

PERANCANGAN INTERIOR
LOCAVORE RESTO MODERN CUISINE UBUD BALI

TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

QATRIN NADA KIRANA

NIM 171 2081 023

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

Abstrak

Locavore / L-project adalah restoran yang sukses di Ubud Bali, memiliki lahan seluas 5.000 m². Didirikan oleh dua koki kreatif, Ray Adriansyah dan Eilke Plasmaier, pada 2013 silam. Menempati peringkat 21 dari 50 pesaing untuk restoran Asean Terbaik. Untuk memperluas kesuksesan mereka dan membawa arah lebih jauh ke perjalanan gastronomi mereka para koki ini memprakasai sebuah konsep yang disebut Locavore-Next. Konsep restoran yang berbasis pengalaman sehingga proses yang akan mengunjungi restoran, layanan serta layanan yang luar biasa, dan seni menyiapkan makanan akan sama pentingnya dengan makanan itu sendiri. Penerapan unsur gaya tradisional dalam konteks kontemporer akan mempengaruhi estetika ruang secara menyeluruh. Hal ini diwujudkan dalam pemilihan material elemen pembentuk ruang, penggunaan warna, pemilihan desain furniture, furnishing, dan equipment yang kesemuanya akan mendukung dan menjadi satu kesatuan. Perancangan dilakukan dengan membagi kisah Ramayana menjadi 4 bagian. Lalu kisah tersebut dibagi menjadi 4 area berbeda pada perancangan resepsionis hingga lounge.

Kata Kunci: Locavore Resto, tradisional, Kontemporer

Abstrack

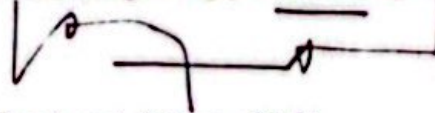
Locavore / L-project is a successful restaurant in Ubud Bali, has an area of 5,000 m2. Founded by two creative chefs, Ray Adriansyah and Eilke Plasmaijer, in 2013. Ranked 21 out of 50 competitors for Best Asean restaurant. To expand on their success and bring further direction to their gastronomic journey these chefs initiated a concept called Locavore-Next. The concept of an experience based restaurant so that the process of going to a restaurant, the excellent service and service, and the art of preparing the food will be as important as the food itself. The application of traditional style elements in a contemporary context will affect the overall aesthetics of the space. This is manifested in the selection of space-forming elements, use of color, selection of furniture, furnishings, and equipment designs, all of which will support and become one unit. The design is done by dividing the story of Ramayana into 4 parts. Then the story is divided into 4 different areas from reception to lounge design.

Keywords: Locavore Restaurant, traditional, Contemporary

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR LOCAVORE RESTO MODERN CUISINE UBUD BALI diajukan oleh Qatrin Nada Kirana, NIM 1712081023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Drs. Ismael Setiawan, M. M

NIP. 19620528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

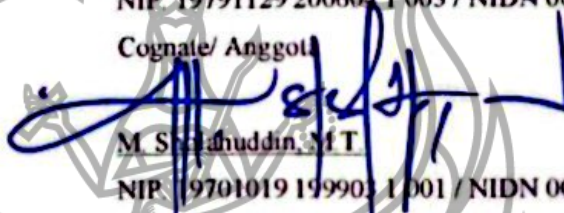
Pembimbing II



Hangga Hardhika S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

Cognate/ Anggota



M. Syahuddin, M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



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

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 000811690

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.



Yogyakarta, 19 Mei 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Qatrin' followed by a stylized surname.

Qatrin Nada Kirana

NIM 1712081023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Locavore Resto Modern Cuisine Ubud Bali” ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tanpa ada halangan apapun sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Kedua orang tua yang telah mendukung dan mendoakan, baik dalam hal materil dan moril.
3. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. dan Bapak Hangga Hardhika, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat, serta saran dan kritik yang membangun selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Dosen wali Drs. Ismael Setiawan, M.M. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.

