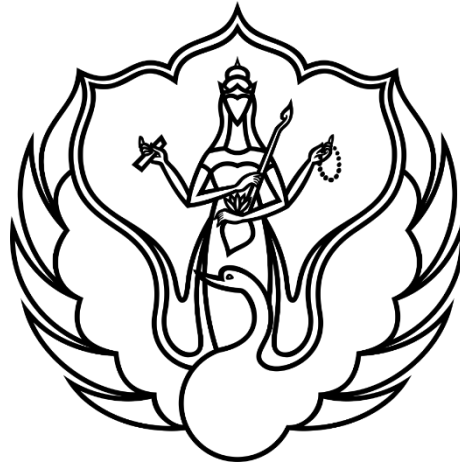


**PERANCANGAN INTERIOR  
KAFE “NEW ES KRIM TENTREM”  
DI SOLO, JAWA TENGAH**



**PERANCANGAN**

oleh:

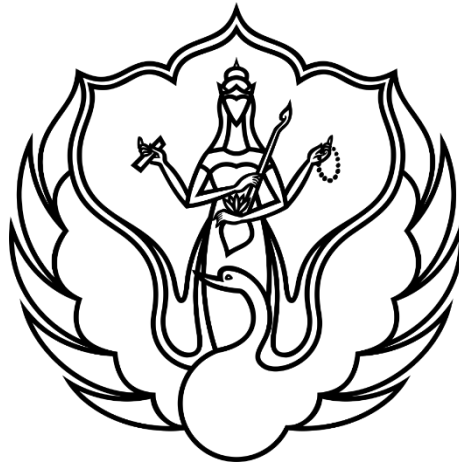
**DHIAH RISKA RAHMAWATI**

**NIM 1510128123**

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

**2020**

**PERANCANGAN INTERIOR  
KAFE “NEW ES KRIM TENTREM”  
DI SOLO, JAWA TENGAH**



**PERANCANGAN**

oleh:

**DHIAH RISKA RAHMAWATI**

**NIM 1510128123**

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

**2020**

## ABSTRAK

Saat ini, kafe merupakan tempat yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, melainkan juga sebagai tempat rekreasi sederhana. Sebuah kafe diharapkan mampu memberikan pengalaman ruang yang sesuai dengan karakteristik kafe tersebut. Kafe *New Es Krim Tentrem* sebagai salah satu kafe yang menyediakan menu es krim legendaris banyak dikunjungi oleh wisatawan kuliner yang sedang berkunjung ke kota Solo. Kafe tersebut terletak di kawasan Ngarsopuro yang merupakan kawasan strategis karena menjadi pusat aktivitas dan kegiatan masyarakat kota Solo. Konsep interior yang dihadirkan oleh *New Es Krim Tentrem* tidak mencerminkan bahwa Es Krim Tentrem merupakan salah satu es krim legendaris di Indonesia, pengunjung tidak mendapatkan kesan yang berbeda dengan kafe umum yang lain. Susunan elemen interior serta dekorasi yang diterapkan pada ruang tidak terlihat adanya harmoni antar elemen, beberapa dekorasi terlihat seperti berdiri sendiri tanpa memperhatikan elemen interior yang lain di sekitarnya. Perancangan interior kafe *New Es Krim Tentrem* mengusung konsep “*Legendary Architecture: Jengki*”, yaitu konsep yang memberikan pengalaman ruang legendaris masa lalu kepada pengunjung melalui penerapan gaya Jengki dalam desain interior kafe. Karakter gaya Jengki sebagai gaya arsitektur yang lahir dan berkembang pada tahun 1950-an diterapkan dalam elemen interior dengan penyesuaian terhadap kaidah desain restoran. Karakter gaya Jengki berdasarkan bentuk, ditransformasi dalam bentuk-bentuk bidang yang diterapkan pada elemen pembentuk ruang. Sedangkan material yang mendominasi rumah bergaya Jengki diterapkan sebagai konsep material elemen pembentuk ruang. Karya perancangan ini menggunakan proses desain yang dikemukakan oleh John Chris Jones, yaitu proses desain yang terbagi pada dua tahap utama, yaitu analisis dan sintesis, dimana dua tahap ini kemudian dibagi menjadi beberapa tahap yang lebih spesifik.

