

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN ALIRE
JAKARTA TIMUR DENGAN PENDEKATAN
MULTISENSORI DESAIN**



PERANCANGAN

oleh:

Zytka Husna Muzayyana

NIM 2112383023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Restoran ALIRE Lake dirancang sebagai destinasi kuliner di Jakarta Timur dengan pendekatan multisensori dan konsep Tropical Nusantara. Perancangan interior ini bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang imersif melalui aktivasi lima indera. Metode desain mengacu pada tahapan Kilmer & Kilmer, meliputi analisis data, pengembangan ide, hingga evaluasi desain.

Hasil rancangan menunjukkan bahwa integrasi elemen visual, auditori, olfaktori, taktil, dan gustatori mampu memperkuat identitas ruang serta meningkatkan kenyamanan pengunjung. ALIRE diharapkan menjadi ruang komersial yang modern, ramah lingkungan, dan representatif terhadap kekayaan alam serta budaya Indonesia.

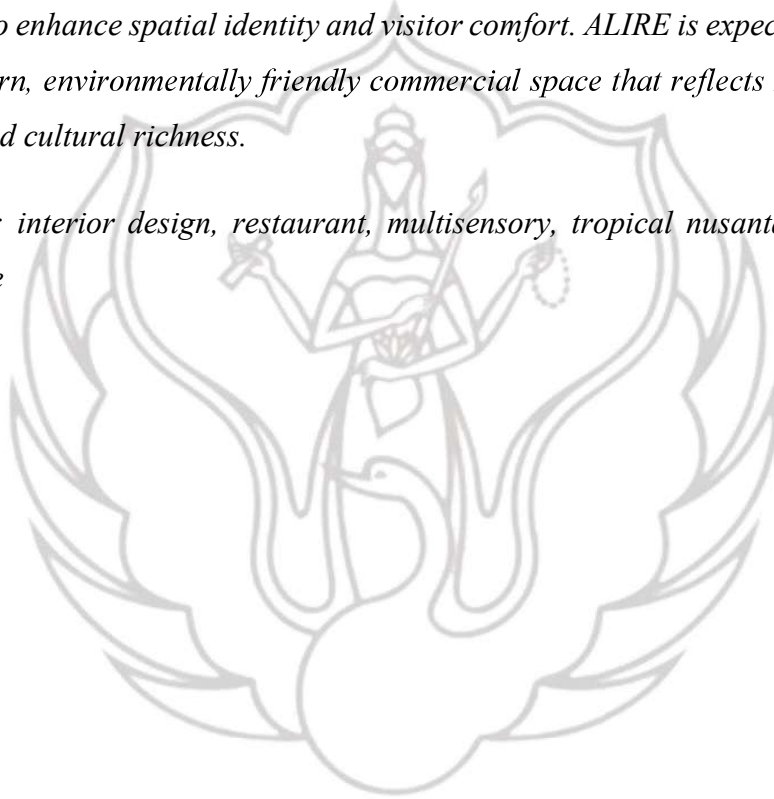
Kata kunci: desain interior, restoran, multisensori, tropical nusantara, pengalaman ruang

ABSTRACT

ALIRE is a culinary destination in East Jakarta designed with a multisensory approach and Tropical Nusantara concept. This interior design project aims to create not only functional and aesthetic spaces but also immersive experiences through the activation of the five senses. The design process follows Kilmer & Kilmer's method, including data analysis, idea development, and design evaluation.

The final result integrates visual, auditory, olfactory, tactile, and gustatory elements to enhance spatial identity and visitor comfort. ALIRE is expected to serve as a modern, environmentally friendly commercial space that reflects Indonesia's natural and cultural richness.