7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses studi.
8. Studio Budipradono (BPA) Institute yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir ini.
9. M. Naufal Adhipramana tercinta (yang tidak jadi TA) yang selalu Menemani, bersedia membantu, memberi dukungan dalam segi apapun.
10. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang selalu memberikan motivasi, saran, dan bantuan yang tiada henti Mutiara Febri Haninda, Dissa Nurul Pratami, Daryadi Fadhil Abdullah, Graciella Yovani Girsang (anak Ajaib TA seminggu), Triten sikerda (Bapanya steve), Akbar Reva (sahabat sejati opal yang tidak jadi TA), Debi Rahmat (Bapak michi imut), Iqbal Shopian (Sip dah yang paling miniatur) selalu bersedia mendengarkan keluh saya dan selalu memberi motivasi serta saran.
11. Teman-teman bajigur anget Dissa, Muti, Kharisma, Dina, Dinda, Suffa, Ipeh selaku teman saya selama kuliah, yang selalu membantu dalam hal apapun.
12. Seluruh pihak yang sudah turut menyukseskan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini: Daryadi Fadhil A, Riki Rudiansyah, Ayuk, Idoy.
13. Teman-teman seperjuangan Dimensi (PSDI 2017).
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan terpaksa gugur di tengah jalan.
15. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 20 Mei 2022

Penulis,



Handwritten signature of Qatrin Nada Kirana.

Qatrin Nada Kirana

NIM 1712081023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	3
BAB II.....	5
PRA DESAIN	5
1. Tinjauan Pustaka.....	5
A. Definisi Restoran	5
B. Sejarah Restoran Dunia.....	6
C. Sejarah Locavore / L-project.....	6
D. Ruang Lingkup Jasa Restoran.....	7
E. Kualifikasi Table Service Restaurant.....	8
F. Konsep Desain Kontemporer	9
2. Program Desain.....	9
a) Tujuan	9
b) Sasaran	10
3. Data.....	11
a) Profile Perusahaan	11
b) Deskripsi Umum Proyek.....	11
c) Data Non Fisik, Data Fisik dan Data Literatur	12
a) Data Literatur	16

G. Daftar Kebutuhan.....	26
BAB III	28
PERMASALAHAN DESAIN	28
A. Permasalahn Desain	28
B. Ide Solusi Desain	28
C. Identiikasi dan Solusi Permasalahn Ruang	29
BAB IV	30
PENGEMBANGAN DESAIN	30
A. Alternatif Desain	30
1. Alternatif Estetika Ruang.....	30
2. Transformasi Bentuk.....	38
3. Warna dan Materialisasi dalam Perancangan	40
4. Alternatif Penataan Ruang	41
B. Alternatif Pengisi Ruang	48
a. Furniture.....	48
C. Evaluasi Pemilihan Desain.....	52
D. Hasil Desain	53
1. Perspektif	53
BAB V	59
PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
C. Rencana Anggaran Biaya.....	60
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	68
A. Poster ideasi	68
B. Desain Poster	69
C. Desain Booklet.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Desain Paul Laseau	3
Gambar 2. 1 Denah Lokasi Locavore	12
Gambar 2. 2 Tampak Atas & Arah Masuk Tamu	13
Gambar 2. 3 Tampak Atas & Arah Persebaran Angin.....	13
Gambar 2. 4 Tampak Atas & Arah Cahaya Matahari.....	14
Gambar 2. 5 Render View Interior.....	15
Gambar 2. 6 Render View Interior & Eksterior.....	15
Gambar 2. 7 Acuan Ergonometri Kitchen	16
Gambar 2. 8 Acuan Ergonometri Dining Area	17
Gambar 2. 9 Acuan Ergonometri Dining Area	18
Gambar 2. 10 Acuan Ergonometri Dining Area	19
Gambar 2. 11 Acuan Ergonometri Dining Area	20
Gambar 2. 12 Acuan Ergonometri Dining Area	21
Gambar 2. 13 Acuan Ergonometri Dining Area	22
Gambar 2. 14 Acuan Ergonometri Dining Area	23
Gambar 2. 15 Acuan Ergonometri Dining Area	24
Gambar 2. 16 Acuan Ergonometri Dining Area	25
Gambar 4. 1 Tari kecak adat bali	31
Gambar 4. 2 Moodboard Lobby dan Bar	32
Gambar 4. 3 Moodboard Main Dinning dan Eksposed Kitchen.....	33
Gambar 4. 4 Moodboard VIP Dinning Room.....	34
Gambar 4. 5 Moodboard Amphiteather	35
Gambar 4. 6 Moodboard Lounge Area	36
Gambar 4. 7 Peta Berpikir Desain	37
Gambar 4. 8 Proses Transformasi Bentuk 1	38

