 2. 34 Interior Restoran <i>Weekend.ers</i> Bogor.....	61
Gambar 2. 35 Interior Restoran <i>Weekend.ers</i> Bogor.....	62
Gambar 2. 36 Interior Restoran <i>Weekend.ers</i> Bogor.....	62
Gambar 2. 37 Interior Restoran B'Steak <i>Grill and Pancake</i> Bogor	63
Gambar 2. 38 Interior Restoran B'Steak <i>Grill and Pancake</i> Bogor	64

Gambar 2. 39 Interior Restoran Hujan Rempah Bogor.....	64
Gambar 2. 40 Interior Restoran Hujan Rempah Bogor.....	65
Gambar 2. 41 Interior Warung Nako dan Kopi Nako Bogor.....	66
Gambar 2. 42 Interior Warung Nako dan Kopi Nako Bogor.....	66
Gambar 2. 43 Interior Warung Nako dan Kopi Nako Bogor.....	67
Gambar 2. 44 Diagram Dimensi Standar Profil Area Bar	75
Gambar 2. 45 Standar Pengukuran <i>General Purpose Chair</i>	77
Gambar 2. 46 Standar Pengukuran Meja Makan	77
Gambar 2. 47 Standar Dimensi Meja Makan.....	78
Gambar 2. 48 Standar Dimensi Meja Makan.....	79
Gambar 2. 49 Standar Kualitas Udara Restoran	81
Gambar 2. 50 Level Kebisingan pada Ruang Restoran	83
Gambar 3. 1 Diagram Ide Solusi Permasalahan Desain	96
Gambar 3. 2 Diagram <i>Brainstorming</i> Ide Konsep Perancangan.....	96
Gambar 3. 3 Diagram Konsep Perancangan Restoran	97
Gambar 3. 4 Palet Warna Perancangan.....	98
Gambar 3. 5 <i>Material Board</i> Perancangan	99
Gambar 3. 6 Poster Sketsa Ideasi.....	101
Gambar 4. 1 Alternatif 1 <i>Zoning</i> LT.1.....	106
Gambar 4. 2 Alternatif 1 <i>Zoning</i> LT.2.....	106
Gambar 4. 3 Alternatif 2 <i>Zoning</i> LT.1.....	107
Gambar 4. 4 Alternatif 2 <i>Zoning</i> LT.2.....	107
Gambar 4. 5 Organisasi Ruang Matriks.....	108
Gambar 4. 6 Organisasi Ruang Bubble Diagram LT.1	109
Gambar 4. 7 Organisasi Ruang Bubble Diagram LT.2	109
Gambar 4. 8 Alternatif 1 <i>Zoning</i> & Sirkulasi LT.1.....	110
Gambar 4. 9 Alternatif 1 <i>Zoning</i> & Sirkulasi LT.2.....	110
Gambar 4. 10 Alternatif 2 <i>Zoning</i> & Sirkulasi LT.1.....	111
Gambar 4. 11 Alternatif 2 <i>Zoning</i> & Sirkulasi LT.1.....	111
Gambar 4. 12 Alternatif 1 <i>Layout</i> LT.1	112
Gambar 4. 13 Alternatif 2 <i>Layout</i> LT.1	112
Gambar 4. 14 Alternatif 1 <i>Layout</i> LT.2	113
Gambar 4. 15 Alternatif 2 <i>Layout</i> LT.2	113
Gambar 4. 16 Alternatif 1 <i>Floor Plan</i> LT.1.....	114
Gambar 4. 17 Alternatif 1 <i>Floor Plan</i> LT.2.....	115
Gambar 4. 18 Alternatif 2 <i>Floor Plan</i> LT.1.....	115
Gambar 4. 19 Alternatif 2 <i>Floor Plan</i> LT.2.....	116
Gambar 4. 20 Alternatif 1 <i>Ceiling Plan</i> LT.1	117
Gambar 4. 21 Alternatif 1 <i>Ceiling Plan</i> LT.2	117
Gambar 4. 22 Alternatif 2 <i>Ceiling Plan</i> LT.1	118
Gambar 4. 23 Alternatif 2 <i>Ceiling Plan</i> LT.2	118
Gambar 4. 24 Rendering Perspektif <i>Entryway</i> LT.1.....	125
Gambar 4. 25 Rendering Perspektif <i>Main Dining Area</i> LT.1.....	125
Gambar 4. 26 Rendering Perspektif <i>Main Dining Area</i> LT.1.....	126

