

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SEURI  
DENGAN INTERPRETASI KONSEP TRI SILAS**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Khuraina Ainal Qisty**

**NIM 2212496023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## ABSTRAK

Kawasan Dago di Bandung dikenal sebagai salah satu destinasi wisata kuliner dan gaya hidup yang banyak dikunjungi generasi muda. Karakter kawasan ini didominasi oleh tempat makan modern dan sebagian restoran Sunda yang masih menggunakan pendekatan desain konvensional dinilai kurang kompetitif dalam menarik minat generasi muda. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kuliner lokal dengan preferensi pengalaman ruang pengguna masa kini. Perancangan ini bertujuan merancang interior Restoran Seuri sebagai restoran Sunda di kawasan Dago agar lebih relevan dengan karakter generasi muda melalui pendekatan pengalaman ruang yang kontekstual. Metode perancangan *Double Diamond* yang meliputi studi literatur, analisis aktivitas serta kebutuhan ruang restoran, dan pendekatan interpretatif terhadap konsep kearifan lokal Sunda Tri Silas (Silih Asih, Silih Asah, dan Silih Asuh) dipakai dalam perancangan sebagai solusi perancangan dengan menerapkannya pada konsep zonasi, suasana ruang, pemilihan material, serta elemen visual interior.

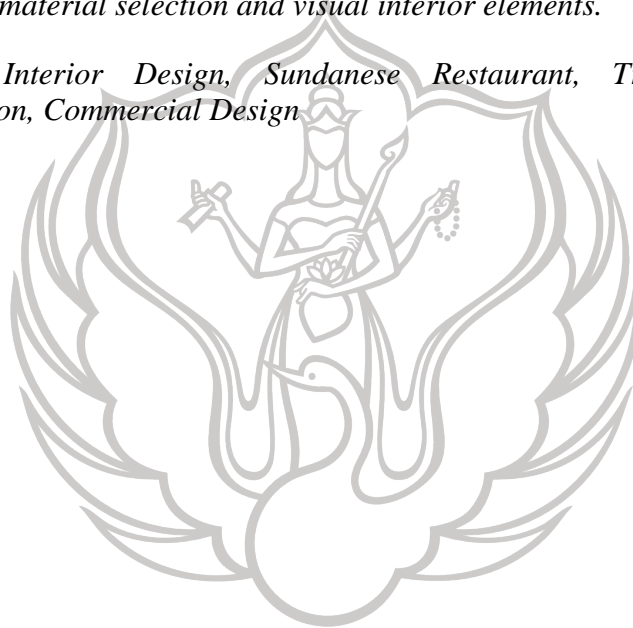
**Kata kunci:** Desain Interior, Restoran Sunda, Tri Silas, Representasi budaya, Desain Komersial



## ABSTRACT

*The Dago area of Bandung is one of the most popular food and lifestyle destinations, attracting many young people. The area is characterised by modern eateries and traditional Sundanese Restaurants with conventional designs, which are considered less effective at attracting young people's interest. This situation highlights the disconnect between the potential of local cuisine and the current preferences of consumers. This design project aimed to create a Sunda Restaurant in the Dago area that would appeal to the younger generation by taking a contextual approach to interior design. The design process used the Double Diamond method, which includes literature studies, analysis of activity and space requirements, and an interpretive approach to the Sunda Tri Silas concept (Silih Asih, Silih Asah and Silih Asuh). This provided solutions in terms of zoning, atmosphere, material selection and visual interior elements.*

**Keywords:** *Interior Design, Sundanese Restaurant, Tri Silas, Cultural Representation, Commercial Design*



Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SEURI DENGAN INTERPRETASI KONSEP TRI SILAS** diajukan oleh Khuraina Ainal Qisty, NIM 2212496023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua / Pembimbing I



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.

NUPTK 5059748649230173

Anggota / Pembimbing II



Shabrina Tamimi S.T., M.Arch.

NUPTK 7157770671230293

Anggota / Cognate



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

NUPTK 0647755656130162

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi

Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khuraina Ainal Qisty  
NIM : 2212496023  
Tahun lulus : 2026  
Program studi : S1 – Desain Interior  
Fakultas : 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.

