

**PERANCANGAN INTERIOR DENGAN GAYA
EKLEKTIK DI RESTORAN THE ACRE WIJAYA,
JAKARTA SELATAN**



PERANCANGAN

oleh:

Nathania Jatu Malika Putri

NIM 2112401023

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

2025

ABSTRAK

Restoran modern saat ini berkembang menjadi ruang multifungsi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan kuliner, tetapi juga berfungsi sebagai wadah interaksi sosial dan pengalaman ruang yang berkesan secara visual dan emosional. Perancangan interior restoran The Acre Wijaya mengangkat konsep “*Tropical Oase*”, yang menghadirkan suasana tropis di tengah keramaian kota Jakarta. Konsep ini ditujukan untuk menjawab kebutuhan masyarakat urban, khususnya kalangan profesional dan menengah atas, akan ruang yang nyaman untuk bersantap, bersantai, berkumpul, maupun mengadakan pertemuan. Proses perancangan menggunakan metode *Double Diamond* yang berfokus pada eksplorasi masalah dan solusi secara sistematis, serta didukung oleh pendekatan *user experience design* untuk memastikan kenyamanan dan keterlibatan pengguna dalam ruang. Gaya eklektik diterapkan melalui perpaduan unsur tradisional dan elemen modern, guna menciptakan karakter ruang yang unik, menarik, dan tetap relevan dengan gaya hidup masyarakat perkotaan. Hasil perancangan menghasilkan ruang makan yang fleksibel, fungsional, dan estetis, dengan atmosfer hangat yang mendukung fungsi sosial restoran. Perpaduan gaya dan tema tropis memperkuat identitas restoran sebagai oase di tengah kota, memberikan pengalaman bersantap yang menyenangkan dan bermakna bagi pengunjung.

Kata kunci: interior restoran, *user experience*, gaya eklektik, tropis

ABSTRACT

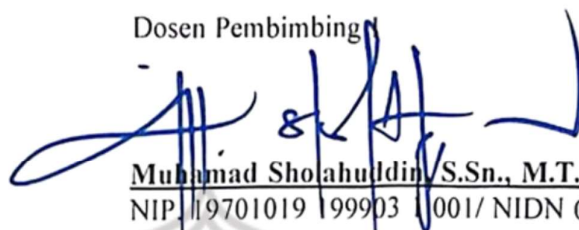
Modern restaurants today are developing into multifunctional spaces that not only fulfill culinary needs, but also serve as a place for social interaction and a visually and emotionally memorable space experience. The interior design of The Acre Wijaya restaurant raises the concept of “Tropical Oase”, which presents a tropical atmosphere in the middle of the bustling city of Jakarta. This concept is intended to answer the needs of urban communities, especially professionals and the upper middle class, for a comfortable space to dine, relax, gather, and hold meetings. The design process utilizes the Double Diamond method that focuses on systematic exploration of problems and solutions, and is supported by a user experience design approach to ensure user comfort and engagement in the space. An eclectic style is applied through the fusion of traditional elements and modern elements, in order to create a space character that is unique, attractive, and remains relevant to the lifestyle of urban communities. The design results in a flexible, functional and aesthetic dining space, with a warm atmosphere that supports the social function of the restaurant. The combination of tropical styles and themes reinforces the identity of the restaurant as an oasis in the middle of the city, providing a pleasant and meaningful dining experience for visitors.

Keywords: *restaurant interior, user experience, eclectic style, tropical*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

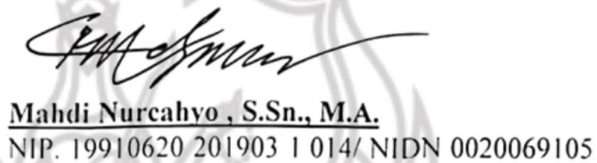
PERANCANGAN INTERIOR DENGAN GAYA EKLEKTIK DI RESTORAN THE ACRE WIJAYA, JAKARTA SELATAN diajukan oleh Nathania Jatu Malika Putri, NIM 2112401023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