Gambar 4. 27 Rendering Perspektif <i>Main Dining Area</i> LT.1	126
Gambar 4. 28 Rendering Perspektif <i>Cashier & Reception</i> LT.1	127
Gambar 4. 29 Rendering Perspektif <i>Dining Area 1</i> LT.1	127
Gambar 4. 30 Rendering Perspektif <i>Toilet</i> LT.1	128
Gambar 4. 31 Rendering Perspektif <i>Dining Area 2</i> LT.2	128
Gambar 4. 32 Rendering Perspektif <i>Dining Area 2</i> LT.2	129
Gambar 4. 33 Rendering Perspektif <i>Dining Area 2</i> LT.2	129
Gambar 4. 34 Rendering Perspektif <i>Dining Area 2</i> LT.2	130
Gambar 4. 35 Rendering Perspektif <i>Beverage Area</i> LT.2	130
Gambar 4. 36 Rendering Perspektif <i>Wall Hanging Plate Decorative</i> LT.2	131
Gambar 4. 37 Rendering Perspektif <i>Wall Hanging Plate Decorative</i> LT.2	131
Gambar 4. 38 Rendering Perspektif <i>Semi-Indoor Dining Area</i> LT.2	132
Gambar 4. 39 Rendering Perspektif <i>Semi-Indoor Dining Area</i> LT.2	132
Gambar 4. 40 Rendering Perspektif <i>Semi-Indoor Dining Area</i> LT.2	133
Gambar 4. 41 Gambar Kerja Layout LT.1	133
Gambar 4. 42 Gambar Kerja Layout LT.2	134
Gambar 4. 43 Gambar Kerja <i>Furniture Dining Table</i>	134
Gambar 4. 44 Gambar Kerja <i>Furniture Dining Table</i>	135
Gambar 4. 45 Gambar Kerja <i>Furniture Dining Table</i>	135
Gambar 4. 46 Gambar Kerja <i>Furniture Dining Table</i>	135
Gambar 4. 47 Gambar Kerja <i>Furniture Beverage Rack</i>	136
Gambar 4. 48 Gambar Kerja <i>Furniture Beverage Rack</i>	136
Gambar 4. 49 Gambar Kerja <i>Furniture Beverage Rack</i>	136
Gambar 4. 50 Aksonometri Lantai 1 <i>Two Stories Restaurant Bogor</i>	137
Gambar 4. 51 Aksonometri Lantai 1 <i>Two Stories Restaurant Bogor</i>	137
Gambar 4. 52 Aksonometri Lantai 2 <i>Two Stories Restaurant Bogor</i>	138
Gambar 4. 53 Aksonometri Lantai 2 <i>Two Stories Restaurant Bogor</i>	138

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Restoran	11
Tabel 2. 2 Aktivitas Pengguna	30
Tabel 2. 3 Luasan Area Desain Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	37
Tabel 2. 4 Pengisi Ruang Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	44
Tabel 2. 5 Tabel Komparasi Restoran.....	59
Tabel 2. 6 Efek Psikologis Intensitas Cahaya pada Ruang	85
Tabel 2. 7 Perencanaan <i>Kitchen</i>	86
Tabel 2. 8 Daftar Kebutuhan Ruang Restoran <i>Two Stories</i> Bogor	92
Tabel 2. 9 Kriteria Desain Interior Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	93
Tabel 3. 1 Identifikasi Permasalahan Ruang Restoran <i>Two Stories</i> Bogor.....	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan di Kota Bogor sejak ditetapkan sebagai kota penyangga/*hinterland* Jakarta dan kota permukiman/*dormitory town* didasarkan pada kedekatan dan kemudahan akses transportasi telah mendorong peningkatan jumlah wisatawan. Kedudukan geografis Kota Bogor merupakan potensi yang strategis bagi perkembangan dan pertumbuhan ekonomi dan jasa, pusat kegiatan nasional untuk industri, perdagangan, transportasi, komunikasi, dan pariwisata. Bogor memiliki prospek yang baik pada bidang pariwisata kuliner, sehingga pembangunan restoran menjadi target pembangunan strategis dalam kemajuan kota. Wisata kuliner di Bogor merupakan sebuah tren baru yang diminati masyarakat setempat dan wisatawan luar Kota Bogor. Hal ini terlihat dari perkembangan signifikan jumlah usaha kuliner restoran pada beberapa lokasi strategis di Kota Bogor.