Gambar 4. 9 Proses Transformasi Bentuk 2	38
Gambar 4. 10 Proses Transformasi Bentuk 3	39
Gambar 4. 11 Proses Transformasi Bentuk 4	39
Gambar 4. 12 Skema Warna dan Skema Material	40
Gambar 4. 13 Diagram Matrix Hubungan Antar Ruang.....	41
Gambar 4. 14 Bubble Diagram	42
Gambar 4. 15 Bubble Plan	43
Gambar 4. 16 Block Plan	43
Gambar 4. 17 Alternatif Zoning 1	44
Gambar 4. 18 Alternatif Zoning 2	44
Gambar 4. 19 Alternatif Layout 1	45
Gambar 4. 20 Alternatif Layout 2	45
Gambar 4. 21 Rencana Lantai 1	46
Gambar 4. 22 Rencana Lantai 2	46
Gambar 4. 23 Rencana Dinding 1	47
Gambar 4. 24 Rencana Dinding 2	47
Gambar 4. 25 Rencana Plafon	48
Gambar 4. 26 Alternatif Furnitur Pabrikasi	49
Gambar 4. 27 Furniture Custom Cofee Table	50
Gambar 4. 28 Furniture Custom Hanging Lamp	50
Gambar 4. 29 Furniture Custom Dining Table	51
Gambar 4. 30 Furniture Custom Dining Chair	51
Gambar 4. 31 Furniture Custom Lounge Chair	52
Gambar 4. 32 Elemen Khusus	52
Gambar 4. 33 Perspektif Lobby	53
Gambar 4. 34 Perspektif Bar	53
Gambar 4. 35 Perspektif Bar	54
Gambar 4. 36 Perspektif Bar	54
Gambar 4. 37 Perspektif VIP Room	55
Gambar 4. 38 Perspektif Dinning Area.....	55
Gambar 4. 39 Perspektif Dinning Area	56

Gambar 4. 40 Perspektif Dinning Area	56
Gambar 4. 41 Perspektif Exposed Kitchen	57
Gambar 4. 42 Perspektif Amphiteather	57
Gambar 4. 43 Perspektif Lounge	58
Gambar 4. 44 Perspektif Lounge	58



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang 26

Tabel 3. 1 . identifikasi dan solusi permasalahan ruang 29



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus wisata domestik dan mancanegara di Indonesia semakin menurun, kunjungan wisata ke Indonesia pada tahun 2020 berjumlah 4.052.923 kunjungan atau mengalami penurunan 74,84% jika di lihat pada tahun 2019 yang berjumlah 16.108.600 pengunjung. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Pada awal tahun 2020 hingga saat ini (2021) Indonesia dan Negara lainnya mengalami pandemi virus covid-19. Perubahan drastis tersebut menciptakan ketidak nyamanan serta keresahan untuk para warga. Dampak pandemic ini paling banyak dirasakan oleh pulau Bali, sebelum Covid-19 sektor pariwisata Bali menyokong sampai sekitar 53% terhadap perekonomian Bali. Pengaruh pandemi saat ini sangat berdampak signifikan. Namun, pemulihan ekonomi mulai terlihat walaupun amat sangat perlahan semenjak dibukanya new normal pada libur panjang akhir Oktober lalu, tingkat penghuni kamar hotel mulai menunjukkan pengembangan sekitar 25% hingga 30%, yang otoritas oleh pelancong domestik.

Pulau Bali sebagai pulau Dewata, pulau wisata paling dicari di dunia. Pulau Bali berada di posisi teratas mengalahkan sejumlah destinasi wisata dunia lainnya, di antaranya London di Inggris, Dubai di Uni Emirat Arab, dan Roma di Itali. Bali seringkali di juluki sebagai surganya Indonesia, konsekuensi sebagai pulau wisata yang dilirik oleh mancanegara adalah masyarakat harus menyajikan pelayanan serta tempat yang layak agar dapat menciptakan kenyamanan bagi pengunjung dan juga dapat menunjukkan bahwa Bali merupakan tempat yang dapat menyediakan kebutuhan. Untuk itu, diperlukannya desain yang ergonomis, khas dan

modern sebagai usaha untuk menarik *customer*, tak lupa juga dari segi pelayanan dan keamanan untuk para pengunjung.

Kebutuhan manusia sangat beragam, salah satunya adalah kebutuhan akan pangan. Manusia hidup tidak lepas dari pangan, selain itu, makanan dan minuman dapat dijadikan bisnis yang menjanjikan. Makanan yang lezat dan unik, pelayan yang memuaskan, merupakan hal yang wajib disuguhkan bagi pebisnis pangan. Namun, untuk meningkatkan jumlah pengunjung perlu juga diperhatikan beberapa faktor diantaranya tempat, fasilitas, keunikan dalam penyajian hidangan serta desain interiornya.