Dosen Pembimbing II



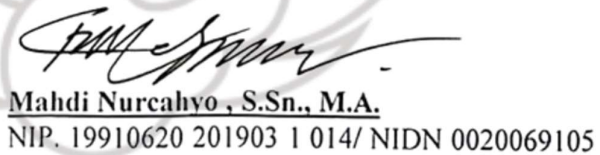
Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Cognate/ Penguji Ahli



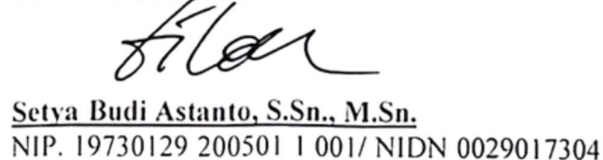
Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002/ NIDN 0002085909

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

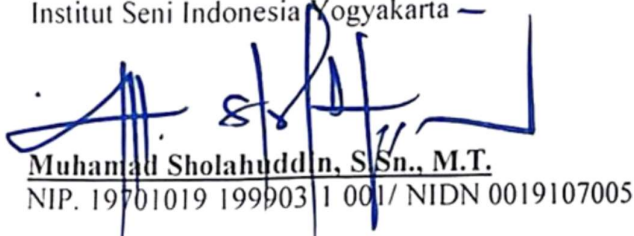
Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nathania Jatu Malika Putri
NIM : 2112401023
Tahun lulus : 2025
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 dokumen 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 Juni 2025



Nathania Jatu Malika Putri

NIM 2112401023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih setia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan yang berjudul:

“PERANCANGAN INTERIOR DENGAN GAYA EKLEKTIK DI RESTORAN THE ACRE WIJAYA, JAKARTA SELATAN”. Penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini merupakan salah satu persyaratan akademik yang harus dipenuhi oleh penulis sebagai mahasiswi Program Studi S-1 Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyelesaikan pendidikan strata 1. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir. Secara khusus, penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus atas berkat dan penyertaan-Nya
2. Ibu Rina, Kak Astri, Om Wowo, Oma Lenny, Pendeta Tohom yang senantiasa mendukung dan memberikan motivasi
3. Yang terhormat, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran, serta kritik yang membangun bagi keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir
4. Yang terhormat, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta
5. Yang terhormat, Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama perkuliahan berlangsung
5. Studio Gondojules terkhusus Bapak Brian, Ibu Julia, dan Kak Serena yang telah memberikan izin atas survey dan data-data yang dibutuhkan
6. Sahabat selama perkuliahan Zaneta, Sulkiya, Lusiana, Dara, Anisa
7. Putri, Afiya, Regina, Qintan, Rani, Zytka, Firli, Attaya teman-teman seperjuangan TA
8. Divanka, Eudora, Farah, Zeva, Jihan, Vania teman seperjuangan SMA

Akhir kata, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan Tugas

Akhir ini. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Yogyakarta, 20 Juni 2025

Nathania Jatu Malika Putri

NIM 2112401023



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Landasan Teori Umum.....	6
2. Landasan Teori Khusus.....	10
B. Program Desain	14
1. Tujuan Desain	14
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	14
3. Data	14
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	32
BAB III.....	35
PERMASALAHAN DESAIN.....	35