Secara fisik Kota Bogor memiliki banyak peninggalan sejarah serta kondisi geografis yang memberikan kontribusi pada karakter kota. Kota Bogor saat ini merepresentasikan perpaduan kultur tradisional Sunda, budaya kolonial, dan modernitas kota metropolitan. Aspek karakteristik kota lainnya terlihat pada kondisi klimatologis Kota Bogor yang memiliki tingkat curah hujan tinggi, sehingga membuat Bogor dijuluki Kota Hujan. Berdasarkan situs resmi Pemerintah Kota Bogor (2021), Kota Bogor terletak pada ketinggian minimum 190 meter dan maksimum 330 meter dari permukaan laut, dengan kondisi iklim bersuhu rata – rata setiap bulan 26 °C dengan suhu terendah 21.8 °C dengan suhu tertinggi 30.4 °C, kelembaban udara 70%, dan curah hujan rata-rata setiap tahun 3500-4000 milimeter dengan curah hujan terbesar pada bulan Desember dan Januari. Pengaruh letak geografis menghasilkan beberapa gaya arsitektur yang merupakan bentuk penyesuaian bangunan terhadap iklim tropis dan cuaca kota dengan curah hujan yang tinggi. Beberapa aspek karakteristik kota tersebut diangkat menjadi konsep awal perancangan restoran *Two Stories* sebagai daya tarik wisata di Kota Bogor.

Restoran *Two Stories* terletak pada lokasi strategis di daerah Kota Bogor, sehingga restoran dapat menjadi daya tarik wisata kuliner. Integrasi kawasan wisata kuliner kota dengan latar belakang geografis, historis, dan identitas unik diterapkan dalam desain interior sebagai pengenalan karakteristik kota dan dijadikan sebagai kekuatan daya tarik wisata restoran di Bogor. Perancangan interior pada restoran penting untuk dilakukan karena restoran merupakan tempat untuk membangun percakapan, berbagi pemikiran, menumbuhkan kreativitas ide, memberikan inspirasi serta ketenangan pikiran pada pengunjung dengan aktivitas utama memberikan pelayanan dan menyediakan menu makanan minuman untuk dinikmati pelanggan. Berdasarkan pengertian dan fungsinya, sebuah restoran bertujuan untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan serta sebagai usaha komersial yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan. Disamping itu, banyak faktor yang mempengaruhi kegiatan usaha restoran, salah satunya adalah desain interior restoran. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan yang tepat dan strategis dalam operasional penerapan usaha restoran.

Berdiri sejak tahun 2014, Restoran *Two Stories* Bogor terletak di Jalan Pajajaran Indah dengan kondisi bangunan aktif beroperasi sebagai *a la carte restaurant, café*, dan bar. Daerah tersebut merupakan lokasi strategis pembangunan restoran dengan target pasar wisatawan lokal dan wisatawan dari *hinterland* Jakarta yang menyebabkan persaingan daya tarik restoran semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan masyarakat dan perubahan tren wisata, sehingga perancangan kembali restoran dapat meningkatkan daya tarik masyarakat. Restoran dengan konsep interior yang atraktif sudah menjadi salah satu faktor penilaian yang diperhatikan pengunjung. Para pebisnis kuliner saat ini mulai memberikan konsep yang atraktif pada pembangunan restoran dalam konteks persaingan daya tarik restoran.

