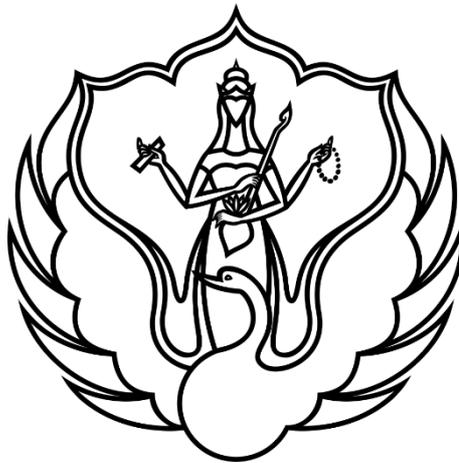


ARTIKEL JURNAL

**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

Dhiah Riska Rahmawati
Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
Email: dhiahriska@gmail.com

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

I. Pendahuluan

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 catering 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.

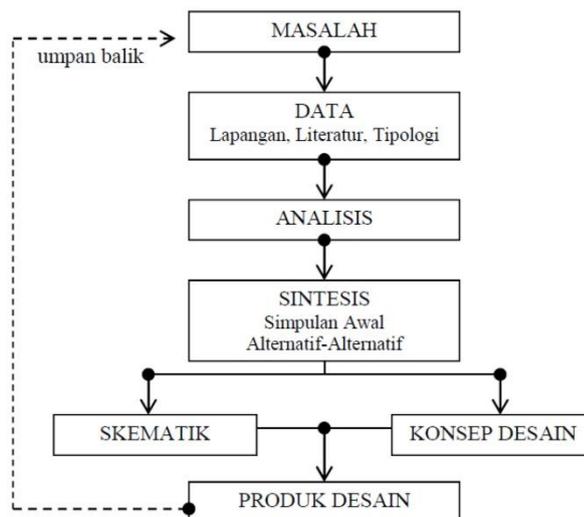
Sejak tahun 2015, Es Krim Tentrem membuka cabang kafe baru yang berada di Jl. Brigjend Slamet Riyadi, Solo, Jawa Tengah dengan nama *NEW* Es Krim Tentrem. Bangunan kafe berada di kawasan Ngarsopuro yang merupakan kawasan strategis karena menjadi pusat aktivitas dan kegiatan masyarakat Kota Solo. Lokasi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

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.

Desain yang diterapkan pada interior kafe *New* Es Krim Tentrem adalah kesan legendaris masa lalu yang terjadi pada masa awal berdirinya Es Krim Tentrem. Hal legendaris yang diambil adalah arsitektur yang saat itu sedang berkembang di Indonesia, yaitu gaya arsitektur Jengki. Gaya Jengki adalah gaya arsitektur yang diciptakan dan dikembangkan oleh tenaga ahli bangunan Indonesia pada masa pascaperang setelah kemerdekaan Indonesia tahun 1950 – 1960-an. Gaya tersebut merupakan bentuk ekspresi kebebasan yang ditunjukkan oleh masyarakat Indonesia melalui bentuk arsitektur yang sebelumnya didominasi oleh arsitektur khas Belanda.

II. Metode Perancangan

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 literaturnya.

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.

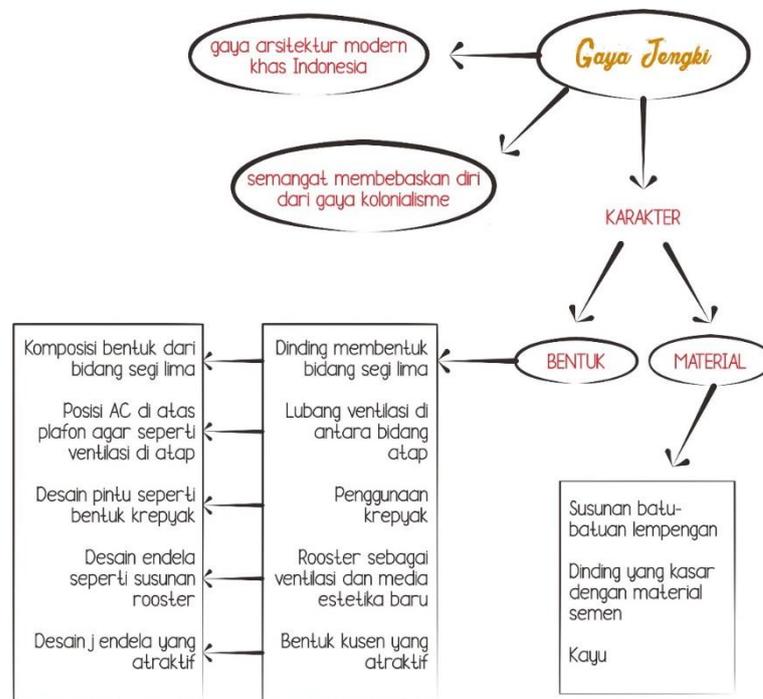
Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi 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*).

