

# PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DE KENDHIL, YOGYAKARTA

Anggia Carista Nurshadrina  
anggiacar@gmail.com

## *Abstract*

*De Kendhil restaurant is a restaurant located in Kaliurang street Yogyakarta which is intended for upper-middle and also tourists. Therefore, this restaurant wants to raise Javanese traditional as a general concept and “kendil” in particular. However, in fact De Kendhil has not shown a balance between elements that can create the atmosphere which is desired. In the process of designing the restaurant, analysis and synthesis methods will be used where all of datas are collected and then processed into alternative design and selected according to the appropriate criteria. Interior design for the de kendil restaurant will be focused on strengthening the style and theme by adopting a warm, comfortable and friendly Javanese-Modern atmosphere combined with an exclusive atmosphere that give an unique experience for visitors through unique designs. Moreover, this design is expected to be one way to introduce the local culture of yogyakarta to people and especially tourists.*

*Keyword : Restaurant, Javanese, Interior.*

## *Abstrak*

Restoran De Kendil merupakan sebuah restoran yang terletak di Jalan Kaliurang Yogyakarta yang lebih ditujukan untuk kalangan menengah ke atas serta wisatawan. Oleh karena itu restoran ini ingin mengangkat tema tradisional Jawa secara umum dan kendhil secara khusus, namun kondisi di lapangan belum menunjukkan adanya keseimbangan antar elemen yang dapat menciptakan nuansa yang diinginkan. Dalam proses perancangan restoran ini akan menggunakan metode analisa dan sintesa dimana keseluruhan data dikumpulkan kemudian diolah menjadi alternatif-alternatif desain dan dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai. Perancangan interior restoran De Kendhil akan dititik beratkan pada penguatan gaya dan tema dengan mangadaptasi nuansa Jawa-Modern yang hangat, nyaman, ramah dengan dipadukan dengan atmosfir yang eksklusif sehingga memberikan *experience* berbeda kepada pengunjung melalui desain yang unik. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pengenalan budaya local Yogyakarta kepada wisatawan.

*Kata kunci: Restoran, Jawa, Interior.*

## PENDAHULUAN

Arus globalisasi dewasa ini berkembang semakin pesat. Hal ini tentu saja sangat berdampak pada gaya hidup masyarakat menjadi semakin modern dan dinamis. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan banyak orang sebagai peluang bisnis. Salah satu bisnis yang berkembang adalah bisnis *restaurant* dan *café*. Di Yogyakarta sendiri keberadaan bisnis restoran semakin bertambah dan menyebabkan persaingan yang menjadi ketat. Fungsi restoran yang tadinya hanya sebagai tempat untuk makan pun kian bergeser menjadi tempat untuk berkumpul atau menghabiskan waktu luang. Hal inilah yang mendorong para konsumen untuk mencari restoran yang nyaman. Kepuasan konsumen menjadi salah satu faktor utama untuk menghadapi ketatnya persaingan pasar. Beberapa faktor yang diyakini mempengaruhi kepuasan diantaranya adalah *product, price, place, promotion, services*, dan *store atmosphere*. Semakin banyaknya restoran yang berdiri membuat pengelola restoran dituntut untuk terus berinovasi. Selain berinovasi dalam menu hidangan, pengelola restoran juga harus berinovasi dalam hal desain interior. Restoran menjual tempat bagi konsumen. Restoran yang diminati adalah yang dapat membuat konsumen merasa nyaman dengan suatu tempat.. Sebuah restoran didesain agar konsumen nyaman berada dalam waktu yang lama. Selain menghadirkan tempat yang nyaman, *café* juga harus memiliki konsep yang kreatif dan inovatif agar diminati oleh konsumen salah satunya dengan mengangkat budaya setempat sebagai konsep restoran.

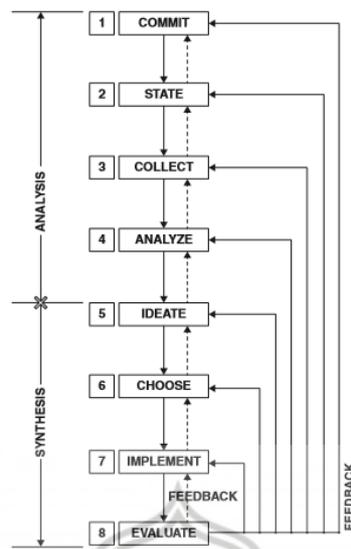
De Kendil merupakan sebuah restoran yang letaknya berada di jalan Kaliurang Yogyakarta. Lokasi ini sangat strategis dan dekat dengan pusat kota Yogyakarta dimana dikelilinginya terdapat banyak kampus, tempat *nongkrong* ataupun belanja. De Kendil menempati area seluas 1084 m<sup>2</sup> dan memiliki dua lantai dengan berbagai fasilitas seperti *indoor dining area, outdoor dining area, open kitchen, bar, rooftop, meeting room, buffet table* mushola, toilet serta lahan parkir yang luas. De Kendhil merupakan restaurant kelas menengah ke atas yang tidak hanya menawarkan menu makanan Jawa saja tetapi juga menu *Western*.

