

**PERANCANGAN INTERIOR
RESTORAN MUTIARA RESTO,
SURABAYA**



PERANCANGAN

**Tito Tryantoro
NIM 131 1908 023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR
RESTORAN MUTIARA RESTO,
DI SURABAYA**



PERANCANGAN

**Tito Tryantoro
NIM 131 1908 023**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2018

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN
MUTIARA RESTO
SURABAYA**

Tito Tryantoro
titotryantoro@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6.5, Sewon, Bantul

Abstract

As the time goes by, the daily needs has a new role in life as a lifestyle for some circles. So that many emerging places to eat that is not only serves a good food menu but also provides facilities that can support the needs of people's lifestyle. Mutiara Resto Surabaya is a chinese and indonesian restaurant which designed to provide facilities without released the restaurant character of Mutiara Resto and presented the Chinese and Indonesian fusion atmosphere, such as hotspot area for teenagers and discussion area, which refer to design thinking method. This design is expected to lift Mutiara Resto in terms of branding or it can also compete in terms of business.

Keywords: Restaurant, Lifestyle, Business

Abstrak

Seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan akan pangan mempunyai peran baru didalamnya yaitu menjadi *lifestyle* (gaya hidup) bagi sebagian kalangan. Sehingga banyak bermunculan tempat makan yang bukan hanya menyajikan menu makanan yang enak tetapi juga menyediakan fasilitas-fasilitas yang bisa menunjang kebutuhan *lifestyle* (gaya hidup) seseorang. Mutiara Resto Surabaya sebuah restoran *chinese food* dan *Indonesian food* dirancang dengan memberikan fasilitas-fasilitas penunjang tanpa melepaskan karakter restoran Mutiara Resto yang menampilkan suasana perpaduan China dan Indonesia, seperti area hotspot bagi kalangan remaja dan area diskusi, yang beracuan pada metode design thinking. Perancangan ini diharapkan dapat mengangkat Mutiara Resto dari segi branding juga dapat bersaing dari segi bisnis.

Kata kunci: Restoran, Gaya Hidup, Bisnis

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN MUTIARA RESTO SURABAYA
diajukan oleh Tito Tryantoro, NIM 1311908023, Program Studi S-1 Desain Interior,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui
Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2018.

Pembimbing I



Drs. Ismael Setiawan, MM.
NIP 19620528 199403 1 002

Pembimbing II



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn
NIP 19860924 201404 2 001

Cognete / Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Program Studi Desain Interior / Anggota



Yulyta Kodijat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Restoran Mutiara Resto Surabaya” yang mana adalah salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi umatnya.
3. Almarhum papah tercinta Dadan Sutanto yang telah berjuang dan mendidik anak-anaknya untuk menjadi pribadi yang baik, maaf masih belum bisa merealisasikan semua yang dicita-citakan.
4. Mamah tercinta Ecin Kuraesin, sosok yang kuat dan tangguh dalam mengurus keluarga, terimakasih atas semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
5. Saudara-saudara kandung saya yaitu, Indra Pribadi, Esa El Ramdhani, Windu Purba, Puja Mahesa serta Nuansa Puji Ermaya terimakasih atas semua doa dan dukunganya.
6. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Pimpinan serta para staf PSDI ISI Yogyakarta.
11. Mas Alfian dan Teh Yuyu terimakasih atas semuanya yang telah membantu dan mendukung saya selama ini.
12. Teman-teman ulakepuloh tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu memernya, terimakasih atas perlakuan manis dan pahit kepada saya selama ini, sehingga hidup saya berwarna.
13. Teman-teman seangkatan 2013 Gradasi, terimakasih atas supportnya.
14. Rekan-rekan Inspatio, Ce Inneke, Ko Rio, Mbak Vivin, Mas Riq, Mbak Tri, Mbak Rischa, Ivan, Cilla, Mas Abu, yang telah membantu, memberikan semangat dan membimbing saya.
15. Dan tidak lupa sahabat tercinta saya Fahla Fadhillah Lotan, terimakasih atas segala sesuatu yang diberikan.
16. Terimakasih untuk J. Danis, Rangga, Moza, Fahmi, dan seluruh pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 02 Januari 2018
Penulis