A.	Pernyataan Masalah	35
B.	Ide Solusi Desain (Mind Map dan Sketsa Ideasi)	35
C.	Permasalahan Ide Solusi	41
BAB IV		42
PENGEMBANGAN DESAIN		42
A.	Alternatif Desain	42
1.	Alternatif Estetika Ruang	42
2.	Alternatif Penataan Ruang	46
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	49
4.	Alternatif Pengisi Ruang	52
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	55
B.	Evaluasi Pemilihan Desain	60
C.	Hasil Desain	61
BAB V		73
PENUTUP		73
A.	Kesimpulan	73
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Double Diamond.....	3
Gambar 2. 1 Logo The Acre.....	14
Gambar 2. 2 Lokasi The Acre Wijaya	17
Gambar 2. 3 Zoning dan Sirkulasi.....	18
Gambar 2. 4 Layout	18
Gambar 2. 5 <i>Floor Finish</i>	19
Gambar 2. 6 <i>Floor Finish 2</i>	19
Gambar 2. 7 <i>Wall Panel Terracotta</i>	21
Gambar 2. 8 <i>Wall Panel Kayu</i>	21
Gambar 2. 9 <i>Reflected Ceiling Plan</i>	21
Gambar 2. 10 Plafon <i>Outdoor</i>	22
Gambar 2. 11 Plafon <i>Indoor</i>	22
Gambar 2. 12 Suasana Ruang.....	27
Gambar 2. 13 Material.....	27
Gambar 2. 14 <i>Decorative Table</i>	28
Gambar 2. 15 <i>Decorative Shelving</i>	28
Gambar 2. 16 <i>Pattern Terracotta</i>	28
Gambar 2. 17 Ketinggian Meja Makan dan Kursi Makan.....	29
Gambar 2. 18 Pengaturan Tempat Duduk	29
Gambar 2. 19 Variasi <i>Seating</i> Meja Makan.....	30
Gambar 2. 20 <i>Service Aisle Dimension</i>	30
Gambar 2. 21 Dimensi <i>Bar and Back Bar</i>	31
Gambar 2. 22 Dimensi <i>Bar Section</i>	31
Gambar 3. 1 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	36
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi 1	36
Gambar 3. 3 Sketsa Ideasi 2	37
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi 3	37
Gambar 3. 5 Sketsa Ideasi 4	38
Gambar 4. 1 Alternatif <i>Moodboard 1</i>	43
Gambar 4. 2 Alternatif <i>Moodboard 2</i>	43
Gambar 4. 3 Elemen Dekoratif.....	44

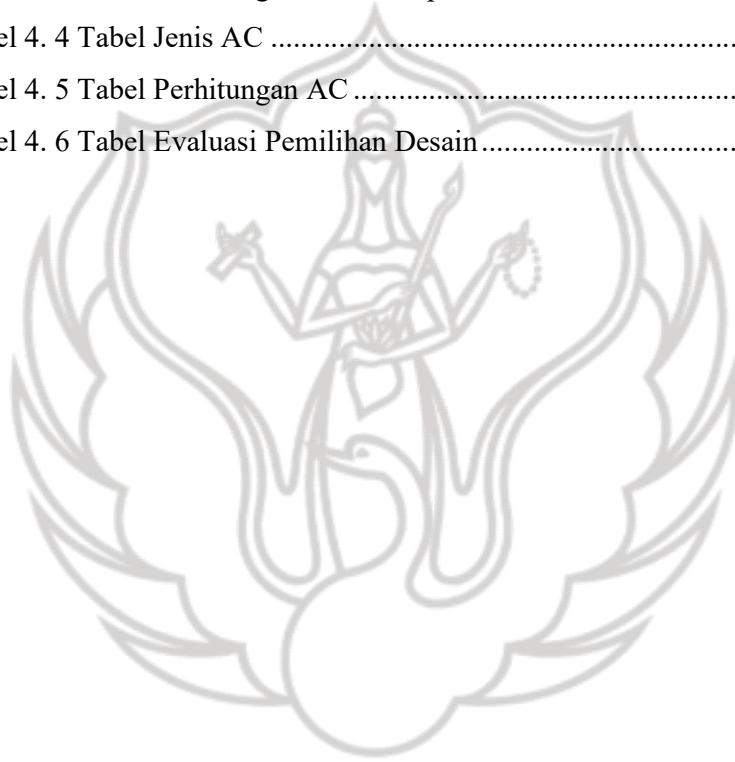
Gambar 4. 4 Komposisi Warna	45
Gambar 4. 5 Komposisi Material	45
Gambar 4. 6 Diagram Matriks	46
Gambar 4. 7 <i>Bubble Diagram</i>	46
Gambar 4. 8 <i>Bubble Plan</i>	47
Gambar 4. 9 <i>Block Plan</i>	47
Gambar 4. 10 Layout Alternatif 1	48
Gambar 4. 11 Layout Alternatif 2	48
Gambar 4. 12 Rencana Lantai Alternatif 1	49
Gambar 4. 13 Rencana Lantai Alternatif 2	49
Gambar 4. 14 Rencana Dinding 1	50
Gambar 4. 15 Rencana Dinding 2	50
Gambar 4. 16 Rencana Plafon Alternatif 1	51
Gambar 4. 17 Rencana Plafon Alternatif 2	51
Gambar 4. 18 <i>Furniture Bar Area 1</i>	52
Gambar 4. 19 <i>Furniture Bar Area 2</i>	52
Gambar 4. 20 <i>Dining Table</i>	53
Gambar 4. 21 Layout	61
Gambar 4. 22 Fasad	61
Gambar 4. 23 <i>Entrance</i>	62
Gambar 4. 24 <i>Outdoor Dining</i>	62
Gambar 4. 25 Outdoor Dining 2	63
Gambar 4. 26 Entrance Indoor	63
Gambar 4. 27 Indoor Dining	64
Gambar 4. 28 Indoor Dining 2	64
Gambar 4. 29 Indoor Dining 3	65
Gambar 4. 30 Bakery Area	65
Gambar 4. 31 Bar Area	66
Gambar 4. 32 <i>VIP Room 1</i>	66
Gambar 4. 33 Glass House Area	67
Gambar 4. 34 Glass House Area 2	67
Gambar 4. 35 Glass House Area 3	68
Gambar 4. 36 Glass House Area 4	68