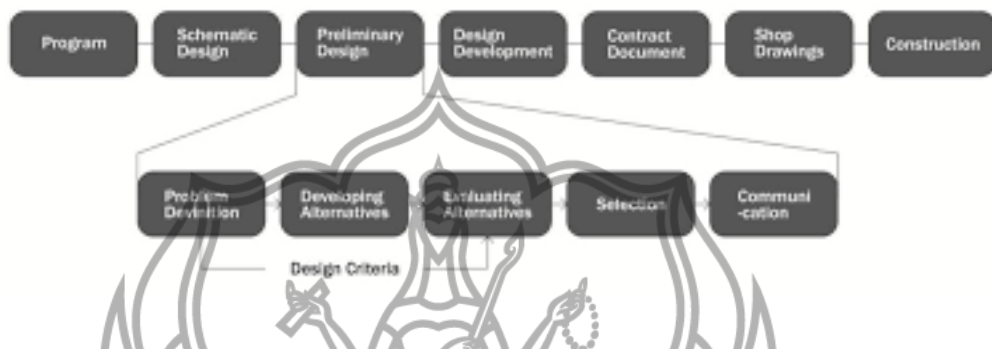
Locavore / L-project adalah restoran yang sukses di Ubud Bali, memiliki lahan seluas 5.000 m² ini terintegrasi dengan laboratorium lokal dan ruang komunitas di Lod Tunduh dekat Ubud Bali. Restoran tersebut didirikan oleh dua koki kreatif yang bernama Ray Adriansyah dan Eilke Plasmajer pada 2013 silam. Locavore resto menempati peringkat 21 dari 50 pesaing untuk restoran Asean Terbaik. Untuk memperluas kesuksesan mereka dan membawa arah lebih jauh ke perjalanan gastronomi, para koki ini memprakasai sebuah konsep yang disebut Locavore-Next.

Konsep restoran yang berbasis pengalaman sehingga proses pengunjung yang akan mengunjungi restoran dapat merasakan pengalaman pelayanan yang luar biasa, dan seni menyajikan makanan akan sama pentingnya dengan makanan itu sendiri. Pada bangunan arsitektur locavore resto diterapkan Konsep berlapis-lapis dari nawa-sanga Bali. Untuk restoran masa depan panjang dan menghadap kesawah yang indah, dengan sawah sebagai pusat perhatian akan menciptakan ketenangan, akan terlihat kontras dengan pasar seni ubud di dekatnya.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Untuk menghasilkan sebuah Desain yang berkualitas, ada beberapa tahapan yang berkesinambungan seperti dalam proses desain yang di jelaskan oleh Paul Laseau (2001), dengan diagram pola pikir berikut :



Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Desain Paul Laseau

2. Metode Desain

Terlepas dari apa yang akan diciptakan desainnya nanti, dengan menggunakan diagram Paul Laseau di atas, ini adalah tujuan mendesain pada umumnya. Mengartikan keinginan klien / pihak terkait kedalam satu bangunan yang spesifik pada praktek arsitektural, umumnya melibatkan beberapa langkah berikut :

- Program
- Schematic Design
- Preliminary Design
- Design Development
- Shop Drawings
- Contract Documents
- Shop Drawings
- Construction.

Sementara tiap-tiap langkah, permasalahan desain harus di selesaikan, *Designer* memerlukan proses pemecahan masalah yang efektif. Adapun Sebagian metode – metode yang di terapkan dalam melakukan pengumpulan data antara lain :

1. Problem Definittion

Mengenal batas tertentu dari suatu masalah yang harus di selesaikan. Kelak beberapa bagian dianalisa untuk menentukan kebutuhan, kendala, & sumber. Pada akhirnya designer menentukan tujuan desain yang spesifik.

2. Developing

Designer akan merefleksikan *existing*, solusi baru dan beberapa alternatif yang layak.

3. Evaluation

Parameter pertimbangan desain yang di angkat dari dasar tujuan desain. Kemudian solusi dari alternatif dinilai menggunakan kriteria desain

4. Selection

Berdasarkan hasil dari evaluasi, satu alternatif akan dipilih. Jika tidak ada satu desain yang jauh lebih unggul, maka dua solusi atau lebih akan di kombinasikan. Dalam kedua kasus, alternatif yang terpilih biasanya telah dimodifikasikan lebih lanjut dengan bagian-bagian yang lebih sukses dari solusi lain.

5. Communication

Solusi akhir dari permasalahan desain harus dielaborasi sedemikian rupa dengan sebaik mungkin agar dapat digunakan secara ideal bakal tahap desain selanjutnya.