***Kata kunci: interior, kafe, legendaris***

## **ABSTRACT**

*At this time, cafe is place that not only functions as a place to eat, but also as a place of simple recreation. A cafe is expected to be able to provide a space experience that matches the characteristics of the cafe. New Es Krim Tentrem cafe as one of the cafes that provides legendary ice cream menus is visited by many culinary tourists who are visiting Solo city. The cafe is located in the Ngarsopuro area which is a strategic area because it is the center of community activities in the Solo city. The interior concept presented by New Es Krim Tentrem does not reflect that Es Krim Tentrem is one of the legendary ice cream in Indonesia, visitors do not get a different impression from other cafes. The composition of the interior elements and decorations that are applied to the room not look any harmony between the elements, some decorations look like standing alone without regard to other interior elements around it. The interior design of New Es Krim Tentrem cafe carries the concept of "Legendary Architecture: Jengki", a concept that provides visitors with the legendary space experience of the past through the application of the Jengki style in the interior design of the cafe. The character of the Jengki style as an architectural style that was born and developed in the 1950s was applied in the interior elements with adjustments to the rules of restaurant design. The character of Jengki style based on shape is transformed into field shapes which are applied to the spatial elements. While the material that dominates the Jengki style house is applied as a material concept forming elements of space. This design work uses a design process proposed by John Chris Jones, a design process that is divided into two main stages, namely analysis and synthesis, where these two stages are then divided into several more specific stages.*

**Keywords:** *interior, cafe, legendary*

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR “NEW ES KRIM TENTREM” DI SOLO, JAWA TENGAH** diajukan oleh Dhiah Riska Rahmawati, NIM 1510128123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001

Pembimbing II/Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002

*Cognate/Anggota*

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

NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua

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 kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk 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 Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW, sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta serta semua keluarga yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des , selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra Suwahyunto dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds., 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.
6. Yth. Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T., selaku dosen wali.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama proses perkuliahan.
10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Lintang Yasindi

Putri, Putri Wening Sarwiendah, Sari Putri Diana, Alief Aoelia Darmawan, Ajeng Kusumadewi, Akhwatul Ghaisani Yuniardyati, Nurul Karomah, Hilmi Purwanita, Eva Nurdiana, Mia Ulfa Kurniawati.

11. Teman-teman Grup Chat Forum Sambatan yang bersedia menampung semua keresahan.
12. Teman-teman seperjuangan, Sak Omah (PSDI 2015).
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 Desember 2019

Penulis,

Dhiah Riska Rahmawati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN .....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Khusus.....	13
B. Program Desain.....	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasaran Desain .....	18
3. Data .....	18
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	67
BAB III PERMASALAHAN DESAIN .....	70
A. Pernyataan Masalah .....	70
B. Ide Solusi Desain .....	70



1. Identifikasi Masalah dan Solusi Permasalahan .....	70
2. Konsep Desain.....	72
3. Tema.....	73
4. Moodboard .....	74
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>75</b>
A. Alternatif Desain .....	75
1. Alternatif Estetika Ruang .....	75
2. Alternatif Penataan Ruang.....	80
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	110
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	118
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	122
B. Hasil Desain .....	133
1. Layout.....	133
2. Rendering <i>Bird Eye View</i> .....	137
3. Rendering Perspektif .....	139
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>146</b>
A. Kesimpulan .....	146
B. Saran.....	147
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>148</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>149</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram proses desain John Chris Jones .....	3
Gambar 2. 1 Sketsa bentuk rumah gaya Jengki .....	15
Gambar 2. 2 Contoh rumah gaya Jengki .....	17
Gambar 2. 3 Contoh interior gaya Jengki .....	17
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi .....	19
Gambar 2. 5 Es krim Tutti Frutti di Es Krim Tentrem .....	21
Gambar 2. 6 Es krim Rainbow di Es Krim Tentrem .....	22
Gambar 2. 7 Lokasi bangunan kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	26
Gambar 2. 8 Fasad depan bangunan kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	27
Gambar 2. 9 Denah <i>existing</i> bangunan kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	28
Gambar 2. 10 Layout <i>existing</i> lantai 1 kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	29
Gambar 2. 11 Layout <i>existing</i> lantai 2 kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	30
Gambar 2. 12 Layout <i>existing</i> lantai 3 kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	31
Gambar 2. 13 Layout <i>existing</i> lantai 4 kafe <i>New Es Krim Tentrem</i> .....	32
Gambar 2. 14 Posisi area teras pada <i>layout</i> .....	33
Gambar 2. 15 Suasana area teras .....	33
Gambar 2. 16 Posisi area tunggu pada <i>layout</i> .....	35
Gambar 2. 17 Suasana area tunggu .....	35
Gambar 2. 18 Posisi area kasir pada <i>layout</i> .....	37
Gambar 2. 19 Suasana area kasir .....	38
Gambar 2. 20 Posisi area pantry pada <i>layout</i> .....	40
Gambar 2. 21 Suasana area pantry .....	40
Gambar 2. 22 Posisi area makan lantai 1 pada <i>layout</i> .....	42
Gambar 2. 23 Suasana area makan lantai 1 .....	43
Gambar 2. 24 Posisi area makan lantai 2 pada <i>layout</i> .....	45
Gambar 2. 25 Suasana area makan lantai 2 .....	45
Gambar 2. 26 Posisi area bar pada <i>layout</i> .....	48
Gambar 2. 27 Suasana area bar .....	48
Gambar 2. 28 Posisi area rapat pada <i>layout</i> .....	50
Gambar 2. 29 Suasana area rapat .....	50
Gambar 2. 30 Posisi area sholat pada <i>layout</i> .....	52