Keywords: interior design, restaurant, multisensory, tropical nusantara, spatial experience



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN ALIRE JAKARTA TIMUR DENGAN PENDEKATAN MULTISENSORI DESAIN diajukan oleh Zytka Husna Muzayyana, NIM 2112383023, 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 pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

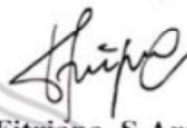
Dosen Pembimbing I



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001 / NIDN 0024098603

Dosen Pembimbing II



Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars.

NIP. 19950324 202321 2 031 / NIDN 0624039501

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP. 19720314 199802 1 001 / NIDN 0014037206

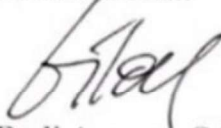
Koordinator Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain

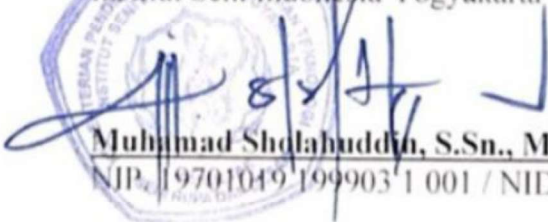


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

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. 19701049 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zytka Husna Muzayyana
NIM : 2112383023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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.

Schingga 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, 11 Juni 2025



Zytka Husna Muzayyana

2112383023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Restoran ALIRE Jakarta Timur dengan Pendekatan Multisensori Desain” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga penulis atas semangat dan dukungan mental, material, dan doa tanpa henti.
2. Ibu Dosen Yuyu Rubiyanti, [M.Sn.](#) selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dosen Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, kritik, dan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dosen Danang Febriyantoko, S.Sn., [M.Ds.](#) selaku Dosen Wali yang telah membimbing dan memberikan arahan selama perkuliahan.
4. Nimara Architect yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada proyek terkait.
5. Haky, Intan, Eca selaku sahabat selama masa perkuliahan
6. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yaitu Haky, Intan, Eca, Rani, Firli, Ataya, Thania, Zadi serta teman-teman perkuliahan lainnya yang telah memberikan dukungan dan bantuan
7. Ananda, Dzaky, Vanessa, Eirene, selaku support system.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu desain interior serta menjadi referensi yang berguna di masa depan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
.....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A.Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Umum	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	10
B.Program Desain (Programming)	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	12
3. Data	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	46
BAB III	50
PERMASALAHAN DESAIN	50
A.Pernyataan Masalah	50
B.Ide Solusi Desain (Ideation).....	50
BAB IV	55

PENGEMBANGAN DESAIN	55
A.Alternatif Desain	55
1. Alternatif Estetika Ruang	55
2. Alternatif Penataan Ruang.....	64
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	70
4. Alternatif Pengisi Ruang	72
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	74
B.Evaluasi Pemilihan Desain.....	80
C.Hasil Desain	81
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
A.Kesimpulan	90
B.Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94
A.Surat Izin Proyek.....	94
B.Foto Hasil Survei	95
C.Gambar Kerja Survei.....	95
D.Perspektif Manual	98
E. Skema Bahan.....	100
F. Axonometry	101
G.Poster Ideasi	102
H.Poster Ideasi	103

