

**PERANCANGAN INTERIOR SPIEGEL *ALL DAY BAR*
& *DINING*, KOTA LAMA SEMARANG DENGAN
KONSEP *ADAPTIVE REUSE***



SKRIPSI

oleh:

Cindy Aulia Sari

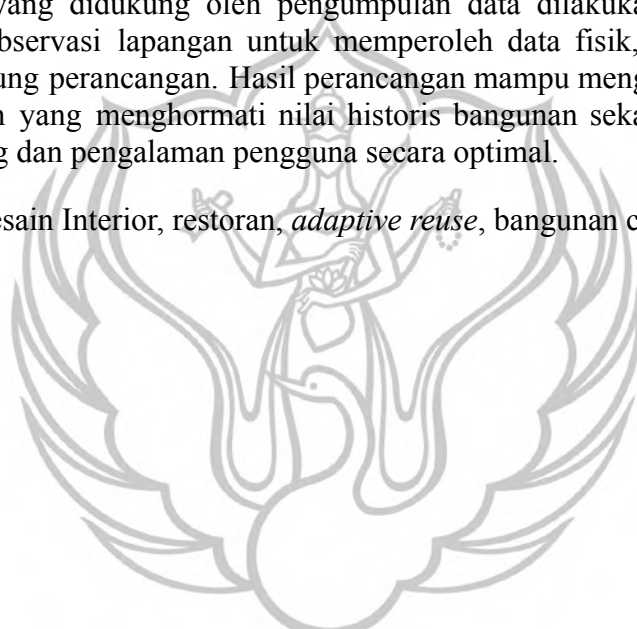
NIM 2212493023

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

ABSTRAK

Bangunan cagar budaya memiliki nilai historis dan arsitektural yang perlu dipertahankan di tengah perkembangan kebutuhan ruang dan fungsi modern. Spiegel *All Day Bar & Dining* yang berlokasi di kawasan Kota Lama Semarang merupakan bangunan kolonial yang mengalami perubahan fungsi menjadi restoran melalui pendekatan *adaptive reuse*. Perubahan fungsi ini menuntut perancangan interior yang mampu mengakomodasi kebutuhan operasional restoran modern tanpa menghilangkan karakter dan identitas historis bangunan. Permasalahan perancangan meliputi keterbatasan intervensi fisik pada bangunan cagar budaya, kebutuhan fleksibilitas tata ruang, serta penciptaan kenyamanan dan pengalaman ruang bagi berbagai pengguna. Tujuan perancangan ini adalah merancang interior Spiegel *All Day Bar & Dining* yang fungsional, nyaman, dan kontekstual dengan karakter bangunan kolonial melalui konsep *adaptive reuse*. Proses perancangan diimplementasikan menggunakan metode desain inovasi Vijay Kumar, yang didukung oleh pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, dan observasi lapangan untuk memperoleh data fisik, non-fisik, serta standar pendukung perancangan. Hasil perancangan mampu menghadirkan desain interior restoran yang menghormati nilai historis bangunan sekaligus menjawab kebutuhan ruang dan pengalaman pengguna secara optimal.

Kata kunci: Desain Interior, restoran, *adaptive reuse*, bangunan cagar budaya.



ABSTRACT

Heritage buildings possess historical and architectural values that must be preserved amidst the evolving demands for modern spaces and functions. Spiegel All Day Bar & Dining, located in the Old City of Semarang, is a colonial building that was transformed into a restaurant through adaptive reuse. This functional transition requires an interior design that accommodates modern operational requirements without compromising the building's historical character and identity. The primary design challenges include limitations on physical interventions within heritage structures, the necessity for spatial flexibility, and the optimization of comfort and spatial experiences for diverse users. This study aims to design a functional, comfortable, and contextually appropriate interior for Spiegel All Day Bar & Dining that aligns with its colonial character through adaptive reuse. The design process utilizes Vijay Kumar's design innovation method, supported by data collection through literature reviews, and field observations to acquire physical data, non-physical data, and design standards. The proposed design outcome is to present a restaurant interior that respects the building's historical significance while optimally fulfilling spatial requirements and enhancing the user experience.