Gambar 2. 31 Suasana area sholat .....	52
Gambar 2. 32 Posisi area kosong untuk acara pada <i>layout</i> .....	54
Gambar 2. 33 Suasana area kosong untuk acara .....	54
Gambar 2. 34 Posisi area <i>rooftop</i> pada <i>layout</i> .....	56
Gambar 2. 35 Suasana area <i>rooftop</i> .....	56
Gambar 2. 36 Posisi area toilet pada <i>layout</i> .....	57
Gambar 2. 37 Suasana toilet .....	57
Gambar 2. 38 Suasana area wastafel lantai 1 .....	58
Gambar 2. 39 Standardisasi ukuran furnitur .....	66
Gambar 3. 1 <i>Mind map</i> .....	73
Gambar 3. 2 Moodboard .....	74
Gambar 4. 1 Suasana ruang.....	75
Gambar 4. 2 Komposisi warna.....	76
Gambar 4. 3 Komposisi bentuk.....	76
Gambar 4. 4 Komposisi material .....	77
Gambar 4. 5 Sketsa ide.....	78
Gambar 4. 6 Sketsa ide.....	78
Gambar 4. 7 Sketsa ide.....	79
Gambar 4. 8 Sketsa ide.....	79
Gambar 4. 9 Sketsa ide.....	79
Gambar 4. 10 Diagram matriks lantai 1 .....	80
Gambar 4. 11 Diagram matriks lantai 2 .....	81
Gambar 4. 12 Diagram matriks lantai 3 .....	82
Gambar 4. 13 Diagram matriks lantai 4 .....	83
Gambar 4. 14 Diagram bubble lantai 1 .....	84
Gambar 4. 15 Diagram bubble lantai 2 .....	84
Gambar 4. 16 Diagram bubble lantai 3 .....	85
Gambar 4. 17 Diagram bubble lantai 4 .....	85
Gambar 4. 18 Zoning lantai 1 alternatif 1 .....	86
Gambar 4. 19 Zoning lantai 1 alternatif 2 .....	87
Gambar 4. 20 Zoning lantai 2 alternatif 1 .....	88
Gambar 4. 21 Zoning lantai 2 alternatif 2 .....	89