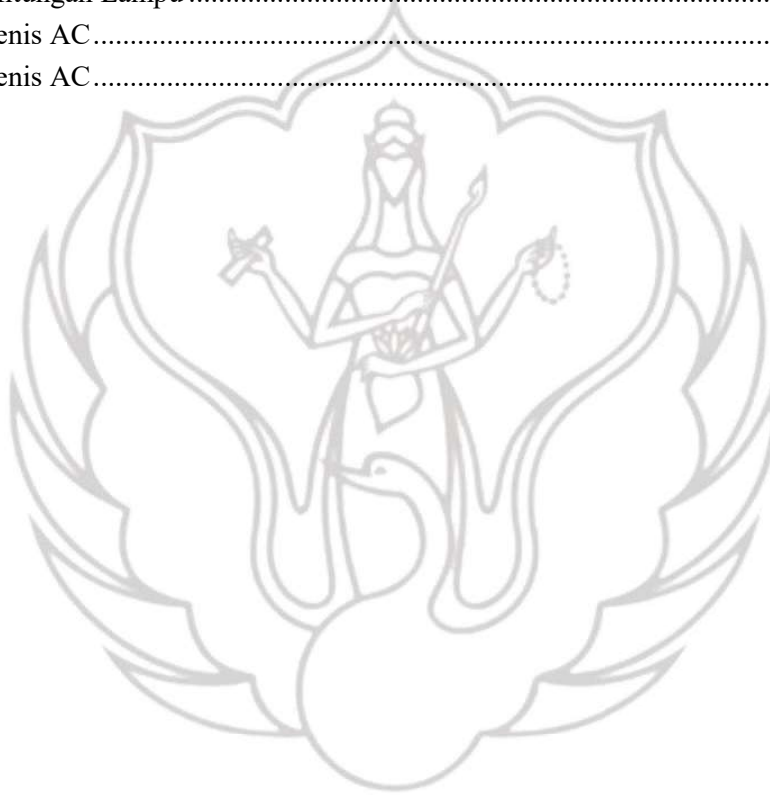
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Proses Desain.....	3
Gambar 2.2 Logo Alire	14
Gambar 2.3 Map View Lokasi ALIRE	14
Gambar 2.4 Site View Lokasi ALIRE	20
Gambar 2.5 Zoning & Sirkulasi Pengguna	21
Gambar 2.6 Layout /furniture plan Entrance, Lobby, Receptionist	21
Gambar 2.7 Layout /furniture plan Playground	22
Gambar 2.8 Layout /furniture plan Indoor Dining Area	22
Gambar 2.9 Layout /furniture plan Semi Outdoor Dining Area	22
Gambar 2.10 Layout /furniture plan Stage.....	23
Gambar 2.11 Layout /furniture Private Dining Area	23
Gambar 2.12 Layout /furniture Area Fasilitas	23
Gambar 2.13 Rencana Lantai Lobby dan Contoh Material	24
Gambar 2.14 Rencana Lantai Playground dan Contoh Material	25
Gambar 2.15 Rencana Lantai Bangunan utama dan Contoh Material	26
Gambar 2.16 Rencana Lantai Private Dining dan Contoh Material	26
Gambar 2.17 Rencana Dinding Lobby Receptionist dan Contoh Material.....	27
Gambar 2.18 Rencana Dinding Indoor Dining	27
Gambar 2.19 Rencana Dinding Semi Outdoor Dining	28
Gambar 2.20 Rencana Dinding Private Dining.....	28
Gambar 2.21 Rencana Kelistrikan Lobby.....	30
Gambar 2.22 Rencana Kelistrikan Bangunan Utama	30
Gambar 2.23 Rencana Kelistrikan Private Dining.....	30
Gambar 2.23 Rencana Plumbing Lobby	31
Gambar 2.23 Rencana Plumbing Bangunan Utama.....	31
Gambar 2.23 Rencana Plumbing Bangunan Utama.....	31
Gambar 2.24 Facade ALIRE.....	33
Gambar 2.25 Facade ALIRE.....	34
Gambar 2.26 Play Ground ALIRE.....	35
Gambar 2.27 Reception ALIRE.....	35
Gambar 2.28 Lobby ALIRE	36
Gambar 2.29 Standar Furniture Receptionist.....	43
Gambar 2.30 Standar Furniture Barr.....	43
Gambar 2.31 Standar Furniture Dining Area.....	44
Gambar 2.32 Standar Aksesibilitas Dining Area	44
Gambar 2.32 Standar Aksesibilitas Dining Area	44
Gambar 3.1 Mind Mapping Perancangan	49
Gambar 4.1 Alternatif Suasana Ruang 1	56
Gambar 4.2 Alternatif Suasana Ruang 2.....	57