Keywords: *Interior design, restaurant, adaptive reuse, heritage building.*



Skripsi berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR SPIEGEL *ALL DAY BAR & DINING*,
KOTA LAMA SEMARANG DENGAN KONSEP *ADAPTIVE REUSE***
diajukan oleh Cindy Aulia Sari NIM 2212493023, 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 Skripsi pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Pembimbing I



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA

NUPTK 0647755656130162

Anggota/Pembimbing II



Pradnya Paramitha, S.Sn., M.A.

NUPTK 5158768669230223

Anggota/Cognate



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130076

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia, Yogyakarta



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130076

Koordinator Program Studi

Desain Interior



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

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cindy Aulia Sari
NIM : 2212493023
Tahun lulus : 2026
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.

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, 10 Juni 2026



Cindy Aulia Sari

NIM 2212493023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kesehatan, dan kelancaran yang diberikan, sehingga penyusunan laporan Skripsi yang berjudul "**PERANCANGAN INTERIOR SPIEGEL ALL DAY BAR & DINING, KOTA LAMA SEMARANG DENGAN KONSEP ADAPTIVE REUSE**" ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas proses perancangan desain interior yang telah dilakukan.

Selama proses pengumpulan data, perancangan, hingga penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta bimbingan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia kesehatan, kesempatan, dan kelancaran dalam menjalani setiap tahapan penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, atas kasih sayang, doa, dan dukungan moral serta finansial yang tidak pernah berhenti mengiringi setiap langkah penulis.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho , S.Sn., MA dan Ibu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, atas bimbingan, saran, dan membantu penulis dalam memahami proses perancangan hingga penyusunan laporan ini.
4. Bapak Brian Gondokusumo dan Ibu Julia Lestari, selaku *Principal* Studio GONDOJULES, beserta seluruh tim, yang telah memberikan kepercayaan, fasilitas, dan kesempatan berharga kepada penulis sehingga proses eksplorasi desain dapat berjalan dengan lancar.
5. Sahabat-sahabat penulis (Rahayu, Filda, Manda, Bila, dan Salsa) serta rekan-rekan mahasiswa Desain Interior angkatan 2022 yang telah menjadi teman seperjuangan, tempat berbagi keluh kesah, serta memberikan dukungan, semangat, dan doa yang tulus selama ini.

6. Ainnur Panji Wijaya, atas dukungan, bantuan, perhatian, dan dorongan positif sebagai *partner* yang senantiasa diberikan kepada penulis selama menjalani proses perancangan maupun penyusunan ini.
7. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung kelancaran kegiatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan interior Restoran Spiegel *All Day Bar & Dining* dan laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat serta inspirasi bagi pembaca, khususnya di bidang desain interior dan pelestarian bangunan bersejarah.

Yogyakarta, 10 Juni 2026



Cindy Aulia Sari

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	8
a. Pengertian Restoran.....	8
b. Fasilitas Restoran.....	8
c. Perilaku Pengguna Ruang.....	8
d. Ergonomi dan Antropometri dalam Desain Interior.....	8
e. <i>Adaptive reuse</i>	9
g. Tahapan Konservasi.....	11
h. Manfaat <i>adaptive reuse</i> dalam Konservasi.....	12
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	13
a. UU Tentang Konservasi dan Cagar Budaya Indonesia.....	13
b. Kota Lama Semarang.....	14
d. Kebijakan untuk Kawasan Kota Lama Semarang.....	16
e. Kota Lama Semarang sebagai <i>World Heritage</i>	17
f. Kebudayaan <i>Indies</i>	17
g. Interior bangunan <i>indies</i>	17
h. Gaya Hidup <i>Indies</i>	18
i. Penerapan <i>adaptive reuse</i> pada bangunan di Semarang.....	19
j. Peraturan Menteri PUPR Nomor 19 Tahun 2021.....	19
3. Referensi Desain.....	20
a. Toko Oen Semarang.....	20
b. Meliaa India.....	21
c. Noesaka One Satrio.....	22