Gambar 4. 22 Zoning lantai 3 alternatif 1 .....	90
Gambar 4. 23 Zoning lantai 3 alternatif 2 .....	91
Gambar 4. 24 Zoning lantai 4 alternatif 1 .....	92
Gambar 4. 25 Zoning lantai 4 alternatif 2 .....	93
Gambar 4. 26 Sirkulasi lantai 1 alternatif 1 .....	94
Gambar 4. 27 Sirkulasi lantai 1 alternatif 2 .....	95
Gambar 4. 28 Sirkulasi lantai 2 alternatif 1 .....	96
Gambar 4. 29 Sirkulasi lantai 2 alternatif 2 .....	97
Gambar 4. 30 Sirkulasi lantai 3 alternatif 1 .....	98
Gambar 4. 31 Sirkulasi lantai 3 alternatif 2 .....	99
Gambar 4. 32 Sirkulasi lantai 4 alternatif 1 .....	100
Gambar 4. 33 Sirkulasi lantai 4 alternatif 2 .....	101
Gambar 4. 34 Layout lantai 1 alternatif 1 .....	102
Gambar 4. 35 Layout lantai 1 alternatif 2 .....	103
Gambar 4. 36 Layout lantai 2 alternatif 1 .....	104
Gambar 4. 37 Layout lantai 2 alternatif 2 .....	105
Gambar 4. 38 Layout lantai 3 alternatif 1 .....	106
Gambar 4. 39 Layout lantai 3 alternatif 2 .....	107
Gambar 4. 40 Layout lantai 4 alternatif 1 .....	108
Gambar 4. 41 Layout lantai 4 alternatif 2 .....	109
Gambar 4. 42 Rencana lantai Lt.1 .....	110
Gambar 4. 43 Rencana lantai Lt.2.....	111
Gambar 4. 44 Rencana lantai Lt.3.....	112
Gambar 4. 45 Rencana lantai Lt.4.....	113
Gambar 4. 46 Rencana plafon Lt.1 .....	114
Gambar 4. 47 Rencana plafon Lt.2 .....	115
Gambar 4. 48 Rencana plafon Lt.3 .....	116
Gambar 4. 49 Rencana plafon Lt.4 .....	117
Gambar 4. 50 Alternatif kursi makan.....	118
Gambar 4. 51 Alternatif kursi bar .....	118
Gambar 4. 52 Alternatif kursi kerja .....	119
Gambar 4. 53 Alternatif kursi <i>ballroom</i> .....	119

Gambar 4. 54 Alternatif sofa makan .....	120
Gambar 4. 55 Alternatif sofa kerja.....	120
Gambar 4. 56 Alternatif meja makan .....	121
Gambar 4. 57 Alternatif meja kerja.....	121
Gambar 4. 58 Alternatif meja kasir.....	122
Gambar 4. 59 Layout lantai 1.....	133
Gambar 4. 60 Layout lantai 2.....	134
Gambar 4. 61 Layout lantai 3.....	135
Gambar 4. 62 Layout lantai 4.....	136
Gambar 4. 63 Rendering <i>bird eye view</i> lantai 1 .....	137
Gambar 4. 64 Rendering <i>bird eye view</i> lantai 2 .....	137
Gambar 4. 65 Rendering <i>bird eye view</i> lantai 3 .....	138
Gambar 4. 66 Rendering <i>bird eye view</i> lantai 4 .....	138
Gambar 4. 67 Rendering perspektif area kasir.....	139
Gambar 4. 68 Rendering perspektif area makan lantai 1 .....	139
Gambar 4. 69 Rendering perspektif pantry lantai 1 .....	140
Gambar 4. 70 Rendering perspektif dapur .....	140
Gambar 4. 71 Rendering perspektif ruang karyawan.....	141
Gambar 4. 72 Rendering perspektif toilet .....	141
Gambar 4. 73 Rendering perspektif area tangga.....	142
Gambar 4. 74 Rendering perspektif area makan lantai 2.....	142
Gambar 4. 75 Rendering perspektif area pantry lantai 2 .....	143
Gambar 4. 76 Rendering perspektif area <i>coworking space semi-private</i> .....	143
Gambar 4. 77 Rendering perspektif area <i>public</i> dan <i>private coworking space</i> .	144
Gambar 4. 78 Rendering perspektif <i>mini-ballroom</i> .....	144
Gambar 4. 79 Rendering perspektif area <i>outdoor</i> .....	145

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis restoran berdasarkan makanan dan minuman serta kegiatan yang ada di dalamnya.....	8
Tabel 2. 2 Pola aktivitas pengguna ruang .....	23
Tabel 2. 3 Fungsi dan penggunaan ruang .....	24
Tabel 2. 4 Daftar kebutuhan dan kriteria .....	67
Tabel 3. 1 Identifikasi masalah dan solusi permasalahan .....	70
Tabel 4. 1 Penghitungan titik lampu lantai 1 .....	122
Tabel 4. 2 Penghitungan titik lampu lantai 2 .....	125
Tabel 4. 3 Penghitungan titik lampu lantai 3 .....	127
Tabel 4. 4 Penghitungan titik lampu lantai 4 .....	129