Gambar 4.3 Elemen Dekoratif	59
Gambar 4.4 Komposisi Warna.....	60
Gambar 4.5 Komposisi Material.....	61
Gambar 4.6 Komposisi Bentuk.....	62
Gambar 4.7 Matrix Perancangan	63
Gambar 4.8 Bubble Diagram	64
Gambar 4.9 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi 1 (Terpilih)	65
Gambar 4.10 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi 2.....	66
Gambar 4.11 Alternatif Layout Plan 1 (Terpilih)	67
Gambar 4.12 Alternatif Layout Plan 2.....	68
Gambar 4.13 Alternatif Rencana Lantai 1(Terpilih).....	69
Gambar 4.14 Alternatif Rencana Lantai 2	70
Gambar 4.16 Alternatif Furniture Terpilih	72
Gambar 4.17 Perspektif Render Fasad.....	80
Gambar 4.18 Perspektif Render Lobby.....	81
Gambar 4.19 Perspektif Render Reception.....	81
Gambar 4.20 Perspektif Render Entrance Hallway	82
Gambar 4.21 Perspektif Render Kids Area.....	82
Gambar 4.22 Perspektif Render Cashier.....	83
Gambar 4.23 Perspektif Render Lesehan Area.....	83
Gambar 4.24 Perspektif Render Indoor Dining Area.....	84
Gambar 4.25 Perspektif Render Indoor Bar & Food Stop	84
Gambar 4.26 Perspektif Render Semi Outdoor Dining & Lounge	85
Gambar 4.27 Perspektif Render Outdoor Bar.....	85
Gambar 4.28 Perspektif Render Outdoor Seating.....	86
Gambar 4.29 Perspektif Render Outdoor Barr.....	86
Gambar 4.30 Private Dining 1	87
Gambar 4.31 Private Dining 2	87
Gambar 4.32 Perspektif Exit Hallway	88
Gambar 4.33 QR Vidio Render.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data aktivitas pengguna	16
Tabel 2.2 Data Karakteristik/ Segmen Pengguna Ruang	19
Tabel 2.2 Data Pengisi Ruang	32
Tabel 2.3 Data Equipment	32
Tabel 2.4 Data Preseden	37
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan Ruang	45
Tabel 3.1 Permasalahan Keruangan	51
Tabel 4.2 Jenis Lampu	74
Tabel 4.3 Hitungan Lampu	75
Tabel 4.4 Jenis AC	78
Tabel 4.5 Jenis AC	78





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan urban saat ini membuat ruang terbuka hijau semakin berkurang karena pembangunan infrastruktur yang kian meningkat. Merespon tantangan urbanisasi tersebut, arsitektur dan desain interior saat ini menghadirkan ruang terbuka hijau di tengah lingkungan perkotaan. Muncul kebutuhan untuk menciptakan ruang-ruang yang tidak hanya fungsional dan estetik, tetapi juga ramah lingkungan serta mampu merefleksikan keindahan dan potensi alam setempat. Indonesia, dengan potensi alam yang melimpah dan bervariasi, memiliki peluang besar untuk mengintegrasikan elemen-elemen alam dalam desain area komersial pada lingkungan urban. Dalam konteks restoran sebagai area komersial, pengembangannya dirancang tidak hanya sebagai tempat makan tetapi sebagai ruang terbuka hijau yang memberikan ketenangan dan koneksi dengan alam di tengah hiruk pikuk kota.

Perkembangan dunia restoran saat ini tidak hanya mengedepankan kuliner, tetapi juga pengalaman holistik yang menggabungkan desain, konsep, dan pengalaman ruang. Meningkatnya kesadaran akan pentingnya ruang terbuka hijau dan pengalaman makan berkesan, mulai muncul kebutuhan untuk menciptakan ruang yang mampu mengintegrasikan kedua aspek tersebut. Restoran tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai sarana rekreasi dan menjadi destinasi kuliner, yang pada akhirnya memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kawasan komersial dan peningkatan ruang terbuka hijau.