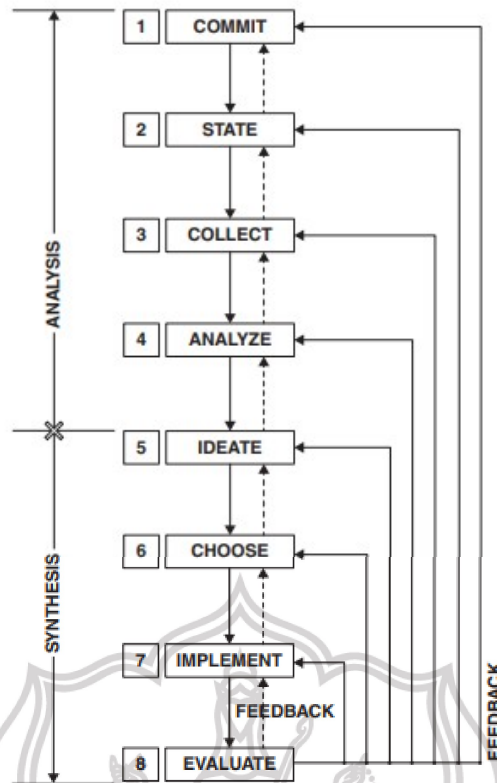
Konsep perancangan restoran dapat didukung dengan kondisi geografis dan keadaan lingkungan di sekitar lokasi, contohnya seperti kondisi klimatologis Kota Bogor dapat mempengaruhi konsep perancangan restoran pada lokasi tersebut. Berdasarkan hasil analisis lokasi bangunan, aspek tata kondisional ruang restoran belum dirancang secara maksimal menyesuaikan kondisi klimatologis kota Bogor.

Oleh karena itu, perancangan interior Restoran *Two Stories* Bogor dapat dirancang menyesuaikan kebutuhan bangunan terhadap kondisi klimatologis lokasi dengan memperhatikan tata kondisional ruang restoran untuk meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengguna serta mengintegrasikan tempat wisata kuliner dengan karakteristik Kota Bogor sebagai kekuatan daya tarik wisata.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Perancangan interior Restoran *Two Stories* menggunakan metode perancangan berdasarkan proses desain oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Metode desain terbagi dalam dua tahapan. Tahap pertama adalah proses analisis yang merupakan tahap *programming*, tahap ini mencakup tahapan identifikasi masalah, pembedahan masalah, penelitian masalah hingga mendapat hasil analisis permasalahan. Tahap *programming* mencakup proses pengumpulan data fisik lapangan, data non-fisik, data literatur, dan data pendukung proses analisa. Tahap kedua adalah proses sintesis yang merupakan tahap *designing*, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan ide – ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya hingga menghasilkan beberapa alternatif desain yang kemudian dipilih solusi desain terbaik untuk diterapkan dalam sebuah hasil desain.



Gambar 1.1 Langkah Proses Desain
(Sumber: Rosemary Kilmer & Otie Kilmer, 2014:178)

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer terdapat beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan, sebagai berikut:

a. *Commit*

Tahap desainer mengidentifikasi masalah kemudian menerima dan berkomitmen menjalankan setiap tahapan dalam proses perancangan.

b. *State*

Tahap desainer mendefinisikan masalah dan membuat latar belakang pemilihan objek perancangan desain. Identifikasi permasalahan dalam proyek perancangan berguna bagi desainer agar secara efektif dapat memberikan solusi desain yang tepat dan sesuai.

c. *Collect*

Tahap desainer mengumpulkan informasi berupa data fisik lapangan, data non-fisik, survey lokasi, data literatur, dan data pendukung proses perancangan lainnya melalui berbagai sumber dan data yang tersedia.

d. *Analyze*

Tahap desainer menguraikan permasalahan berdasarkan data dan fakta yang diperoleh dalam tahap sebelumnya. Pembuatan peta konsep dalam menemukan permasalahan hingga mendapatkan solusi tepat perancangan akan membantu desainer dalam memilih keputusan hasil desain terbaik.