Tito Tryantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	5
BAB II. PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Program Desain	14
1. Tujuan Desain	14
2. Sasaran Desain	14
3. Data	14
4. Daftar Kebutuhan	39
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN	
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	43
B. Ide Solusi	43

BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain	51
1. Alternatif Estetika Ruang	51
2. Alternatif Penataan Ruang	61
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	71
4. Alternatif Pengisi Ruang	77
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	79
B. Hasil Desain	
1. Rendering Perspektif	83
2. Detail Khusus	88
3. <i>BoQ (Bill of Quantity)</i>	90

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	95
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram <i>Design Thinking</i> by <i>Tim Brown</i>	3
Gambar 2.1 Lingkaran Warna <i>Feng Shui 1</i>	12
Gambar 2.2 Lingkaran Warna <i>Feng Shui 2</i>	13
Gambar 2.3 Lingkaran Warna <i>Feng Shui 3</i>	13
Gambar 2.4 Logo Mutiara Resto	15
Gambar 2.5 Lokasi Mutiara Resto	16
Gambar 2.6 Fasad Bangunan Mutiara Resto Surabaya	16
Gambar 2.7 Denah Bangunan Mutiara Resto Surabaya	17
Gambar 2.8 Area Interior Mutiara Resto Surabaya	17
Gambar 2.9 Tampak Depan Bangunan Mutiara Resto Surabaya	18
Gambar 2.10 Tampak Samping Bangunan Mutiara Resto Surabaya	18
Gambar 2.11 Material Dinding Bangunan Mutiara Resto	19
Gambar 2.12 Fasad Depan dan Samping Bangunan Mutiara Resto	21
Gambar 2.13 Bagian Depan Bangunan Mutiara Resto	21
Gambar 2.14 Area Makan (<i>Dining Area</i>) Mutiara Resto	22
Gambar 2.15 <i>Cashier</i> Mutiara Resto	22
Gambar 2.16 <i>Bakery Corner</i> Mutiara Resto	23
Gambar 2.17 <i>Meeting Room</i> Mutiara Resto	23
Gambar 2.18 Hall Mutiara Resto	24
Gambar 2.19 Pedoman Ukuran Meja Bundar	29
Gambar 2.20 Pedoman Ukuran Meja Persegi	30
Gambar 2.21 Pedoman Ukuran Beberapa Jenis Meja	30
Gambar 2.22 Data antropometrik seorang wanita dewasa pada posisi berdiri tegak	32

Gambar 2.23 Perbandingan perbedaan tinggi badan antara suku Nilote Utara dari Sudan Selatan (tinggi) dengan suku Pigmi dari Afrika Tengah (pendek)	33
Gambar 2.24 Berbagai ukuran tubuh manusia yang sering digunakan oleh perancang interior	35
Gambar 2.25 Ergonomi tempat duduk	37
Gambar 2.26 Ergonomi meja bar dan sirkulasi	38
Gambar 3.1 Restoran Gaya Eklektik	44
Gambar 3.2 Warna Menurut <i>Feng Shui</i>	45
Gambar 4.1 Alternatif 1 Gaya Ekelktik	51
Gambar 4.2 Alternatif 2 Gaya Ekelktik	52
Gambar 4.3 Color Scheme Concept	53
Gambar 4.4 Tone Warna Gold	54
Gambar 4.5 Tone Warna Merah	55
Gambar 4.6 Tone Warna Hijau	56
Gambar 4.7 Tone Warna Coklat	56
Gambar 4.8 Stilasi Bentuk	57
Gambar 4.9 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding	58
Gambar 4.10 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai	58
Gambar 4.11 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon	59
Gambar 4.12 Elemen Dekoratif <i>Sign System</i>	60
Gambar 4.13 Elemen Dekoratif	60
Gambar 4.14 Pola Aktifitas Pengunjung	61
Gambar 4.15 Pola Aktifitas Staf	61
Gambar 4.16 Diagram Matriks Mutiara Resto Alternatif 1	62
Gambar 4.17 Diagram Matriks Mutiara Resto Alternatif 2	62
Gambar 4.18 Denah Awal	63
Gambar 4.19 Integrasi Antar Ruang Alternatif 1	64