d. Braci Bandung.....	22
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	24
3. Data.....	25
a. Deskripsi Umum Proyek.....	26
b. Data Non Fisik.....	29
c. Data Fisik.....	34
d. Data Literatur.....	50
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	64
BAB III.....	68
PERMASALAHAN DESAIN.....	68
A. Pernyataan Masalah.....	68
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	68
BAB IV.....	70
PENGEMBANGAN DESAIN.....	70
A. Alternatif Desain.....	70
1. Alternatif Estetika Ruang.....	70
2. Alternatif Penataan Ruang.....	76
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	80
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	83
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	87
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	90
C. Hasil Desain.....	91
BAB V.....	106
PENUTUP.....	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	109
A. Surat Izin Penggunaan Data Proyek.....	110
B. Dokumentasi Survey.....	111
C. Proses Pengembangan Desain.....	112
D. Presentasi Desain.....	115
E. Rencana Anggaran Biaya.....	116
F. Poster Final Perancangan.....	166
G. Animasi.....	167
H. Turnitin.....	168
I. Gambar Kerja.....	169

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Design Methods</i> Vijay Kumar.....	3
Gambar 2.1 Bagan Langkah-Langkah Kegiatan Konservasi.....	10
Gambar 2.2 Interior Toko Oen Semarang.....	20
Gambar 2.3 Interior Meliaa <i>Restaurant</i> , Chandigarh, India.....	21
Gambar 2.4 Interior Noesaka <i>Restaurant</i> , One Satrio, Jakarta.....	22
Gambar 2.5 Interior Braci <i>Restaurant</i> , Bandung.....	22
Gambar 2.6 Logo Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	25
Gambar 2.7 Shita Devi Kusumawati, <i>Owner</i> Spiegel.....	27
Gambar 2.8 Menu Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i> , Semarang.....	27
Gambar 2.9 Detail Fasad Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i> , Semarang.....	28
Gambar 2.10 Lokasi Spiegel dari <i>Apple Maps</i>	28
Gambar 2.11 Suasana Restoran dengan Beragam Pengguna.....	30
Gambar 2.12 Aktivitas Pertunjukan Musik <i>Jazz</i> di Spiegel.....	31
Gambar 2.13 Diagram Sirkulasi Pengguna Ruang dan Zoning Spiegel.....	33
Gambar 2.14 Dinding bata ekspos dan tekstur material Spiegel.....	34
Gambar 2.15 Citra Ruang Interior <i>Dining Spiegel All Day Bar & Dining</i>	35
Gambar 2.16 Citra Ruang Area bar dan detail struktur kolonial Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	36
Gambar 2.17 Citra Ruang area lantai 2 Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	36
Gambar 2.18 Citra Ruang area <i>outdoor</i> lantai 2 Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	37
Gambar 2.19 <i>Layout</i> Eksisting dan Tata Letak <i>Furniture</i> Spiegel.....	38
Gambar 2.20 <i>Layout</i> Eksisting dan Tata Letak <i>Furniture</i> Spiegel.....	39
Gambar 2.21 <i>Layout</i> Eksisting dan Tata Letak <i>Furniture</i> Spiegel.....	39
Gambar 2.22 <i>Layout</i> Eksisting dan Tata Letak <i>Furniture</i> Spiegel.....	40
Gambar 2.23 Material Lantai.....	41
Gambar 2.24 <i>Floor Plan</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	41
Gambar 2.25 Material Dinding.....	42
Gambar 2.26 Elevasi Dinding dan Jendela Spiegel.....	42
Gambar 2.27 Desain Plafon Spiegel.....	43
Gambar 2.28 <i>Furniture dining</i> , bar <i>stool</i> , kursi <i>outdoor</i> , detail tekstur.....	44
Gambar 2.29 <i>Equipment</i> Spiegel.....	45
Gambar 2.30 Diagram <i>Sun Path</i> , Spiegel.....	47
Gambar 2.31 <i>Indoor Lighting</i> Spiegel.....	47
Gambar 2.31 <i>Incremental Area per Diner</i>	50
Gambar 2.32 Meja Makan Enam Orang.....	51
Gambar 2.33 Meja Bundar 36-72 <i>Inch</i>	51
Gambar 2.34 <i>Chair-to-Table Clearance</i>	52
Gambar 2.35 <i>Wheelchair clearance dining table</i>	52