Gambar 4. 37 Powder Room	69
Gambar 4. 38 Toilet & Urinoir	69
Gambar 4. 39 Service Area.....	70
Gambar 4. 40 Service Area 2.....	70
Gambar 4. 41 Custom Furniture	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Aktivitas Pengguna Ruang	15
Tabel 2. 2 Tabel Data Pengisi Ruang Furniture	23
Tabel 2. 3 Tabel Data Pengisi Ruang Equipment.....	25
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	32
Tabel 3. 1 Tabel Permasalahan Ide Solusi.....	41
Tabel 4. 1 Tabel Equipment.....	55
Tabel 4. 2 Tabel Jenis Pencahayaan	55
Tabel 4. 3 Tabel Perhitungan Titik Lampu.....	56
Tabel 4. 4 Tabel Jenis AC	57
Tabel 4. 5 Tabel Perhitungan AC	58
Tabel 4. 6 Tabel Evaluasi Pemilihan Desain	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak abad ke-19, masyarakat Jakarta mempertahankan jati dirinya sebagai masyarakat yang lapar akan pengalaman baru, terutama dalam dunia kuliner. Mencerminkan wajah baru sebagai ibukota membuat Jakarta ramai dengan proyek perhotelan dan mall. Bersamaan dengan ini, restoran dengan pelayanan terbaik hadir di kawasan Bundaran HI. Selanjutnya, perkembangan wilayah strategis seperti Menteng dan Kebayoran Baru mempengaruhi restoran yang awalnya berada di dalam hotel dan mal besar, kini berdiri lebih dekat dengan masyarakat (Soemantri, 2021).

Salah satu restoran yang berkembang di sekitar masyarakat dan berada di wilayah strategis adalah The Acre, yaitu restoran dengan nuansa Indonesia, mulai dari menu makanan hingga konsep interior yang ditampilkan. Berdiri di kawasan strategis dan eksklusif di Jakarta Selatan, The Acre Wijaya tergolong ke dalam restoran Indonesia yang terhitung mewah. Dalam artikel "*Pemaknaan Tempat Bagi Konsumen*", restoran Indonesia memiliki harga menu yang cukup tinggi, sehingga konsumen yang berkunjung setidaknya telah memiliki penghasilan yang cukup. Harga yang cukup tinggi tersebut sebanding dengan kualitas makanan, fasilitas, dan suasana yang ditawarkan (Fauziah et al., 2023).

Faktor tersebut menjadikan restoran bukan sekadar tempat makan, melainkan juga ruang interaksi sosial. Secara sosial budaya, restoran dianggap sebagai tempat arisan dan berkumpul bersama rekan kerja (Fauziah et al., 2023). Untuk bersaing di industri F&B, restoran kini perlu didesain sebagai ruang serbaguna—tidak hanya untuk makan, tapi juga bisa dipakai untuk acara keluarga, *meeting* kerja, atau bahkan hiburan. Oleh karena itu, penting bagi desainer dan pemilik restoran untuk memahami preferensi pelanggan (Stefany et al., 2017). The Acre merupakan salah satu restoran yang mendukung dan melaksanakan perkembangan pemaknaan restoran tersebut. Fasilitas ruang *meeting* untuk berkumpul disediakan sehingga

bisa mendukung kegiatan seperti perayaan ulang tahun, kumpul komunitas, dan *meeting* bisnis.