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior Kafe *New Es Krim Tentrem* meliputi semua area pada bangunan kafe. Bangunan kafe terdiri dari empat lantai yang dibagi menjadi beberapa area umum. Lantai satu meliputi area kasir, area makan, pantry, dan ruang karyawan, lantai dua digunakan sebagai area makan dan pantry, lantai tiga digunakan sebagai *coworking space* dan ruang rapat yang disewakan, sedangkan lantai empat digunakan sebagai *mini-ballroom* yang disewakan. Terdapat toilet pada setiap lantai bangunan. Area pada setiap lantai dihubungkan dengan tangga dan lift.

Konsep perancangan interior kafe *New Es Krim Tentrem* adalah “*Legendary Architecture: Jengki*”, yaitu konsep yang memberikan pengalaman ruang

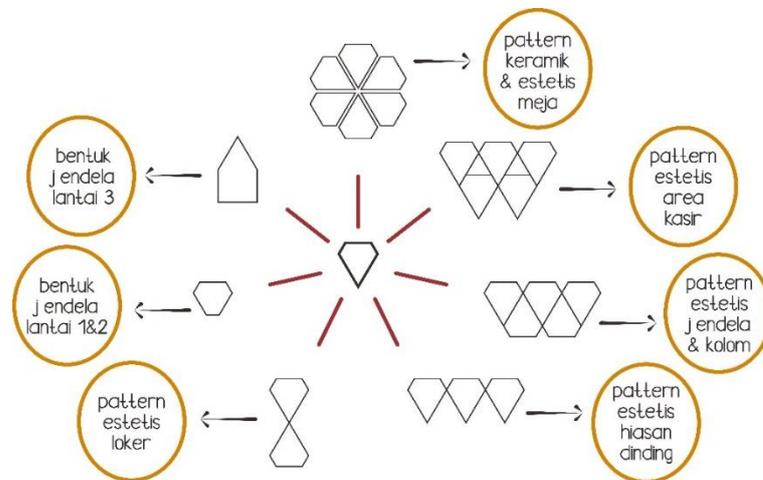
legendaris masa lalu kepada pengunjung melalui penerapan gaya Jengki dalam desain interior kafe. Gaya Jengki sebagai gaya yang lahir dan berkembang pada tahun 1950-an merupakan gaya arsitektur modern asli Indonesia sebagai bentuk dari semangat kebebasan rakyat Indonesia dari penjajahan kolonialisme. Sebagaimana gaya desain yang lain, gaya Jengki memiliki ciri-ciri yang menjadi karakter pembeda dengan gaya yang lain. Ciri-ciri tersebut terletak pada bentuk dan material yang diterapkan pada rumah bergaya Jengki. 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 material elemen pembentuk ruang dengan penyesuaian. Penjabaran konsep tersebut diterjemahkan dalam bentuk *mind map*, sebagai berikut:



Gambar 1. 2 *Mind map*
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Tema perancangan interior kafe *New Es Krim Tentrem* adalah “*Spirit of Jengki*”. Kata spirit yang berarti semangat, sesuai dengan makna lahirnya gaya Jengki, yaitu sebagai bentuk semangat kebebasan rakyat Indonesia dari gaya kolonialisme penjajah. Tema tersebut diterapkan melalui penggunaan warna utama yang menunjukkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia, yaitu merah dan putih. Bentuk-bentuk diagonal geometris dari transformasi bidang segilima diaplikasikan pada desain motif lantai, akses plafon, jendela, furnitur, dan aksesoris untuk memperkuat kesan gaya Jengki yang bebas berekspresi.