e. *Ideate*

Tahap penuangan ide melalui sketsa ideasi, diagram skematik, dan konsep desain yang dijadikan sebagai dasar implementasi desain perancangan.

f. *Choose*

Tahap pemilihan ide berdasarkan perbandingan menggunakan kriteria desain dari beberapa alternatif desain hingga mendapatkan hasil seleksi desain terpilih yang tepat dan sesuai.

g. *Implement*

Tahap desainer mengimplementasikan desain melalui gambar visualisasi dua dimensi dan tiga dimensi secara digital maupun gambar manual, gambar konstruksi, gambar kerja, dan hasil desain yang representatif.

h. *Evaluate*

Tahap evaluasi merupakan tahapan dari proses desain yang mencakup pembahasan ulang dan hasil kritik desain berdasarkan hasil akhir perancangan objek. Pada tahap ini akan terlihat apakah hasil desain merupakan solusi terbaik dalam pemecahan masalah desain.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

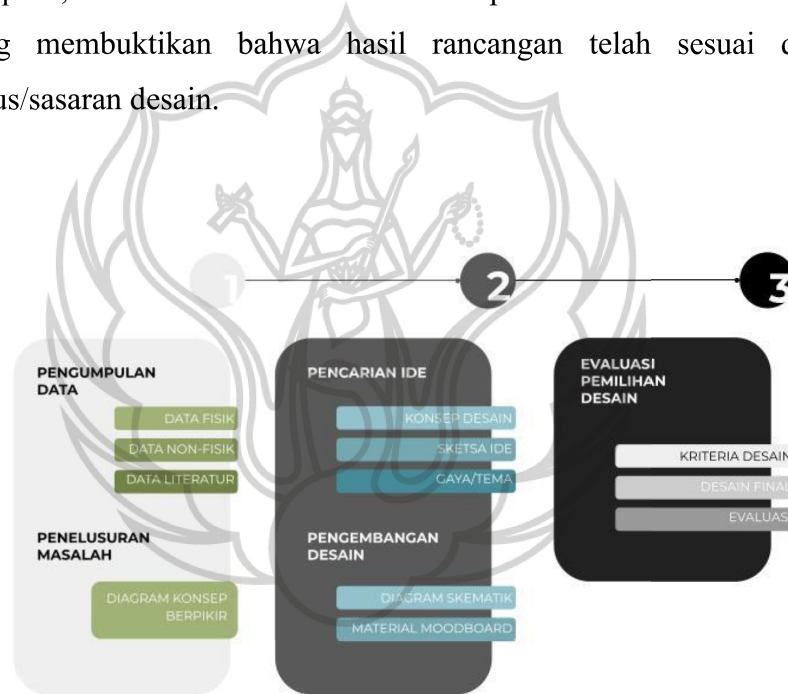
Tahap pengumpulan data melalui proses pengumpulan informasi berupa data hasil survey lokasi di Restoran *Two Stories* Bogor, interview tim pengelola restoran, data literatur, dokumentasi berupa foto yang menunjukkan beberapa visual ruang restoran, observasi aktivitas pengunjung dan pelayan restoran, serta data pendukung lainnya. Proses penelusuran masalah melalui pembuatan peta konsep dalam mengidentifikasi hingga menganalisis permasalahan desain.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Tahap pencarian dan pengembangan desain dilakukan melalui sketsa ideasi, diagram skematik, dan konsep desain yang dijadikan sebagai dasar implementasi desain pada objek perancangan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi merupakan tahap desainer melakukan peninjauan kembali hasil akhir perancangan objek berdasarkan kesesuaian rancangan dengan kriteria desain yang berbentuk pembahasan deskriptif. Pembahasan dipaparkan secara global yang berisi keterangan bahwa hasil akhir desain merupakan solusi dari permasalahan desain. Pada tahap ini, hasil evaluasi desain berbentuk pembahasan secara sistematis yang membuktikan bahwa hasil rancangan telah sesuai dengan fokus/sasaran desain.



Gambar 1. 2 Bagan Metode Desain
(Sumber: Dokumen Ribka Febriani, 2023)