Gambar 2.36 Dimensi Antropometri Kursi Makan.....	53
Gambar 2.37 Dimensi <i>Armchair</i>	54
Gambar 2.38 Dimensi Dasar <i>Banquette Seating</i>	55
Gambar 2.39 Skenario Penataan <i>Banquette</i> dan Ruang perorang.....	56
Gambar 2.40 <i>Clearance</i> Akses ke <i>Banquette</i>	56
Gambar 2.41 Tinggi Meja dan Hubungan dengan Kursi.....	56
Gambar 2.42 <i>Clearance</i> Paha dan Lutut di Bawah Meja.....	56
Gambar 2.43 Tinggi Meja Bar dan Kebutuhan <i>Footrest</i>	57
Gambar 2.44 <i>Clearance</i> Antara Bar dan <i>Back-Bar</i>	57
Gambar 2.45 Model Kepadatan Bar.....	58
Gambar 2.46 Jangkauan Kerja Pada Bar.....	58
Gambar 2.47 Sirkulasi Satu Jalur di Belakang Kursi.....	59
Gambar 2.48 Sirkulasi Dua Jalur di Belakang Kursi.....	59
Gambar 2.49 <i>Seating Zone</i> dan Lebar Jalur Sirkulasi Pengunjung.....	60
Gambar 2.50 Hubungan <i>furniture</i> dan Sirkulasi Pengunjung.....	61
Gambar 2.51 <i>Clearance</i> di sekitar Service Lane dan Sideboard.....	61
Gambar 2.50 Sirkulasi di Area Food Counter.....	62
Gambar 3.1 Mind Map Konsep Perancangan.....	68
Gambar 4.1 Alternatif <i>Moodboard 1</i>	69
Gambar 4.2 Alternatif <i>Moodboard 2</i>	70
Gambar 4.3 Transformasi Bentuk.....	71
Gambar 4.4 <i>Material Board</i> Lantai Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	72
Gambar 4.5 <i>Material Board</i> Dinding & <i>Ceiling</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	72
Gambar 4.6 Elemen Dekoratif Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	73
Gambar 4.7 Skema Warna Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	74
Gambar 4.8 Skema Material Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	74
Gambar 4.9 Diagram <i>Matrix</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	75
Gambar 4.10 Diagram <i>Bubble</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining</i>	76
Gambar 4.11 <i>Bubble Plan</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining alt 1</i>	77
Gambar 4.12 <i>Bubble Plan</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining alt 2 (Terpilih)</i>	77
Gambar 4.13 <i>Layout</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining alt 2 (Terpilih)</i>	78
Gambar 4.14 <i>Layout</i> Spiegel <i>All Day Bar & Dining alt 2</i>	78
Gambar 4.15 Rencana Lantai 1.....	79
Gambar 4.16 Rencana Lantai 2.....	79
Gambar 4.17 Rencana Dinding Lantai 1.....	80
Gambar 4.18 Rencana Dinding Lantai 2.....	80
Gambar 4.19 Rencana Plafon.....	81
Gambar 4.20 Skema <i>Furniture</i> Alternatif 1.....	82
Gambar 4.21 Skema Skema <i>Furniture</i> Alternatif 2.....	82