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, 15 Juni 2025



Khuraina Ainal Qisty

NIM 2212496023

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SEURI DENGAN INTERPRETASI KONSEP TRI SILAS”**. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran dalam pengerjaan tugas akhir ini merupakan hasil dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari beberapa pihak. Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan serta masukan yang sangat berarti, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat tak ternilai
2. Bapak dan Ibu serta kedua kakak yang selalu memberi dukungan dan doa selama menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Dosen Pembimbing Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T dan Mba Shabrina Tamimi S.T., M.Arch. yang telah membantu dan memberikan bimbingan selama penyusunan tugas akhir,
4. Yth. Bapak dan Ibu Dosen PSDI yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan wawasan selama menjalani studi
5. Teman-teman seperjuangan Hassya, Annisa, dan Dena yang telah mendukung, menemani, dan membantu selama masa perkuliahan
6. Teman tersayang saya Oca dan Tasnim yang selalu suportif dan memberikan semangat selama menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Semua pihak yang terlibat secara langsung yang telah memberikan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini
8. Kepada diri sendiri, terima kasih karena telah berjuang dan selalu berusaha untuk menyelesaikan segala tanggung jawab.

Yogyakarta, 15 Juni 2026



Khuraina Ainal Qisty



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	4
A. Tinjauan Pustaka .....	4
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	4
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	5
3. Referensi Desain.....	6
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ).....	7
1. Tujuan Desain.....	7
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	7
3. Data .....	8
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	27
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	29
A. Pernyataan Masalah .....	29
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	29
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	35

A.	Alternatif Desain .....	35
1.	Alternatif Estetika Ruang .....	35
2.	Alternatif Penataan Ruang.....	40
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	45
4.	Alternatif Pengisi Ruang .....	47
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	50
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	64
C.	Hasil Desain .....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>72</b>
A.	Kesimpulan .....	72
B.	Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>74</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>76</b>
A.	Hasil Survei.....	76
B.	Proses Pengembangan Desain ( <i>Schematic Design</i> ) .....	78
C.	Presentasi Desain / Publikasi / Pameran .....	81
D.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior .....	85
E.	Gambar Kerja .....	13

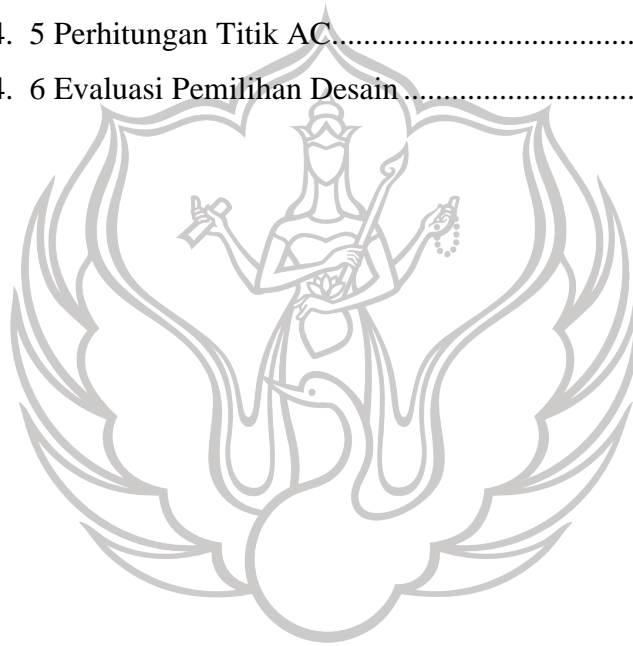
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Double Diamond .....	2
Gambar 2. 1 Akar <i>Restaurant</i> by Leon Design Agency .....	6
Gambar 2. 2 Lokasi Perancangan .....	9
Gambar 2. 3 Data Site.....	11
Gambar 2. 4 Layout .....	12
Gambar 2. 5 Zoning Berdasarkan Privasi.....	13
Gambar 2. 6 Zoning Berdasarkan Pencahayaan Alami .....	14
Gambar 2. 7 Kondisi Lantai Eksisting.....	15
Gambar 2. 8 Kondisi Dinding Eksisting.....	15
Gambar 2. 9 Kondisi Plafon Eksisting .....	16
Gambar 2. 10 Dimensi Standar Bar Area .....	20
Gambar 2. 11 Layout Meja Makan.....	20
Gambar 2. 12 Panduan Jarak Antar Meja Makan.....	21
Gambar 2. 13 Tradisi Ngeliwet dalam Budaya Sunda .....	23
Gambar 2. 14 Visualisasi Aktivitas Ngariung di Saung .....	24
Gambar 2. 15 Visualisasi Keramahan Masyarakat Sunda.....	25
Gambar 3. 1 Mind Map .....	30
Gambar 3. 2 Ilustrasi Tradisi Ngeliwet.....	31
Gambar 3. 3 Pola Sociopetal .....	32
Gambar 3. 4 Sketsa Lesehan Saung.....	32
Gambar 3. 5 Kategori Zonasi Ruang Proksemika Hall .....	34
Gambar 4. 1 Alternatif 1 Suasana Ruang .....	35
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Suasana Ruang .....	36
Gambar 4. 3 Elemen Dekorasi.....	37
Gambar 4. 4 Komposisi Warna .....	38
Gambar 4. 5 Komposisi Material .....	38
Gambar 4. 6 Komposisi Bentuk .....	39
Gambar 4. 7 Diagram Matriks .....	41
Gambar 4. 8 Bubble Diagram.....	41
Gambar 4. 9 Alternatif Zonasi Ruang.....	42