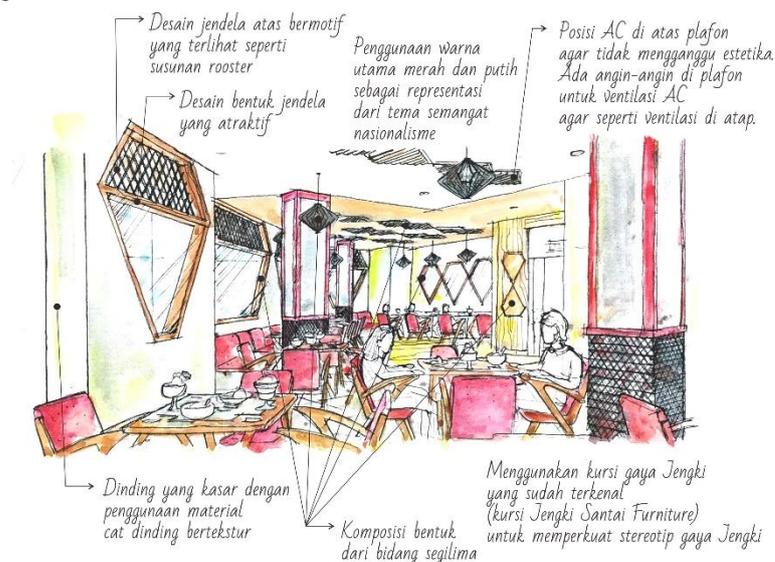
Komposisi Bentuk



Gambar 1. 4 Komposisi bentuk
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Komposisi bentuk pada perancangan interior kafe *New Es Krim Tentrem* mengambil bentuk bidang segi lima, sesuai dengan bentuk dinding tampak samping rumah bergaya Jengki. Bentuk segi lima tersebut dikembangkan menjadi komposisi bentuk dengan cara rotasi, tumpukan atas-bawah, tumpukan samping, *mirror*, pemotongan, dan *stretch*. Komposisi bentuk yang dihasilkan, diterapkan pada *pattern* keramik, estetik meja, *pattern* estetik area kasir, *pattern* estetik jendela dan kolom, *pattern* estetik hiasan dinding, *pattern* estetik loker, dan bentuk kusen jendela.

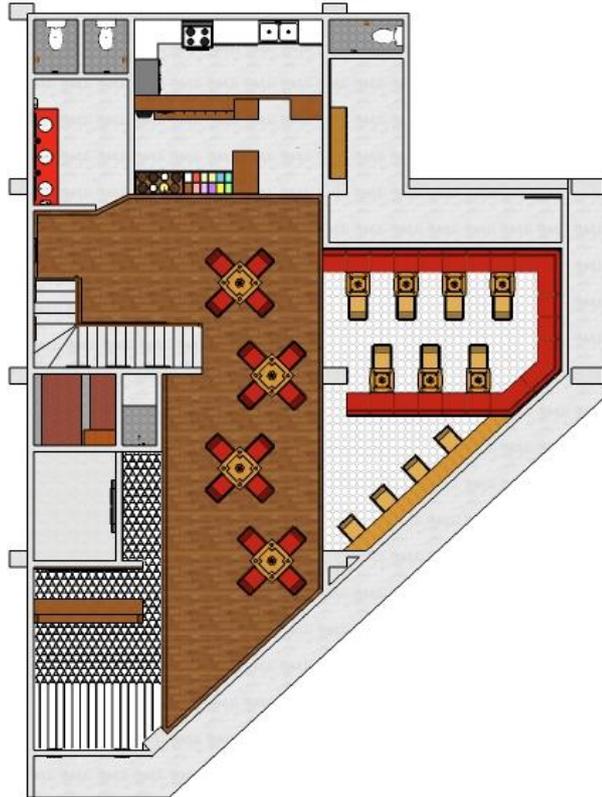
Sketsa Ide



Gambar 1. 5 Sketsa ide
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Hasil Desain

Layout dan sirkulasi ruang dirancang berdasarkan pola aktivitas pengguna ruang, sehingga pengunjung maupun karyawan dapat merasa nyaman dalam melakukan aktivitas masing-masing.