Proyek ALIRE hadir sebagai alternatif restoran di Jakarta Timur, menawarkan destinasi komersial berupa restoran yang berfokus pada integrasi potensi alam Indonesia dalam perancangan eksterior dan interiornya. Proyek ini terletak di Jakarta Timur, tepatnya di Jalan Raya Mabes Hankam, yang merupakan kawasan strategis di persimpangan antara

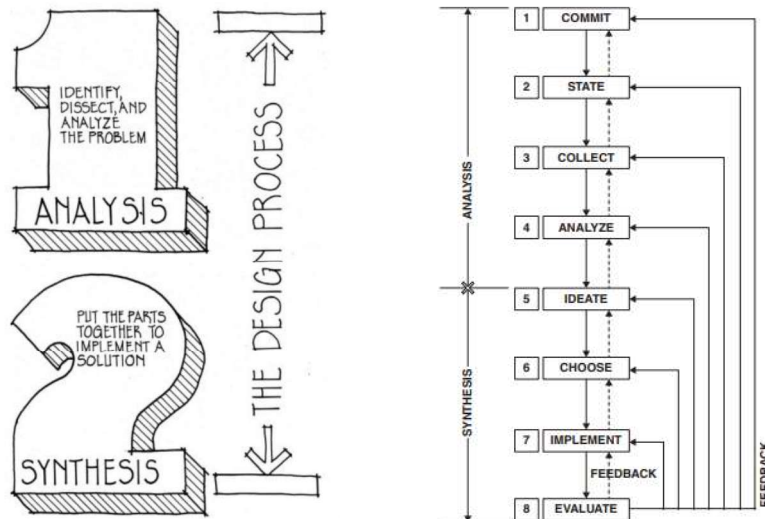
Jakarta, Bekasi, dan Bogor. Dengan lokasinya yang dekat dengan TMII, pintu tol, dan stasiun LRT, ALIRE memiliki potensi besar untuk menjadi destinasi kuliner dan rekreasi baru di Jakarta Timur.

Terletak di tepi danau, ALIRE menawarkan kesempatan unik untuk menggabungkan pengalaman makan yang berkesan dengan lanskap sekitar dalam perancangan interiornya. Dengan memanfaatkan elemen-elemen alam khas Indonesia seperti vegetasi tropis, serta material lokal, desain interior ALIRE akan menyatu dengan lingkungan di sekitarnya. Perancangan restoran dengan mengeksplorasi sensori dan integrasi ruang hijau memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Dengan menghadirkan konsep Tropical Nusantara dengan pendekatan multisensori, ALIRE tidak hanya menjadi destinasi kuliner, tetapi juga ruang rekreasi yang memiliki identitas yang kuat serta ruang menyegarkan bagi pengunjung yang ingin melepas penat dari kesibukan urban. Kehadiran ruang hijau ini juga menjadi kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih seimbang dalam sektor komersial dengan menciptakan ruang yang modern namun tetap terhubung erat dengan alam, sekaligus menjadi pilihan menarik bagi pengunjung yang mencari pengalaman berbeda di TMII.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain interior restoran ALIRE mengacu pada metode yang diuraikan oleh Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer dalam buku *Designing Interiors* edisi kedua, 2014. Menurut Kilmer, proses desain adalah penggabungan seni dan sains untuk menciptakan ruang yang estetis dan fungsional. Keberhasilan desain tergantung pada kreativitas dan pemahaman yang mendalam mengenai permasalahan, kebutuhan pengguna, serta pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah. Proses desain ini secara ringkas dijelaskan dalam bagan sebagai berikut,



Gambar 2.1 Bagan Proses Desain
(Sumber: *Designing Interiors*, Kilmer & Kilmer, 2014:204)

A. Analysis

1. Commit

Commit merupakan tahap awal yang menuntut desainer untuk berkomitmen sepenuhnya dengan proyek desain yang akan dikerjakan baik secara personal maupun profesional. Komitmen tersebut mencakup pemahaman akan tantangan desain dan kesiapan dalam menyelesaikan proyek dengan penuh dedikasi.