Pihak penyelenggara resto ini mengangkat tema tradisional Jawa dan berfokus pada histori keramik tradisional Yogyakarta -sesuai dengan namanya-. Namun kondisi di lapangan belum menunjukkan adanya keseimbangan pembentuk dan pengisi ruang di sekitarnya. Sehingga nuansa tradisional Jawa dan historis keramik masih sangat kurang muncul. Pemilihan perabot dan elemen pembentuk ruang masih kurang selaras dengan tema yang diangkat. Pemilik De Kendil mengatakan bahwa perlu adanya perencanaan desain kembali pada interior resto ini supaya lebih memperkuat dan mencerminkan kebudayaan lokal Yogyakarta serta mampu semakin bersaing dengan banyaknya *café* resto di Yogyakarta. Perancangan restoran De Kendhil ini merupakan *redesign* atau perancangan kembali dari objek yang sudah ada. Secara umum, desain yang sudah ada saat ini sudah cukup memadai. Akan tetapi, beberapa pencapaian desain kurang memperhatikan beberapa aspek, seperti zona dan tata letak perabot yang tidak sesuai dengan standar yang tepat, dan terutama masalah pencapaian tema histori pembuatan keramik tradisional yang tidak memberi kesan khusus serta *experience* yang baru kepada pengunjung.

## METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu proses desain yang dikemukakan oleh *Rosemary Kilmer*. Secara umum proses mendesain terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dapat dipecah ke dalam 8 langkah yaitu *Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate*.

Pada tahap analisis desainer harus bisa untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menganalisis masalah. Kemudian pada tahap sintesis, seluruh bagian-bagian yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya digabungkan sehingga dapat menghasilkan sebuah solusi desain.



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: Rosemary Killmer (1992))

Berikut penjabaran dari proses desain:

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1. *Commit*

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima ‘masalah’ yang ada.

2. *State*

Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”.

3. *Collect*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey.

4. *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1. *Ideate*

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.

2. *Choose*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien

3. *Implement*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1. *Evaluate*

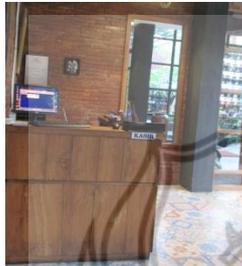
Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan

2. *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

## HASIL

1. Data lapangan



Gambar 2. *Cashier Area*  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 3. *Lounge Dining*  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 4. *Main Dining*  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 4. *Mini Bar*  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 5. *Family Dining*  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 6. *Outdoor Dining*  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)

### Ruang Lingkup Perancangan

Area perancangan De Kendhil ini meliputi seluruh area makan indoor dan outdoor, area minum, dapur, *open kitchen*, *meeting room*, serta *stage*.

## 2. Permasalahan Desain

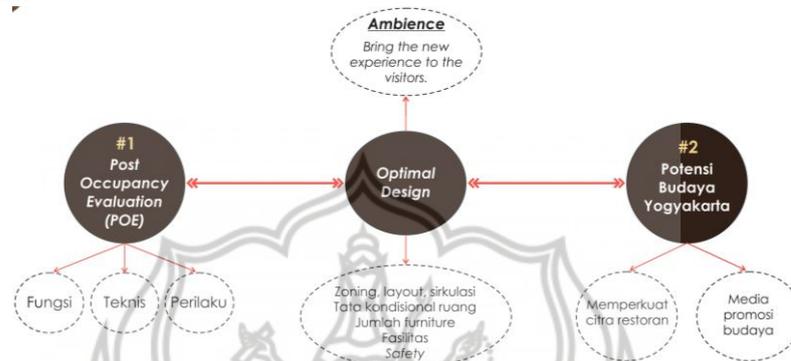
Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- Bagaimana merancang desain interior restoran yang dapat memperkuat citra restoran dan memberikan *experience* berbeda kepada pengunjung dengan memaksimalkan potensi budaya setempat.
- Bagaimana merancang interior restoran yang dapat memberikan kesan eksklusif.
- Bagaimana merancang interior restoran dengan memperhatikan zona dan sirkulasi sehingga tidak mengganggu aktivitas pengunjung dan staff.

3.

## PEMBAHASAN

### A. Konsep Desain



Gambar 7. Konsep Desain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Hal yang melatar belakangi perancangan interior restoran De Kendhil adalah semakin maraknya wisatawan yang berburu wisata kuliner ketika sedang berlibur. Para wisatawan tentunya akan mencari restoran yang memiliki hidangan khas serta nuansa restoran yang berbeda dan nyaman. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat membuat restoran De Kendhil menjadi restoran yang tidak hanya diminati tetapi juga tidak mudah dilupakan. Konsep dalam perancangan interior restoran ini adalah membuat restoran yang dapat memberikan *experience* berbeda serta mengangkat local content Yogyakarta sehingga dapat lebih dikenal oleh masyarakat, khususnya wisatawan.