Gambar 4.22 Sketsa <i>Armchair</i> Alternatif 1.....	83
Gambar 4.23 Sketsa <i>Armchair</i> Alternatif 2.....	83
Gambar 4.24 Sketsa <i>Console Table</i> Alternatif 1.....	84
Gambar 4.25 Sketsa <i>Console Table</i> Alternatif 2.....	84
Gambar 4.26 Perspektif <i>Entrance</i> dan <i>Lounge Main Dining</i> lantai 1.....	90
Gambar 4.27 Perspektif <i>Entrance</i> dan <i>Lounge Main Dining</i> lantai 1.....	90
Gambar 4.28 Perspektif Bar Area Lantai 1.....	91
Gambar 4.28 Detail Bar Lantai 1.....	91
Gambar 4.29 Perspektif <i>Dining</i> dan <i>Band Area</i> Lantai 1.....	92
Gambar 4.30 Perspektif <i>Dining</i> dan <i>Band Area</i> Lantai 1.....	92
Gambar 4.31 Perspektif <i>Band Area</i> Lantai 1.....	93
Gambar 4.32 Perspektif <i>Open Kitchen</i> Lantai 1.....	93
Gambar 4.33 Perspektif <i>Dining Area</i> Lantai 1.....	94
Gambar 4.34 Perspektif <i>Bakery</i> dan <i>Cashier</i> Lantai 1.....	94
Gambar 4.35 Perspektif <i>Wine Shop</i> Lantai 1.....	95
Gambar 4.36 Perspektif <i>Wine Shop</i> Lantai 1.....	95
Gambar 4.37 Perspektif <i>Wine Shop</i> Lantai 1.....	96
Gambar 4.38 Perspektif <i>Wine Shop</i> Lantai 1.....	96
Gambar 4.39 Perspektif <i>VIP Dining</i> Lantai 1.....	97
Gambar 4.40 Perspektif Perspektif <i>VIP Dining</i> Lantai 1.....	97
Gambar 4.41 Perspektif <i>Lounge Dining</i> Lantai 2.....	98
Gambar 4.42 Perspektif <i>Lounge Dining</i> Lantai 2.....	98
Gambar 4.43 Perspektif <i>Lounge Dining</i> Lantai 2.....	99
Gambar 4.44 Perspektif <i>Lounge Dining</i> Lantai 2.....	99
Gambar 4.45 Perspektif <i>Lounge Dining</i> Lantai 2.....	100
Gambar 4.46 Perspektif <i>Outdoor Dining</i> Lantai 2.....	100
Gambar 4.47 Perspektif <i>Outdoor Dining</i> Lantai 2.....	101
Gambar 4.48 Perspektif <i>Outdoor Dining</i> Lantai 2.....	101
Gambar 4.49 Perspektif <i>Outdoor Dining</i> Lantai 2.....	102
Gambar 4.50 Perspektif <i>Outdoor Dining</i> Lantai 2.....	102
Gambar 4.51 Perspektif Akses Tangga.....	103
Gambar 4.52 Perspektif <i>Lavatory</i> Lantai 1.....	103
Gambar 4.53 Perspektif Toilet Lantai 1.....	103
Gambar 4.54 <i>Layout</i> Lantai 1.....	104
Gambar 4.55 <i>Layout</i> Lantai 2.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Data Aktivitas Manusia.....	34
Tabel 2.2 Ringkasan Data Citra Ruang.....	39
Tabel 2.3 Data <i>Furniture</i> dan <i>Equipment</i> yang masih digunakan.....	48
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	67
Tabel 4.1 Kebutuhan <i>Equipment</i>	92
Tabel 4.2 Perhitungan Pencahayaan Lantai 1.....	94
Tabel 4.3 Perhitungan Pencahayaan Lantai 2.....	94
Tabel 4.4 Perhitungan Penghawaan Lantai 1.....	95
Tabel 4.4 Perhitungan Penghawaan Lantai 2.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Lama Semarang merupakan salah satu kawasan bersejarah yang memiliki peran penting dalam perkembangan arsitektur kolonial di Indonesia. Kawasan yang kerap dijuluki sebagai “*Little Netherlands*” ini mempertahankan karakter visual Eropa melalui deretan bangunan berarsitektur kolonial yang dibangun pada abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Dalam dua dekade terakhir, kawasan Kota Lama mengalami revitalisasi yang signifikan dan berkembang menjadi destinasi wisata *heritage* dengan intensitas kunjungan yang tinggi. Aktivitas wisata, budaya, serta kuliner menjadikan kawasan ini tidak hanya sebagai ruang konservasi sejarah, tetapi juga sebagai ruang pengalaman yang dikonsumsi oleh publik.

Di antara bangunan bersejarah tersebut, Spiegel merupakan salah satu ikon penting Kota Lama Semarang yang memiliki nilai historis dan arsitektural yang kuat. Bangunan ini berasal dari awal abad ke-20 dan sebelumnya difungsikan sebagai *warenhuis* milik keluarga Spiegel. Karakter kolonial Belanda masih terlihat melalui fasad bata ekspos, bukaan jendela berukuran tinggi, proporsi simetris, serta detail arsitektural khas periode tersebut. Perubahan fungsi menjadi restoran menjadikan Spiegel sebagai contoh praktik *adaptive reuse* pada bangunan konservasi, di mana fungsi kontemporer dihadirkan tanpa menghilangkan identitas historisnya.