Gambar 4. 10 Alternatif Layout.....	43
Gambar 4. 11 Alternatif Sirkulasi Ruang .....	44
Gambar 4. 12 Alternatif Rencana Lantai .....	45
Gambar 4. 13 Rencana Dinding .....	46
Gambar 4. 14 Alternatif Rencana Plafon.....	47
Gambar 4. 15 Rencana Furnitur.....	48
Gambar 4. 16 Perspektif Fasad.....	66
Gambar 4. 17 Perspektif Cashier Area .....	66
Gambar 4. 18 Perspektif Main Dining Area.....	66
Gambar 4. 19 Perspektif Food Bar Area .....	67
Gambar 4. 20 Perspektif Main Dining Area.....	67
Gambar 4. 21 Perspektif Dining Area A La Carte.....	67
Gambar 4. 22 Perspektif Dining Area A La Carte.....	68
Gambar 4. 23 Perspektif Lesehan Saung.....	68
Gambar 4. 24 Perspektif VIP Room.....	68
Gambar 4. 25 Perspektif VIP Room.....	69
Gambar 4. 26 Perspektif Wastafel Area .....	69
Gambar 4. 27 Perspektif Kids Playroom.....	69
Gambar 4. 28 Perspektif Mushola.....	70
Gambar 4. 29 Perspektif Staff Area.....	70
Gambar 4. 30 Perspektif Detailing .....	71
Gambar 4. 31 Perspektif Detailing .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Daftar Ruang Eksisting.....	10
Tabel 2. 2 Tabel Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	27
Tabel 3. 1 Tabel Penerapan Konsep Tri Silas pada Desain.....	30
Tabel 4. 1 Tabel Kebutuhan Equipment .....	49
Tabel 4. 2 Jenis Lampu pada Perancangan.....	50
Tabel 4. 3 Perhitungan Titik Lampu.....	52
Tabel 4. 4 Jenis Penghawaan pada Area Perancangan .....	60
Tabel 4. 5 Perhitungan Titik AC.....	61
Tabel 4. 6 Evaluasi Pemilihan Desain .....	64



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bandung telah lama diakui sebagai salah satu kota wisata kuliner favorit di Indonesia. Menurut data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, jumlah kunjungan wisata ke Kota Bandung mengalami peningkatan setiap tahunnya baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Kawasan Dago menjadi salah satu area wisata kuliner dengan kunjungan terbanyak di Kota Bandung. Menurut survei karakteristik wisatawan di Dago didominasi oleh kalangan muda dengan rentan usia 17-26 tahun, dengan daya tarik cita rasa makanan dan minuman di kawasan ini (Wulan et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda menjadi salah satu segmen pengguna yang penting dalam perkembangan industri kuliner di kawasan Dago. Oleh karena itu, terdapat peluang besar bagi pengembangan fasilitas kuliner yang mampu memenuhi ekspektasi pasar, terutama dalam menawarkan pengalaman ruang yang unik dan relevan bagi segmen muda.

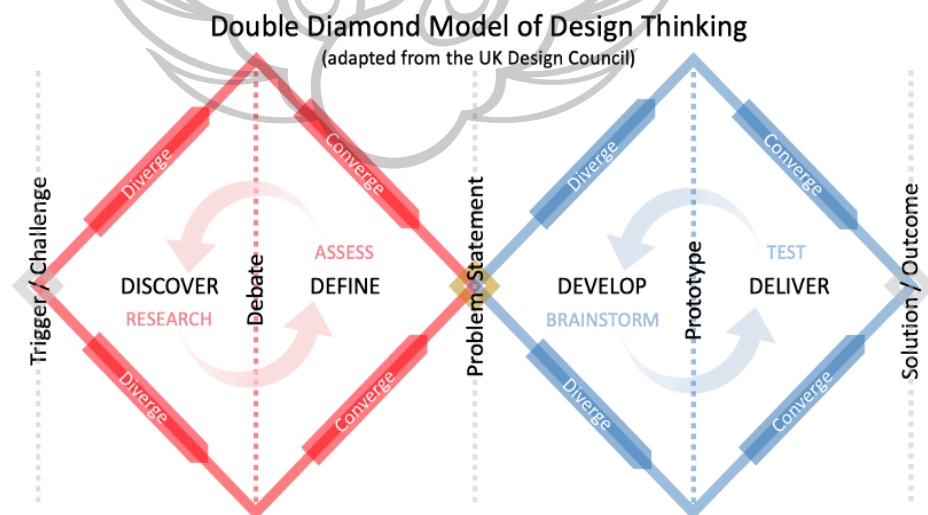
Minat berkunjung anak muda ke tempat tradisional masih kurang dibandingkan dengan tempat makan modern, padahal masakan tradisional terutama masakan sunda masih banyak diminati anak muda. Diantara berbagai pilihan kuliner, masakan Sunda tetap diminati masyarakat lokal berkat cita rasa otentik hidangan khasnya (Astiana, 2015). Analisis ini diperkuat oleh penelitian Abduh (2024), yang menemukan bahwa Generasi Z memprioritaskan citra makanan yang diimbangi dengan desain ruang yang unik sebagai pendorong utama *repurchase intention* (niat pembelian ulang). Konsep desain konvensional ini cenderung kurang mampu memikat wisatawan muda yang mencari suasana lebih modern, estetis, dan *instagramable*.