Gambar 1. 6 Layout lantai satu
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Pada lantai satu, digunakan untuk area kasir, area makan, pantry, ruang karyawan, musholla, dan toilet. Pada bagian samping bangunan, ditambahkan pintu masuk khusus karyawan yang berhubungan langsung dengan ruang karyawan agar sirkulasi karyawan dan pengunjung tidak saling mengganggu. Area kasir diletakkan di bagian di dekat pintu utama agar pola sirkulasi pengunjung keluar dan masuk menjadi lancar. Area kasir juga berada di bagian tepi area bangunan agar terpisah dengan area makan, sehingga area makan dapat berpusat di tengah area bangunan. Area makan dikelompokkan menjadi area untuk empat orang, dua orang, dan satu orang untuk mengoptimalkan penggunaan meja oleh pengunjung. Area makan satu orang dan dua orang berada di bagian pinggir area karena membutuhkan privasi, sedangkan area makan empat orang berada di tengah area karena lebih ramai. Semua area makan tetap berada dalam

satu area, namun dibatasi dengan perbedaan material lantai dan plafon. Area pantry dipisahkan untuk area menyiapkan minuman dan menyiapkan makanan. Area menyiapkan minuman terlihat oleh pengunjung agar sekaligus menjadi *point of interest* pengunjung, sedangkan area menyiapkan makanan didesain tertutup berada di belakang area menyiapkan minuman agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung. Ruang karyawan berhubungan langsung dengan area menyiapkan makanan agar memudahkan sirkulasi karyawan. Pada ruang karyawan, terdapat toilet khusus karyawan yang sekaligus bisa digunakan sebagai kamar ganti, loker yang dapat digunakan oleh karyawan untuk menyimpan barang-barang pribadi, serta terdapat cermin di sepanjang bagian dinding untuk membuat ruang karyawan tampak luas. Musholla berada di samping lift yang terlihat dari semua area makan untuk memudahkan pengunjung untuk menemukan.



Gambar 1. 7 Area kasir
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Area kasir didesain dengan dominasi warna putih dan penggunaan warna merah, coklat kayu, dan gold sebagai aksen. Terdapat backdrop dengan nama brand sebagai *point of interest* saat pengunjung pertama kali masuk, dan sebagai kesan terakhir sebelum pengunjung meninggalkan kafe. Semua elemen interior didesai custom dengan aplikasi komposisi bentuk segilima. Pada area dinding, dipasang cermin seluas dinding agar area kasir tidak terkesan sempit.



Gambar 1. 8 Area makan lantai satu
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Pengelompokkan area makan dibedakan dengan penggunaan furnitur yang berbeda pada setiap area. Area makan empat orang menggunakan kursi Jengki dengan sandaran finishing kain berwarna merah dan meja berukuran 80x80. Area makan dua orang menggunakan sofa panjang untuk menambahna kesan santai namun serius, kursi Jengki dengan sandaran finishing material rotan, dan meja berukuran 60x60. Sedangkan area makan satu orang didesain dengan konsep bar dengan menggunakan kursi bar yang didesain dari adaptasi kursi Jengki dan meja bar panjang yang menempel dengan dinding dan berhubungan langsung dengan jendela ke arah luar bangunan.