Sebagai bagian dari kawasan wisata *heritage*, posisi Spiegel tidak lagi sekadar sebagai tempat makan, melainkan sebagai destinasi yang menawarkan pengalaman spasial dan atmosferik yang khas. Pengunjung yang datang ke Kota Lama pada dasarnya mencari pengalaman yang tidak dapat ditemukan di tempat lain, yakni pengalaman menikmati ruang kolonial dengan suasana historis yang autentik. Oleh karena itu, kualitas interior tidak hanya dituntut memenuhi aspek fungsional restoran, tetapi juga mampu membangun narasi ruang, suasana, serta memori kolektif yang melekat pada bangunan.

Kondisi eksisting interior Spiegel saat ini dinilai belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi pengalaman tersebut. Penataan ruang, komposisi *furniture*, serta atmosfer interior masih cenderung bersifat generik dan belum secara maksimal mengangkat karakter *heritage* sebagai inti pengalaman makan. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk merancang ulang interior dengan pendekatan yang lebih terkurasi, terarah, dan berorientasi pada *experiential dining*, sehingga Spiegel dapat diposisikan sebagai restoran destinasi dengan identitas yang kuat dan berbeda dari restoran lain di kawasan Kota Lama.

Sebagai bangunan konservasi, Spiegel memiliki keterbatasan dalam intervensi fisik. Struktur asli, elemen arsitektural, serta material historis wajib dipertahankan sesuai prinsip pelestarian. Intervensi pada bangunan bersejarah harus bersifat minimal, reversibel, dan menghormati keaslian material serta struktur (Jokilehto, 1999). Oleh karena itu, strategi perancangan interior perlu menerapkan pendekatan *adaptive reuse*, melalui penggunaan *loose furniture*, elemen non-permanen, modul temporer, serta instalasi yang tidak merusak elemen asli bangunan.

Pendekatan *adaptive reuse* dipilih sebagai landasan utama perancangan karena memungkinkan proses reinterpretasi ruang lama menjadi pengalaman baru yang relevan secara kontemporer. *Adaptive reuse* bukan sekadar pengalihfungsian bangunan, melainkan proses pembacaan ulang nilai dan karakter ruang untuk menghasilkan fungsi baru yang bermakna (Brooker dan Stone, 2008). Dalam konteks Spiegel, pendekatan ini membuka peluang untuk merancang interior restoran yang menghadirkan pengalaman makan yang imersif, eksklusif, dan kontekstual, tanpa menghilangkan esensi historis bangunan.

Redesain interior Spiegel menjadi penting untuk dikaji sebagai topik Tugas Akhir karena berada pada persimpangan antara pelestarian *heritage*, desain interior, dan pengembangan destinasi wisata kota. Perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan model interior restoran *heritage* yang tidak hanya adaptif terhadap fungsi modern, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang eksklusif dan tak tergantikan.

memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap situasi yang menjadi dasar perancangan.

c. Mode 3 : Mengetahui Pengguna (*Know People*)

Mode ini menitikberatkan pada pemahaman terhadap pengguna atau kelompok sasaran. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa survei, observasi, maupun studi kebutuhan guna mengidentifikasi karakteristik dan ekspektasi pengguna terhadap perancangan.

d. Mode 4 : Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan diolah untuk menghasilkan kriteria serta program perancangan. Pada tahap ini mulai dirumuskan konsep dasar sebagai landasan pengembangan desain.

e. Mode 5 : Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)

Tahap eksplorasi dilakukan untuk mengembangkan berbagai alternatif ide yang berpotensi menjadi solusi desain. Proses ini dapat dilakukan melalui *mind mapping*, sketsa konseptual, maupun visualisasi awal guna melihat kemungkinan pengembangan konsep secara lebih konkret.

f. Mode 6 : Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

Setelah konsep terpilih ditetapkan, tahap selanjutnya adalah menerjemahkan konsep tersebut ke dalam bentuk solusi desain yang lebih detail. Kegiatan yang dilakukan mencakup penyusunan gambar kerja, pengembangan desain final, serta penyesuaian teknis yang diperlukan.

g. Mode 7 : Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Tahap akhir merupakan proses penyajian hasil perancangan secara komprehensif. Perancang merumuskan visi desain serta menjabarkan aspek-aspek utama dari solusi yang ditawarkan sebagai bentuk komunikasi kepada pihak terkait maupun publik.