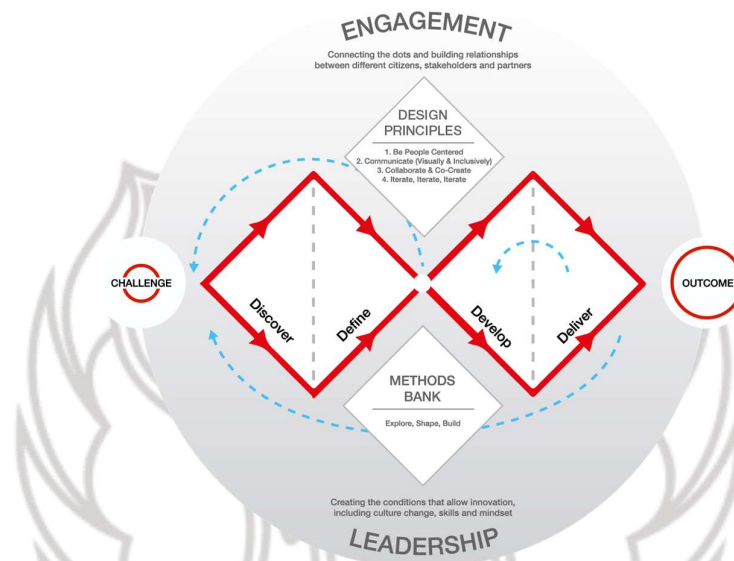
Cabang pertama The Acre yang terletak di Menteng, Jakarta Selatan memiliki tema restoran tropis di tengah kota Jakarta. Pemilihan tema pada desain interior berperan penting dalam membentuk karakter ruang, dimana melalui pendekatan ini sebuah restoran dapat menciptakan identitas visual yang khas sehingga membentuk persepsi unik di mata pengunjung. Selanjutnya cabang kedua restoran yaitu The Acre Wijaya terletak di daerah Wijaya, Jakarta Selatan. Wilayah elit yang disekitarnya sudah berdiri banyak jenis restoran, yang kebanyakan restoran Jepang dan Korea. Hal tersebut menjadi peluang bagi The Acre Wijaya untuk tampil berbeda diantara restoran *specialty* disekitarnya. Dengan demikian, penulis berminat untuk merancang interior restoran The Acre Wijaya dengan mempertahankan unsur tropis yang sudah melekat di cabang pertama. The Acre Wijaya juga akan dirancang dengan mengutamakan pendekatan *user experience* untuk menciptakan pengalaman yang menyeluruh bagi pelanggan, yang mencakup bagaimana mereka merasakan dan berinteraksi dengan berbagai elemen restoran, mulai dari desain interior, kualitas pelayanan, hingga pilihan menu yang disediakan. Hal ini dapat didukung dengan aplikasi jenis desain yang memadukan berbagai elemen, seperti era, tekstur, dan warna, untuk menghasilkan tampilan yang khas dan unik. Jenis desain ini disebut gaya desain eklektik. Tema dan gaya yang ingin ditampilkan akan menjadi bentuk dari identitas restoran melalui aplikasi interior.

Melalui penjelasan diatas, perancangan Restoran The Acre Wijaya menarik untuk dilakukan karena restoran menampilkan wajah Indonesia melalui nuansa tropis yang dibalut dengan gaya interior eklektik. Lebih lanjut, gaya interior memadukan elemen budaya Jawa dan Bali yang menjadi identitas dan karakteristik restoran. Melalui pilihan gaya, tema, dan konsep akan menghadirkan atmosfer yang mendukung segmen pengunjung restoran The Acre dalam melakukan aktivitasnya. Perancangan akan mengikuti perkembangan pemaknaan restoran sebagai tempat berkumpul, meeting, dan perayaan sehingga desain ruang restoran akan dibuat *multi-purpose* dan fleksibel seperti area *VIP Room* dan *glass-house*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang dipilih pada perancangan interior restoran The Acre adalah *double diamond*, yakni representasi visual sebuah proses desain yang dirumuskan oleh British Design Council pada tahun 2005. *Double diamond* merupakan metodologi yang digunakan dalam mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi dengan tahapan *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*.