2. State

Pada tahap *state*, desainer mengidentifikasi permasalahan dan tujuan proyek sebelum memulai mencari solusi. Tahap ini juga sering disebut sebagai tahap awal pemrograman desain.

3. Collect

Tahap *collect* merupakan tahap pengumpulan data setelah desainer mengidentifikasi masalah. Informasi didapat melalui survei, riset, dan pengumpulan aspek fisik serta non-fisik dari proyek yang akan didesain. Hasil data yang terkumpul kemudian disusun menjadi bentuk program desain.

4. *Analyze*

Analyse merupakan tahapan dimana desainer melakukan analisis data dan informasi yang telah dikumpulkan kemudian desainer mulai mencari pola, permasalahan, dan potensi solusi desain untuk mendapatkan konsep awal yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

B. *Synthesis*

1. *Ideate*

Tahap *ideate* desainer mulai mengembangkan ide-ide kreatif sebagai alternatif solusi desain. Pada proses ini desainer membuat eksplorasi ide gagasan melalui sketsa, diagram, atau deskripsi tertulis untuk mendapat konsep awal.

2. *Choose*

Dari berbagai alternatif ideasi yang telah dibuat, pada tahap ii desainer memilih opsi yang paling sesuai dengan permasalahan dan tujuan proyek. Pemilihan dilakukan berdasarkan kriteria fungsionalitas, estetika, dan efektifitas solusi dalam menyelesaikan permasalahan desain.

3. *Implement*

Setelah desainer memilih konsep, pada tahap ini implementasi dimulai dengan menyusun gambar teknis, 3D desain, rendering, dan presentasi akhir proyek. Langkah ini merupakan tahap komunikasi desain proyek secara jelas.

4. *Evaluate*

Evaluate merupakan tahap akhir, dimana desainer maupun pihak yang terlibat lainnya meninjau kembali hasil desain yang telah dibuat untuk memastikan apakah solusi yang diterapkan sesuai dengan tujuan awal. Evaluasi juga membantu dalam meningkatkan proses desain di masa mendatang melalui pembelajaran dari proyek yang telah selesai.

2. Metode Desain

Metode desain yang diterapkan dalam perancangan tugas akhir ini mengacu pada metode yang diuraikan oleh Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer dalam buku *Designing Interiors* edisi kedua, terbitan tahun 2014. Metode ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah (*programming/ analisis*) diantaranya pengumpulan data dokumen untuk mendapatkan profil perusahaan dan gambar kerja arsitektural dari kantor magang dan pengumpulan data pendukung lainnya melalui jurnal, buku, dan sumber internet.

Setelah data baik fisik maupun data pendukung nonfisik telah terkumpul, desainer menyatukan dan menganalisis hasil dari data tersebut untuk menemukan permasalahan dan solusi dari permasalahan yang ada.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain (*schematic/ design development/ prototyping/ sintesis*) adalah tahap mengembangkan ide dan desain Restoran ALIRE dengan berbagai alternatif dari solusi permasalahan yang sudah di analisis pada tahap pertama. Desainer dapat menggunakan metode brainstorming untuk mengembangkan ide kreatif dari permasalahan yang ada. Tahap ini merupakan bagian develop, dimana nantinya akan diuji menggunakan sketsa kasar hingga 3D desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap Metode Evaluasi Pemilihan Desain (*choose/test*) ini desainer menganalisis kelebihan atau kekurangan dari alternatif solusi yang sudah dirancang untuk menentukan solusi yang terbaik dari perancangan Restoran Alire untuk mencapai suatu perancangan desain yang optimal dan sesuai dengan keinginan klien.