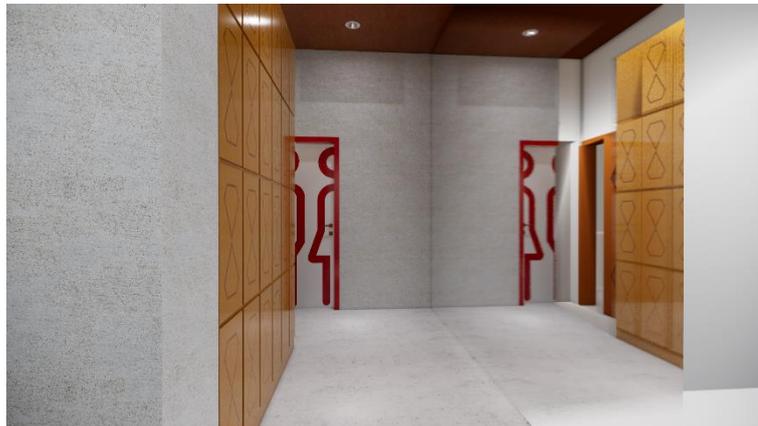


Gambar 1. 9 Area menyiapkan minuman lantai satu
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Area menyiapkan minuman juga berfungsi sebagai area display yang didesain dengan meja display custom dengan aksen komposisi bentuk dari segilima. Dinding di area ini dipasang cermin seluas dinding untuk menghilangkan kesan sempit pada ruang.



Gambar 1. 10 Area menyiapkan makanan
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



Gambar 1. 11 Ruang karyawan
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



Gambar 1. 12 Toilet
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

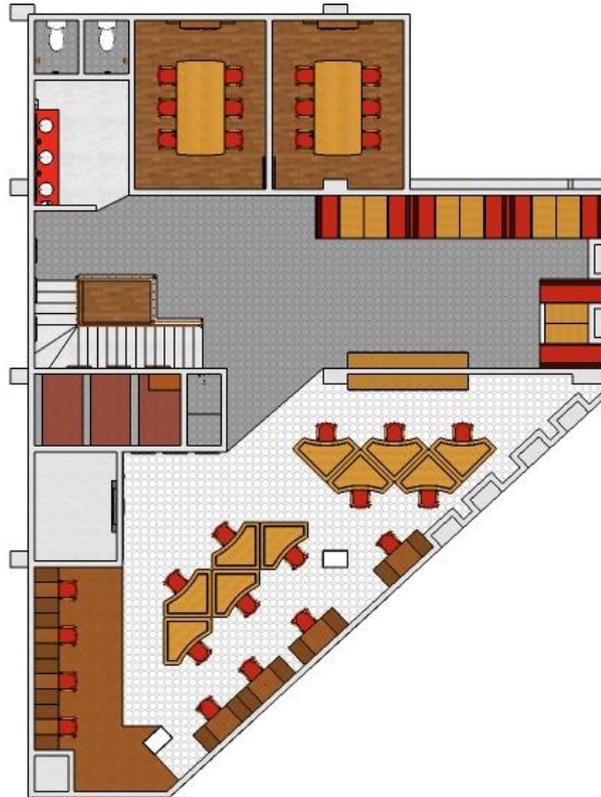
Toilet di semua lantai didesain sama dengan perbedaan toilet untuk laki-laki dan perempuan serta wastafel di depan toilet. Tanda pembeda toilet didesain pada pintu yang dengan gambar outline simbol laki-laki dan perempuan. Wastafel didesain dengan cermin pada masing-masing wastafel dengan tambahan lampu strip yang mengelilingi bentuk cermin.



Gambar 1. 13 Layout lantai dua
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Pada lantai dua, digunakan untuk area makan, pantry, musholla, dan toilet. Area makan di lantai dua dikelompokkan menjadi area untuk empat orang, dua orang, dan satu orang untuk mengoptimalkan penggunaan meja oleh pengunjung. Area makan satu orang dan dua orang berada di bagian pinggir area karena membutuhkan privasi, sedangkan area makan empat orang berada di tengah area karena lebih ramai. Semua area makan tetap berada dalam satu area, namun dibatasi dengan perbedaan material lantai dan plafon. Area pantry dipisahkan untuk area menyiapkan minuman dan menyiapkan makanan. Area menyiapkan minuman terlihat oleh pengunjung agar sekaligus menjadi *point of interest* pengunjung, sedangkan area menyiapkan makanan didesain tertutup berada di belakang area menyiapkan minuman agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung. Musholla berada di samping lift yang terlihat dari semua area makan

untuk memudahkan pengunjung untuk menemukan. Keseluruhan desain pada lantai dua tidak berbeda dengan desain pada lantai satu.