*Coffee shop* dan *cafe* di Dago justru semakin berkembang pesat karena menawarkan desain interior yang kekinian, fotogenik, dan sesuai dengan gaya hidup generasi muda. Menurut Nazar dan Huriyah (2024) diperlukan diferensiasi antar restoran untuk memberikan ciri khas yang menjadi pertimbangan bagi pengunjung untuk datang lagi, khususnya pada kasus restoran Sunda. Hal ini dikarenakan pengunjung kini datang ke sebuah restoran tidak hanya mencari makanan tapi juga ingin mendapat pengalaman tersendiri saat berada di restoran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, proyek perancangan ini berfokus pada Restoran Seuri, yaitu restoran Sunda yang berlokasi di kawasan Dago. Perancangan ini dibuat untuk menjawab kesenjangan yang terjadi antara preferensi generasi muda dan konsep restoran Sunda yang konvensional, sekaligus menghadirkan pengalaman ruang melalui interpretasi filosofi budaya Sunda untuk menarik konsumen yang lebih luas. Selain itu, perancangan ini akan berfokus pada interpretasi konsep Tri Silas (Silih Asih, Silih Asah, dan Silih Asuh) yaitu konsep dasar hidup orang Sunda, sebagai kerangka utama dalam perancangan interiornya. Konsep ini dipilih karena mampu menggabungkan identitas budaya yang kuat dengan pengalaman ruang (*spatial experience*) yang relevan bagi generasi muda, serta menciptakan restoran yang mampu bersaing di tengah dinamika kuliner kawasan Dago.

## B. Metode Desain

Metode desain yang dipakai dalam perancangan ini adalah *Double Diamond Design Process* yang dikembangkan oleh Design Council (2005). Metode ini terdiri dari empat tahap utama yang terbagi dalam dua fase besar yaitu fase divergen dan fase konvergen. Metode *Double Diamond* dipilih agar proses perancangan berjalan sistematis dan berorientasi pada pemecahan masalah secara komprehensif.



Gambar 1. 1 Proses Desain Double Diamond

(Sumber: Design Council, 2021)

Berikut langkah - langkah dalam perancangan Interior Restoran Seuri dengan metode *Double Diamond* :

**a. Discover**

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi awal untuk memahami konteks dan kebutuhan pengguna. Informasi dikumpulkan melalui observasi, studi literatur, dan wawancara awal untuk mengidentifikasi masalah dalam perancangan interior Restoran Seuri.

**b. Define**

Pada tahap ini, semua data yang ditemukan dari fase *Discover* disaring dan dianalisis untuk menentukan inti masalah yang perlu diselesaikan dalam perancangan. Penetapan konsep utama desain juga terjadi pada tahap ini, dimana Konsep Tri Silas yang akan menjadi konsep desain Restoran Seuri. Hasil tahap ini berupa *problem statement* yang spesifik dan terfokus. Langkah - langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah :

- 1) Menyusun data melalui diagram atau *mind mapping*.
- 2) Mengelompokkan kebutuhan dan kendala desain.
- 3) Menyusun *problem statement* sebagai dasar pengembangan konsep.

**c. Develop**

Tahap ini berfokus pada pengembangan ide dan konsep desain sebagai jawaban dari permasalahan yang sudah didefinisikan. Ide dikembangkan melalui sketsa, *moodboard*, eksplorasi material, dan alternatif layout. Konsep Tri Silas juga diinterpretasikan ke dalam elemen ruang, suasana, dan pengalaman pengguna. Langkah - langkah tahap ini akan dijelaskan di laporan perancangan selanjutnya.

**d. Deliver**

Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan dan realisasi desain. Alternatif terbaik dibuat dalam bentuk *final design drawings* yaitu berupa denah, tampak, potongan, *3D rendering*, gambar detail, dan presentasi.