2. Metode Desain

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada pendekatan yang dikemukakan oleh

Vijay Kumar (2013), dengan penyesuaian terhadap konteks proyek redesain interior restoran *heritage* di kawasan wisata.

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kondisi eksisting interior Spiegel *All Day Bar & Dining* untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang menjadi dasar perancangan. Pengamatan difokuskan pada kualitas atmosfer ruang, hirarki spasial, serta kesesuaian citra restoran dengan karakter bangunan *heritage* dan konteks kawasan wisata.

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan latar belakang perancangan serta menentukan arah redesain interior yang akan dikembangkan.

2) Mengetahui Konteks

Proses mengetahui konteks dilakukan melalui analisis terhadap kondisi bangunan, kawasan Kota Lama sebagai destinasi wisata, serta karakter pasar restoran di area tersebut.

Metode yang digunakan berupa analisis SWOT untuk mengidentifikasi potensi dan kendala dari segi spasial, citra, serta segmentasi pengunjung. Di sisi lain, disusun pula kriteria desain yang akan menjadi pedoman dalam pengembangan konsep, seperti prinsip konservasi bangunan, karakter elegan dan eksklusif, serta suasana yang tetap hangat bagi keluarga.

3) Mengenal *User*

Tahap ini dilakukan untuk memahami karakteristik dan kebutuhan pengguna restoran, yang meliputi wisatawan domestik, turis asing, generasi muda, keluarga, serta pelanggan dengan preferensi *high-end*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi perilaku pengunjung di dalam ruang serta analisis pola penggunaan area seperti *main dining*, *bar*, *void*, dan lantai dua. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi kebutuhan ruang, preferensi suasana, serta ekspektasi pengalaman makan yang diharapkan pengguna.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) Menyusun Gagasan

Tahap ini merupakan proses perumusan ide pokok yang diperoleh dari hasil analisis sebelumnya. Gagasan utama yang dikembangkan adalah menciptakan interior restoran *heritage* yang elegan, dramatis secara atmosfer, dan eksklusif tanpa menghilangkan kesan hangat.

Gagasan ini menjadi dasar dalam menentukan pendekatan gaya, pengolahan elemen ruang, serta strategi penataan ulang zona-zona utama.

2) Mengeksplorasi Konsep

Proses eksplorasi konsep dilakukan melalui brainstorming dan pembuatan sketsa ide untuk mengembangkan kemungkinan penataan ruang, pengolahan void dan bar sebagai focal point, serta penguatan identitas gaya desain yang cocok dengan sentuhan *indies*.

Eksplorasi ini bertujuan menemukan alternatif desain yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman ruang secara visual maupun emosional.

3) Menyusun Solusi

Tahap ini merupakan hasil akhir dari proses sebelumnya, berupa penyusunan alternatif desain yang meliputi pengembangan *layout*, elemen pembentuk ruang, pencahayaan, serta pemilihan material dan *furniture*.

Solusi yang dihasilkan kemudian disesuaikan dengan kriteria desain yang telah ditetapkan agar tetap

selaras dengan karakter bangunan *heritage* dan segmentasi pengguna.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi dalam proses desain berdasarkan metodologi Vijay Kumar dilakukan pada fase *Frame Solutions* dan *Realize Offerings*, yaitu dengan menelaah kembali setiap alternatif konsep yang telah dikembangkan. Evaluasi bertujuan untuk menilai kesesuaian desain terhadap tujuan perancangan, karakter bangunan *heritage*, serta kebutuhan pengguna restoran Spiegel.

Alternatif desain divisualisasikan dalam bentuk gambar 2D dan model 3D untuk mempermudah analisis spasial, atmosfer, dan hirarki ruang, terutama pada pengolahan void, bar, serta area lantai dua. Penilaian dilakukan dengan membandingkan setiap alternatif berdasarkan kriteria yang telah dirumuskan sebelumnya, meliputi fungsi ruang, kualitas pengalaman pengguna, citra elegan dan eksklusif, serta kesesuaian dengan prinsip konservasi bangunan.

Hasil evaluasi kemudian menjadi dasar penyempurnaan desain secara bertahap hingga diperoleh rancangan akhir yang paling mampu merepresentasikan konsep dan tujuan redesain interior Spiegel *All Day Bar & Dining* secara optimal.