Gambar 4.20 Integrasi Antar Ruang Alternatif 2	65
Gambar 4.21 Integrasi Antar Ruang Alternatif 3	66
Gambar 4.22 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 1	67
Gambar 4.23 Zoning dan Sirkulasi Alternatif 2	68
Gambar 4.24 Layout Alternatif 1	69
Gambar 4.25 Layout Alternatif 2	70
Gambar 4.26 Rencana Lantai Alternatif 1	71
Gambar 4.27 Rencana Lantai Alternatif 2	72
Gambar 4.28 Rencana Dinding Alternatif 1	73
Gambar 4.29 Rencana Dinding Alternatif 2	74
Gambar 4.30 Rencana Plafon Alternatif 1	75
Gambar 4.31 Rencana Plafon Alternatif 2	76
Gambar 4.32 Alternatif Desain Resepsionis dan Kasir	77
Gambar 4.33 Alternatif Desain <i>Dining Table</i>	77
Gambar 4.34 Alternatif Desain <i>Bench</i>	78
Gambar 4.35 Alternatif Desain <i>Barstool</i>	78
Gambar 4.36 <i>Equipment</i> Kebutuhan Ruang	79
Gambar 4.37 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Main Dining</i>	83
Gambar 4.38 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Café Indoor</i>	83
Gambar 4.39 <i>Rendering</i> Perspektif <i>Café Outdoor</i>	84
Gambar 4.40 <i>Rendering</i> Perspektif Resepsionis /Kasir	84
Gambar 4.41 <i>Rendering</i> <i>VIP Meeting Room</i>	85
Gambar 4.42 <i>Rendering</i> <i>Meeting Room</i>	85
Gambar 4.43 <i>Rendering</i> <i>Hall</i>	86
Gambar 4.44 <i>Rendering</i> <i>Buffet Corner</i>	86
Gambar 4.45 <i>Rendering</i> <i>Bird Eye View</i>	87
Gambar 4.46 Sketsa Manual <i>Main Dining Area</i>	87
Gambar 4.47 Sketsa Manual <i>Cafe Indoor</i>	88

Gambar 4.48 Desain Meja Buffet	88
Gambar 4.49 Desain Partisi.....	89
Gambar 4.50 Desain Backdrop	89
Gambar 4.51 Desain Mini Bar	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Mutiara Resto	46
Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Mutiara Resto	47
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Mutiara Resto	48
Tabel 3.4 Daftar Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Mutiara Resto	49
Tabel 3.5 Daftar Kebutuhan Ruang <i>Café Corner</i> Mutiara Resto	50



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan manusia pada umumnya sangatlah beragam, salah satunya adalah kebutuhan akan pangan. Manusia hidup tidak akan pernah lepas dari aktifitas makan dan minum, tidak memandang jenis kelamin, umur, serta jabatan. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan pangan mempunyai peran baru didalamnya yaitu menjadi sebuah *lifestyle* (gaya hidup) bagi kalangan tertentu. Fenomena tersebut dijadikan oleh sebagian orang menjadi sebuah bisnis yang menjanjikan. Sehingga banyak bermunculan tempat makan yang bukan hanya menyajikan menu makanan yang enak tetapi juga menyediakan fasilitas-fasilitas yang bisa menunjang kebutuhan *lifestyle* (gaya hidup) seseorang.

Mutiara Resto berdiri di kawasan pusat kota Surabaya dimana terdapat area perkantoran, perumahan, swalayan, dan bangunan komersial lainnya. Menu makanan yang disajikan Mutiara Resto berupa makanan khas Indonesia dan *Chinese Food*, serta terdapat *bakery corner* yang menyediakan aneka *cake*, roti, dan *snack*. Secara zoning ruang, terdapat empat area utama di dalam Mutiara Resto antara lain area makan, dapur, kasir, dan meeting room/aula. Area meeting room/aula terbagi menjadi tiga buah ruangan khusus yang berukuran kecil dan dua buah ruangan yang berukuran besar.