Gambar 1. 1 Diagram Double Diamond
(sumber: glints.com/id/companies/the-acre)

Dalam proses desain *double diamond* terdapat dua cara berpikir, yaitu:

- *Divergen* yaitu cara berpikir dengan melihat sesuatu secara luas melalui berbagai sudut pandang.
- *Konvergen* yaitu cara berpikir dengan mengerucutkan dan memilih suatu gagasan berdasarkan identifikasi dan prioritas.

Cara berpikir *divergen* dan *konvergen* terjadi dua kali pada proses *double diamond* sehingga membentuk diamond pertama yaitu fase *doing the right thing* dan diamond kedua yaitu *doing things right*.

- *Doing the right thing* menjadi tahap pertama untuk menemukan masalah dan gambaran tentang apa yang akan dilakukan selama proses desain. Pada tahap ini terbagi menjadi dua fase yaitu *discover* dan *define*.

- *Doing things right* menjadi tahap kedua setelah menemukan masalah yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini, dipastikan masalah yang ada bisa diuraikan dan dijawab dengan cara yang tepat melalui dua fase yaitu *develop* dan *deliver*.

2. Metode Desain

Metode desain yang dimaksud mengacu pada sistematika kerja dalam proses perancangan interior. Berdasarkan kajian literatur, meskipun jumlah tahapannya bervariasi, secara umum proses desain minimal terdiri dari tiga fase utama: (1) tahap analisis/penelitian awal; (2) tahap pengembangan konsep, dan (3) tahap implementasi/realisasi desain. Proses desain terdiri dari beberapa langkah yang berurutan. Masing-masing langkah memiliki pekerjaan khusus, tetapi semua saling berhubungan untuk menciptakan hasil akhir yang utuh.

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

- *Discover* merupakan fase awal dalam proses desain di mana perancang didorong untuk berpikir secara *divergen*, yaitu dengan membuka sudut pandang seluas mungkin. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali sebanyak mungkin informasi, ide, dan inspirasi dari berbagai sumber sebagai dasar pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dan konteks permasalahan (Design Council, dalam Gustafsson, 2019). Dibutuhkan observasi mengenai informasi tentang karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi dalam lapangan.
- *Define* merupakan tahap yang berfungsi sebagai penyaring dan pengarah, di mana berbagai ide dan temuan dari fase sebelumnya dianalisis dan disusun secara sistematis menjadi sejumlah pernyataan masalah yang lebih terfokus (*Design Council, 2015*). Dalam proses ini, data yang ada dikumpulkan dan diolah menjadi pertanyaan atau definisi baru sebagai masalah/tantangan yang ingin diselesaikan dalam sebuah *problem statement*. Selain itu data dari tahap *discover* diuraikan menjadi identifikasi kebutuhan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

- *Develop* merupakan tahap pengembangan konsep dari design brief awal melalui proses iteratif yang melibatkan pengembangan dan pengujian secara berkelanjutan. Pada tahap ini, konsep produk atau layanan yang telah ditentukan sebelumnya mulai dikembangkan secara lebih rinci hingga siap untuk diimplementasikan (Design Council, 2015). Hal ini dilakukan melalui cara *brainstorming*, sketsa ideasi, dan *moodboard* ruang. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk melihat kemungkinan yang memberikan dampak dan menjawab permasalahan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

- *Deliver* merupakan tahap akhir dalam proses desain, di mana ide atau gagasan yang telah dikembangkan diluncurkan untuk mulai menjawab kebutuhan yang telah diidentifikasi pada fase Discover (Design Council, 2015). Konsep akhir menjalani pengujian terakhir, kemudian disempurnakan dan disetujui untuk implementasi. Desain final kemudian direalisasikan dalam bentuk 3D model, yang menghasilkan output visual baik dalam format dua dimensi maupun animasi.