Solusi untuk menjawab keinginan klien yang ingin memperkuat citra restoran dan menjadi daya tarik (khususnya wisatawan), maka perancang memilih untuk mengaplikasikan tema “History Behind the Kendhil”. Histori yang dimaksud merupakan cerita masa lampau yang berkaitan dengan kendhil. Secara garis besar, tema yang akan diterapkan berupa cerita yang secara tidak langsung dihadirkan melalui atmosfer dan ambience interior serta mengadaptasi bentuk-bentuk kendhil ke dalam interior restoran untuk semakin memperkuat tema. Tema ini akan dikemas ke dalam bentuk yang dinamis serta nuansa yang eksklusif.

### Skema Warna dan Material



Secara garis besar warna yang digunakan adalah warna-warna hangat dan material yang digunakan adalah material alami yang dapat menunjang desain interior Jawa.

## B. Desain Akhir



Gambar 8. Cashier Area  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 9. Hasil Redesain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Area cashier tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membayar, tetapi juga sebagai welcoming area. Oleh karena itu desain dibuat sedemikian rupa dapat memberi kesan ramah dan hangat terhadap pengunjung. Desain area ini mengadaptasi nuansa perkampungan yang merupakan tempat dimana Joko Kendhil besar.



Gambar 10. Main Dining  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 11. Hasil Redesain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Masuk ke dalam, pengunjung akan disambut dengan main dining area yang eksklusif dan kental akan unsur tradisional Jawa dengan penggunaan plafond yang diadaptasi dari rumah tradisional Jawa. Desain area ini mewakili karakter Joko Kendhil yang sangat ramah namun tegas dan pemberani.



Gambar 12. Lounge Dining  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 13. Hasil Redesain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Lounge dining area didesain dengan lebih santai, lembut, dan private. Desain area ini menggambarkan tiga putri Raja yang cantik dan lembut yang akan dilamar oleh Joko Kendhil. Menggunakan lampu-lampu tradisional Jawa didukung dengan ornamen pada partisi untuk memperkuat unsur tradisional Jawa.



Gambar 14. Angkringan  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 15. Hasil Redesain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Pada bagian tengah indoor dining terdapat sebuah angkringan yang didesain dengan masih mempertahankan bentuk khas angkringan yang berupa gerobak. Desain angkringan ini menjadi simbol “merakyat”, seperti Joko Kendhil yang meskipun dicaci maki tetap merakyat dan bersikap baik pada penduduk.



Gambar 16. Mini Bar  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 17. Hasil Redesain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Desain mini bar pada restoran De Kendhil dibuat menyatu dengan open kitchen, sehingga pengunjung diharapkan dapat menikmati hidangan makan dan minum sambil melihat secara langsung koki yang sedang memasak. Terdapat banyak kendil-kendil yang diletakkan menggantung sebagai elemen estetis mini bar ini. Kendhil merupakan julukan yang dibuat untuk Joko Kendhil oleh orang-orang disekitarnya karena ia memiliki badan yang tambun seperti Kendhil.



Gambar 18. Mini Bar  
(Sumber: Anggia Carista, 2016)



Gambar 19. Hasil Redesain  
(Sumber: Anggia Carista, 2017)

Area outdoor pada restoran ini lebih difungsikan sebagai tempat untuk bersantai dan berkumpul bersama. Dibuat terbuka menyatu dengan luar dengan dipadukan beberapa *outdoor tropical plants* untuk menambah kesan sejuk dan juga kolam kecil dengan gemericik air untuk semakin memperkuat nuansa natural seperti di pedesaan.

## **KESIMPULAN**

De Kendhil resto merupakan sebuah restoran yang terletak di salah satu pusat kota di Yogyakarta yang menawarkan beragam kuliner tradisional Jawa. Oleh karena itu, penulis membuat desain restoran yang akan semakin memperkuat unsur tradisional tersebut yaitu dengan mengadaptasi *local content* sebagai konsep utama perancangan. Desain yang dibuat tidak menampilkan desain interior Jawa yang kuno melainkan akan dihadirkan dalam bentuk yang berbeda, sehingga diharapkan pengunjung dapat merasakan *experience* yang berbeda ketika berada di dalam restoran.

Sesuai dengan nama restoran tersebut, penulis akan membuat desain restoran yang berkaitan dengan “kendhil” yaitu dengan mengadaptasi cerita rakyat Joko Kendhil ke dalam atmosfer ruangan. Untuk memperkuat cerita tersebut, maka desain yang dibuat di kombinasikan dengan gaya etnik Jawa. Gaya tradisional tersebut dihadirkan melalui adaptasi bentuk-bentuk dan penggunaan material yang menjadi ciri khas pada rumah-rumah Jawa. Untuk membalut unsur tradisional menjadi lebih eksklusif, indirect lamp digunakan untuk semakin mempertegas elemen desain yang ada.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*, California: Wadwest Publishing Company.