Aktifitas makan dan minum dilakukan hanya pada satu ruangan dan tidak terdapat di ruangan lainnya, ini dikarenakan Mutiara Resto hanya mempunyai satu ruangan tempat makan yang berukuran memanjang. Serta area dapur dan kasir yang saling berdampingan di dalam satu area, juga akses keluar masuk untuk pramusaji, koki, serta penjaga kasir melewati pintu yang sama. Untuk aula yang berukuran besar biasa digunakan untuk beberapa pertemuan atau acara yang membutuhkan ruangan

besar untuk menampung banyak orang, dan juga digunakan untuk kegiatan keagamaan pada hari tertentu.

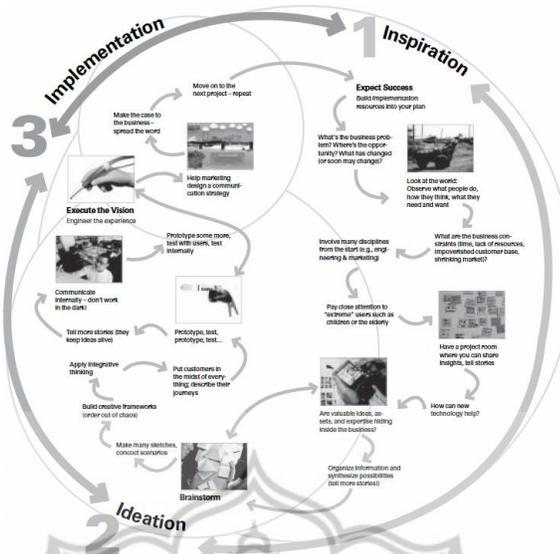
Apabila dilihat dari segi lokasi Mutiara Resto harusnya memiliki potensi yang sangat bagus. Akan tetapi pengunjung yang datang ke Mutiara Resto, rata-rata orang yang sudah berumur diatas 35 tahun, sangat sedikit dan bahkan jarang sekali anak usia yang masih remaja datang dan makan di Mutiara Resto. Disini menunjukkan terdapat permasalahan bahwa Mutiara resto belum mengikuti perkembangan jaman, yang dimana untuk saat sekarang ini tujuan orang-orang mengunjungi tempat makan bukan hanya untuk melakukan aktifitas makan saja akan tetapi dibarengi dengan melakukan aktifitas lain seperti bersantai, berkumpul, dan menikmati suasana interior di dalamnya. Serta suasana interior yang kurang menampilkan identitas restoran *Chinese food* dan *Indonesian food*.

Maka dari itu, sangatalah disayangkan apabila Mutiara Resto masih tetap dengan kondisi seperti itu tanpa adanya sentuhan untuk menunjang fungsi dari restoran pada jaman sekarang ini, yang mana bisa memfasilitasi aktifitas masyarakat selain dari aktifitas makan dan minum dengan dibarengi *atmosphere* restoran *Chinese food* dan *Indonesian food* yang kental. Sehingga pengunjung yang datang ke Mutiara Resto berasal dari semua lapisan masyarakat.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Langkah-langkah atau urutan tahapan dalam melakukan kegiatan mendesain inilah yang biasa kita sebut dengan proses desain. Terdapat beberapa metode yang bisa kita gunakan dalam melakukan proses mendesain salah satunya metode *design thinking*.



Gambar 1.1 Diagram Design Thinking by Tim Brown

Metode *design thinking* ini pertama kali diperkenalkan oleh Tim Brown dengan Barry Katz lewat bukunya yang berjudul *Change By Design : How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations* (2009). Dalam buku ini Tim Brown memulai dengan menggambarkan bahwa pemikiran yang komprehensif dan berpusat pada manusia – *human centered* (serta kebutuhannya) menuju suatu inovasi berkelanjutan adalah apa yang dibutuhkan saat ini. Ia mengatakan bahwa cara berpikir seperti inilah yang disebut *design thinking*.