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang terletak di daerah tropis dengan paparan sinar matahari sepanjang tahun. Hal ini membuat masyarakat Indonesia menyukai menu makanan yang segar dan dingin untuk mengurangi suhu panas yang dirasakan. Karena rasanya yang dingin dan segar, es krim menjadi salah satu menu makanan ringan yang digemari oleh semua kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga orang tua. Perkembangan es krim di Indonesia mengalami peningkatan karena meningkatnya kesejahteraan dan tuntutan gaya hidup yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Di Indonesia, es krim pertama kali dikenalkan kepada masyarakat oleh Belanda. Saat itu, es krim merupakan makanan mewah yang hanya bisa dinikmati oleh kalangan bangsawan. Kemudian dengan perkembangan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, beberapa orang mulai memproduksi es krim dan dijual kepada masyarakat secara umum. Toko es krim yang telah ada sejak abad ke-20 Masehi dan bertahan hingga sekarang adalah Toko Oen sejak tahun 1910, Zangrandi sejak tahun 1930, Ragusa sejak tahun 1932, Tip Top sejak tahun 1934, dan Tentrem sejak tahun 1952.

Es Krim Tentrem merupakan satu-satunya toko es krim yang menggunakan bahasa lokal, yaitu bahasa Jawa sebagai nama tokonya. Usaha yang memiliki tujuan mengajak masyarakat untuk gemar minum susu ini dimulai dengan usaha rumahan. Kemudian, Es Krim Tentrem mengalami perkembangan dengan menjadi pemasok es krim untuk beberapa usaha katering yang ada di Solo. Untuk memudahkan masyarakat menikmati Es Krim Tentrem, Es Krim Tentrem membuka kafe es krim yang berada di Jl. Jend. Urip Sumoharjo, Solo, Jawa Tengah. Konsistensi Es Krim Tentrem yang memproduksi es krim dengan resep tradisional, menggunakan bahan utama susu murni, dan bukan produk massal, membuat Es Krim Tentrem memiliki

konsumen yang cukup banyak, tidak hanya dari dalam Kota Solo, tetapi juga berasal dari luar kota.

Sejak tahun 2015, Es Krim Tentrem membuka cabang kafe baru yang berada di Jl. Brigjend Slamet Riyadi, Solo, Jawa Tengah dengan nama *New Es Krim Tentrem*. Bangunan kafe berada di kawasan Ngarsopuro yang merupakan kawasan strategis karena menjadi pusat aktivitas dan kegiatan masyarakat Kota Solo. Lokasi bangunan yang berada di dekat persimpangan jalan memungkinkan pengunjung untuk mengakses kafe es krim ini dengan mudah.

Interior *New Es Krim Tentrem* memiliki area yang terbagi menjadi empat lantai. Saat ini, lantai satu digunakan sebagai area makan, kasir, memasak, penyajian, dan kantor, lantai dua digunakan sebagai area makan dan area bar, sedangkan lantai tiga dan empat digunakan saat ada reservasi untuk acara-acara tertentu, seperti ulang tahun, rapat, dan sebagainya. Setiap lantai memiliki satu kamar mandi. Area pada setiap lantai dihubungkan dengan tangga dan lift, namun lift hanya digunakan ketika ada acara di lantai tiga dan empat.

Konsep interior yang dihadirkan oleh *New Es Krim Tentrem* tidak mencerminkan bahwa Es Krim Tentrem merupakan salah satu es krim legendaris di Indonesia. Pengunjung tidak mendapatkan kesan yang berbeda dengan kafe umum yang lain. Susunan elemen interior serta dekorasi yang diterapkan pada ruang tidak terlihat adanya harmoni antar elemen, beberapa dekorasi terlihat seperti berdiri sendiri tanpa memperhatikan elemen interior yang lain di sekitarnya. Banyaknya wisatawan dari luar Kota Solo yang berkunjung ke *New Es Krim Tentrem* seharusnya membuat kafe tersebut dapat memberikan kesan menarik yang akan membuat pengunjung kembali berkunjung ketika datang ke Kota Solo.