Gambar 1. 14 Layout lantai tiga
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Lantai tiga digunakan sebagai untuk *coworking space* dan ruang rapat yang disewakan. *Coworking space* dikelompokkan menjadi area privat, kelompok, dan area *movable* dengan desain meja yang dapat dipindah-pindah sesuai keinginan pengguna, bisa digunakan sendiri maupun berkelompok. Area privat berada di bagian tepi bangunan, dekat dengan dinding dan jendela karena membutuhkan privasi. Meja area privat didesain dengan penutup pada bagian samping sebagai pembatas privasi meja yang satu dengan yang lain. Area berkelompok didesain dengan sofa panjang untuk menambahkan kesan santai. Meja area berkelompok didesain dengan bidang tegak yang menempel ke dinding dengan material penutup warna putih glossy agar sekaligus bisa dimanfaatkan sebagai papan tulis. Di area *coworking space*, terdapat loker yang bisa digunakan oleh pengunjung untuk menyimpan barang-barang bawaan yang tidak terpakai saat bekerja. Musholla berada di samping lift yang terlihat dari area *coworking space* untuk memudahkan pengunjung untuk menemukan.



Gambar 1. 15 *Coworking space* area berkelompok
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



Gambar 1. 16 *Coworking space* area *movable* dan privat
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



Gambar 1. 17 *Coworking space* area *movable* dan privat
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)



Gambar 1. 18 Layout lantai empat
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Lantai empat digunakan sebagai *mini-ballroom* yang disewakan. Terdapat dua ruang *mini-ballroom* dengan kapasitas 40-50 orang untuk setiap ruang. Di antara panggung dan toilet, dibuat ruang sebagai tempat penyimpanan barang-barang yang dibutuhkan untuk keperluan acara. Di lantai empat terdapat area *outdoor* yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat istirahat pemilik acara di *mini-ballroom*.



Gambar 1. 19 Ruang *miniballroom*
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Ruang *mini-ballroom* didesain dengan sistem akustik agar peserta acara merasa nyaman selama berada dalam ruang. Panel akustik didesain custom dengan komposisi bentuk segilima.

IV. Kesimpulan

Suasana ruang kafe memengaruhi pengunjung dalam merasakan kesan makanan yang tersedia. Interior kafe *New Es Krim Tentrem* yang merupakan salah satu kafe es krim legendaris di Indonesia dirancang agar pengunjung dapat merasakan kesan legendaris melalui penerapan konsep “*Legendary Architecture: Jengki*”. Gaya Jengki yang merupakan gaya yang lahir dan berkembang pada tahun berdirinya Es Krim Tentrem dapat membuat pengunjung merasakan pengalaman legendaris masa lalu. Karakter gaya Jengki sebagai gaya arsitektur 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. Bentuk yang diambil adalah bentuk segi lima, yang merupakan bentuk dinding tampak samping rumah bergaya Jengki. Sedangkan material yang mendominasi rumah bergaya Jengki diterapkan sebagai konsep material elemen pembentuk ruang. Makna gaya Jengki sebagai bentuk semangat kebebasan rakyat Indonesia dari gaya kolonialisme penjajah, diterapkan pada tema perancangan, yaitu “*Spirit of Jengki*”. Tema tersebut diterapkan melalui penggunaan warna utama yang menunjukkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia, yaitu merah dan putih, sedangkan warna-warna netral seperti hitam, abu-abu, coklat, dan krem diterapkan sebagai warna pendukung. Layout dan sirkulasi dirancang berdasarkan pola aktivitas pengguna ruang, sehingga pengunjung maupun karyawan dapat merasa nyaman dalam melakukan aktivitas masing-masing. Suhu dalam ruang diatur dengan suhu rendah dengan menggunakan penghawaan buatan sehingga pengunjung merasa nyaman dalam menikmati es krim.

V. Daftar Pustaka

- Atmojo, M. W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.
- Jones, J. C. (1992). *Design Method (Second Edition)*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Lawson, F. (1979). *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Reinhold Company.
- Widayat, R. (2006). Spirit dari Rumah Gaya Jengki. Ulasan tentang Bentuk, Estetika, dan Makna. *Dimensi Interior*, 80-89.