Tim Brown kemudian mengemukakan bahwa tahapan *design thinking* terbagi menjadi tiga space yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Dan untuk seorang *design thinker* harus mempunyai *empathy*, *integrative thinking*, *optimism (as value)*, *experimentalism (in heart)* and *(love) collaboration*.

a. Inspiration

Tahap *inspiration* adalah tahap dimana proses menemukan sebuah permasalahan atau kesempatan yang mendorong terjadinya pemecahan permasalahan. Dalam bukunya *Change By Design*, Brown memulai perjalanan *design thinking* dengan kembali mengingatkan bahwa *design thinking* hadir karena kebutuhannya untuk berinovasi secara cepat, tepat dan akurat dengan mengembalikan segala sesuatu pada manusia-nya (*human-centered*). Maka hal pertama yang harus dilakukan adalah dengan mengumpulkan *insight* (sebagai upaya belajar dari orang lain), melakukan *observation* (memerhatikan apa yang orang tidak lakukan, mendengarkan apa yang orang tidak katakan), ber-*empathy* (merasakan dan mencoba berganti posisi menjadi orang lain), menangkap pola (*pattern*) dan kemudian mencoba memikirkan hal yang lebih dari itu, *beyond individual*. Sehingga setelah itu kita dapat menarik sebuah kesimpulan permasalahan didalamnya atau *point of view*.

b. Ideation

Pada tahap ini selalu dimulai dengan mengedepankan pemikiran-pemikiran yang diluar dari biasanya (*divergent*). Biasanya dipermulaan untuk menciptakan berbagai macam pilihan dan konvergen dan di akhir membuat serta memilih pilihan yang paling tepat atau Brown biasa menyebutnya sebagai *convergent and divergent think*. Bersamaan dengan menggunakan proses berpikir ini maka Brown mengajak untuk melakukan proses analisis dan sintesis. Dalam proses analisis dan sintesis ini membutuhkan pemikiran terbuka untuk melakukan *brainstorming* proses. Setelah mendapatkan hasil analisis dan sintesis, tahapan yang sangat penting selanjutnya adalah dengan metode *prototyping* (membuat dan menjadikan secara nyata). Prototipe ini bagi Brown tak harus selalu

physical or tangible, kompleks dan mahal. Ia bukan ‘benda jadi’, prototype hanya untuk memancing diskusi yang lebih mengembang sekaligus mengarah. Prototipe memiliki tujuan untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari sebuah ide dan menemukan arah menuju prototype yang lebih baik lagi.

c. Implementation

Selanjutnya tahap yang terakhir yaitu implementation, proses ini adalah tahapan dimana proses-proses yang telah dilakukan di awal tadi di eksekusi secara nyata. Pada tahap ini pun masih ada proses evaluasi, mengamati perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu sebagai acuan perencanaan selanjutnya.

2. Metode Desain

- a. Tahap dimana pada proses melakukan survey dengan langsung mendatangi lokasi, merasakan suasana di dalam restoran, menggali informasi dari pengunjung mengenai fasilitas yang dibutuhkan dan informasi dari pemiliknya yang bersifat intern seperti profil perusahaan, data gambar kerja, dll.
- b. Setelah mendapatkan informasi dan data-data yang cukup barulah melangkah ke tahap *ideation*, dimana mulai mencari ide-ide yang dapat diperoleh dengan cara *brainstorming* untuk mencari solusi dari permasalahan yang didapat, beberapa ide konsep yang telah terkumpul dari proses *brainstorming* kemudian dipilih lagi untuk mendapatkan ide konsep mana yang sekiranya lebih menjawab permasalahan.

Proses selanjutnya membuat sketsa kasar dan terakhir dibuat model 3D dengan menggunakan *software* komputer seperti Sketch Up atau 3D Max

- c. Tahapan terakhir adalah *implementation* yaitu merealisasikan desain yang telah dibuat dan terus melakukan pengujian dengan cara bertanya kepada pengguna ruang, apakah permasalahan tentang fasilitas penunjang aktifitas tambahan pada Mutiara Resto dan suasana interior yang menampilkan identitas restoran *Chinesee food* dan *Indonesian food* sudah terjawab ?