Meski memiliki prospek yang cukup baik untuk dijadikan bisnis, banyak usaha kuliner mengalami kerugian karena tidak mampu mempertahankan dan meningkatkan jumlah konsumen. Selain kualitas rasa es krim, salah satu bentuk pelayanan yang dapat diberikan oleh Es Krim Tentrem agar pengunjung kafe meningkat adalah adanya tempat yang nyaman untuk menikmati es krim. Dengan alasan beberapa orang memilih menikmati es krim ketika mengalami

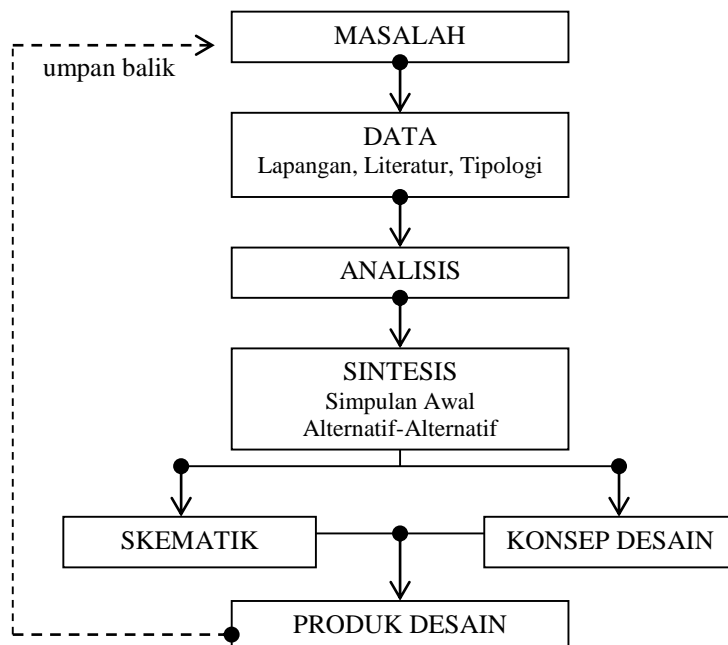


stres, tempat yang disediakan diharapkan dapat membantu pengunjung untuk mengurangi kepenatan. Selain itu, identitas Es Krim Tentrem sebagai salah satu kafe es krim legendaris di Indonesia diharapkan dapat dirasakan pengunjung ketika berkunjung ke *New Es Krim Tentrem*. Oleh karena itu, *New Es Krim Tentrem* merupakan objek dengan beberapa permasalahan yang menarik untuk diselesaikan dengan desain.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan dalam perancangan interior *New Es Krim Tentrem* adalah proses desain yang dikemukakan oleh John Chris Jones. Menurut Jones, proses desain interior adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunannya. Proses desain terbagi pada dua tahap utama, yaitu analisis dan sintesis, dimana dua tahap ini kemudian dibagi menjadi beberapa tahap yang lebih spesifik.



Gambar 1. 1 Diagram proses desain John Chris Jones  
(Sumber: Jones, 1971)

Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan disini selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai penggunanya, yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat diasadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari, maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut .

Langkah selanjutnya adalah melakukan pendataan. Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan data non fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain). Data lainnya adalah data literatur, yang merupakan data yang sangat penting untuk dijadikan tolok ukur perancangan. Data literatur disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil pendataan fisik dan non fisik. Data literatur dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah dimengerti secara umum. Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. Data tipologi ini berfungsi sebagai pembanding atas data lapangan. Di samping itu, data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literturnya.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu

membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin lengkap data yang dihimpun maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk desain berupa gambar-gambar penyajian. Produk desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (*feed back*).

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara. Langkah pertama yang dilakukan dalam redesain interior kafe *NEW Es Krim Tentrem* adalah analisis, yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data – data.

Data fisik : lokasi proyek, arsitektur, foto proyek

Data non Fisik : lokasi proyek, arsitektur proyek, fungsi ruang, organisasi ruang, keinginan klien

Informasi-informasi ini dikumpulkan kemudian dipelajari untuk menemukan permasalahan penting untuk dipecahkan agar tercapai tujuan dari perancangan yang sesuai dengan klien. Pada tahap analisis ini, studi *literature* dilakukan untuk membantu mendapatkan solusi

dari permasalahan yang ditemukan. Daftar kebutuhan furnitur mempertimbangkan kebutuhan setiap ruang.

**b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

Semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan dilanjutkan dengan tahap sintesis. Pada tahap ini berisi ide dan konsep perancangan. Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan *zoning*, sirkulasi, *layout*, pemilihan material, pemilihan pencahayaan, tampilan elemen pembentuk ruang, skema bahan dan skema warna serta alternatif furnitur. Semua alternatif akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

**c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Metode *Evaluate (Critically Review)* adalah penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, seperti : fungsi, ketahanan, manfaat, estetika, bentuk. Dari tahapan ini akan dihasilkan alternatif terpilih dari hasil evaluasi yang akan dilanjutkan untuk proses gambar kerja dan desain.