

**NAUTICAL INDUSTRIAL DALAM
PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SHRIMP IS
DENPASAR BALI**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN



Diajukan oleh:

ALIEF AOELIA DARMAWAN

NIM 1512002023

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

2020

**NAUTICAL INDUSTRIAL DALAM
PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SHRIMP IS**

DENPASAR, BALI

Alief Aoelia Darmawan

1512002023

Abstract

Bali is one of the interesting tourist attractions in Indonesia, one of many tourist attractions visited in the culinary field such as opening a restaurant business. Seeing that many people now make food hunting as vacation list. Current consumption patterns have become a trend for people's lives or tourist, as evidenced by the crowds in Balinese Culinary. Shrimp Is restaurant is located in a rented shophouse, with a restaurant of fish and chips. This restaurant uses the concept of Fisherman Wharf with the Nautical theme to realize the vision of restaurants that want to make the restaurant an present icon seafood restaurant. This design provides satisfaction/comfort in a restaurant that is in accordance with consumer needs and reflects the desire of the restaurant owner to become a restaurant interior design. So the fisherman wharf concept was chosen with industrial style and nautical themes. Design work in restaurants uses analytical design methods with data collection, idea search and evaluation for design selection. The application of industrial styles and nautical themes and other supporting interior elements is expected to optimize the activities in a restaurant.

Keywords : restaurant, Bali, tourism, industrial, nautical

Abstrak

Bali salah satu tempat pariwisata yang menarik di Indonesia, salah satu wisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan pada bidang kuliner seperti membuka usaha restoran. Melihat bahwa banyak masyarakat kini menjadikan berburu makanan sebagai list liburan mereka. Pola konsumsi saat ini telah mejadi *trend* hidup masyarakat maupun wisatawan yang dibuktikan dengan ramainya usaha kuliner di Bali. Restoran Shrimp Is berada pada bangunan ruko yang disewakan, dengan menggusung tipe restoran *fish and chips*. Restoran ini menggunakan konsep *Fisherman Wharf* dengan tema *Nautical* untuk mewujudkan visi restoran yakni ingin menjadikan restoran sebagai ikon restoran *seafood* masa kini. Perancangan ini bertujuan untuk dapat memberikan kepuasan/kenyamanan dalam restoran sesuai dengan kebutuhan konsumen dan merefleksikan keinginan pemilik restoran kedalam desain interior restoran. Maka terpilihah konsep *Fisherman Wharf* dengan gaya industrial dan tema *Nautical*. Karya desain pada restoran menggunakan metode desain analitis dengan mengumpulkan data, pencarian ide dan evaluasi untuk pemilihan desain. Penerapan gaya industrial dan tema *Nautical* dan elemen-elemn interior pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dalam sebuah restoran ini.

Kata Kunci : restoran, Bali, pariwisata, industrial, Nautical

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

NAUTICAL INDUSTRIAL DALAM PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SHRIMP IS, DENPASAR, BALI diajukan oleh Alief Aoelia Darmawan, NIM 1512002023, Progam Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I/ Anggota


Bambang Pramono, SSn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001/0030087304

Dosen Pembimbing II/ Anggota


Anom Wibisono, SSn., M.Sc.
NIP 19820314 199802 1 001/0014037206

Cognate/ Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi/ Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001/0030087304

Ketua Jurusan


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

Mengetahui,
**Dekan, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, 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 atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya, adek saya dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
3. Studio Nomad Space khususnya Mas Wiwin Kartika dan Mba Vera Cahyani selaku pimpinan dari Nomad Space yang telah memberikan dan mengizinkan menggunakan proyek ini sebagai objek Tugas Akhir penulis dan karyawan-karyawan Nomad Space tentunya.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, SSn., M.A. dan Bapak Anom Wibisono, SSn., M.Sc. 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. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. selaku Dosen Wali.
7. Yth. Bapak Bambang Pramono S.Sn., 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. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Ratna Bulan, Sari Putri, Dhiah Riska, Ajeng Kusuma, Ghaisani, Putri Wening, Nurul Karomah, Yoke Ichda, Mba Dian, Kesebelasan, Tim Drama, Crazy Friend dan semua teman-teman yang sudah memberikan kritikan kepada desain saya.

11. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015). Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 1 Oktober 2019

Penulis

Alief Aoelia Darmawan

DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain/ Diagram Pola Pikir Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah.....	3
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain.....	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	5
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Umum	6
a. Definisi <i>Restaurant</i>	6
b. Sejarah <i>Restaurant</i>	6
c. Klasifikasi <i>Restaurant</i>	7
d. Jenis <i>Restaurant</i>	9
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	11
a. Definisi Psikologi.....	11
b. Psikologi Interior	11
c. Tinjauan Sirkulasi	12
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	12
1. Tujuan Desain.....	12

2. Sasaran Desain.....	12
3. Data.....	13
a. Deskripsi Umum Proyek.....	13
b. Data Non Fisik.....	14
c. Data Fisik.....	14
d. Data Dokumen Gambar Kerja.....	17
e. Elemen Pembentuk Ruang.....	19
f. Tata Kondisional.....	21
g. Karakter Ruang.....	23
h. Data Literatur.....	25
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	30
BAB III PERMASALAHAN DESAIN & SOLUSI DESAIN	37
A. Pernyataan Masalah.....	37
B. Ide Solusi.....	37
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	40
A. Alternatif Desain.....	40
1. Alternatif Estetika Ruang.....	40
2. Alternatif Penataan Ruang.....	44
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	50
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	52
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	56
B. Hasil Desain.....	59
1. Presentasi Desain.....	59
a. Rendering Perspektif.....	59
b. Perspektif Manual.....	64
c. Aksonometri.....	65
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Perancangan	3
Gambar 2. Logo Shrimp Is Restaurant.....	14
Gambar 3. Lokasi Shrimp Is Restaurant	15
Gambar 4. Site Plan Shrimp Is Restaurant.....	15
Gambar 5. Existing Plan Shrimp Is Restaurant.....	16
Gambar 6. Tampak Depan Shrimp Is Restaurant	16
Gambar 7. Tampak Dalam Interior Shrimp Is Restaurant	17
Gambar 8. Layout Lantai Dasar Shrimp Is Restaurant	17
Gambar 9. Layout Lantai Mezzanine Shrimp Is Restaurant	18
Gambar 10. Tampak Samping Shrimp Is Restaurant.....	18
Gambar 11. Tampak Depan Shrimp Is Restaurant.....	19
Gambar 12. Tampak Potongan Shrimp Is Restaurant.....	19
Gambar 13. Material Lantai Shrimp Is Restaurant	20
Gambar 14. Material Dinding Shrimp Is Restaurant	20
Gambar 15. Material Plafon & Atap Outdoor Shrimp Is Restaurant.....	21
Gambar 16. Pencahayaan Area Dapur Shrimp Is Restaurant	22
Gambar 17. Pencahayaan Lantai Dasar & Mezzanine Shrimp Is Restaurant	22
Gambar 18. Penghawaan Buatan Shrimp Is Restaurant.....	23
Gambar 19. Mekanikal Elektrikal Shrimp Is Restaurant	23
Gambar 20. Kondisi Lantai Dasar Shrimp Is Restaurant.....	24
Gambar 21. Kondisi Lantai Mezzanine Shrimp Is Restaurant.....	24
Gambar 22. Mind Mapping Keseluruhan.....	38
Gambar 23. Mind Mapping Terpilih.....	38
Gambar 24. Konsep Desain & Detail Penggunaan Elemen Dekoratif.....	39
Gambar 25. Moodboard Suasana Ruang.....	41
Gambar 26. Referensi Elemen Dekorasi	42
Gambar 27. Skema Warna	43
Gambar 28. Transformasi Bentuk	43
Gambar 29. Material Selection	44
Gambar 30. Hubungan Kedekatan Ruang.....	44
Gambar 31. Alternatif Zoning.....	45

Gambar 32. Alternatif Bubble Plan.....	46
Gambar 33. Alternatif Block Plan.....	46
Gambar 34. Alternatif Stacking Diagram	47
Gambar 35. Alternatif Zoning dan Sirkulasi.....	48
Gambar 36. Layout Lantai Dasar	50
Gambar 37. Layout Lantai Mezzanine.....	50
Gambar 38. Rencana Lantai Dasar.....	51
Gambar 39. Rencana Lantai Mezzanine	52
Gambar 40. Alternatif Desain Cashier Desk.....	52
Gambar 41. Alternatif Desain Bar Desk & Bar Stool.....	53
Gambar 42. Alternatif Desain Outdoor Table.....	53
Gambar 43. Alternatif Desain Outdoor Bench.....	54
Gambar 44. Rendering Perspektif Outdoor & Fasad Restaurant	59
Gambar 45. Rendering Perspektif Outdoor Dining Lantai Dasar	59
Gambar 46. Rendering Perspektif Dapur Cuci	60
Gambar 47. Rendering Perspektif Dapur	60
Gambar 48. Rendering Perspektif Resepsionis & Mini Bar Lantai Dasar.....	61
Gambar 49. Rendering Perspektif Dining Room Lantai Dasar.....	61
Gambar 50. Rendering Perspektif Toilet Lantai Dasar & Mezzanine	61
Gambar 51. Rendering Perspektif Kantor Lantai Mezzanine	62
Gambar 52. Rendering Perspektif Dining Room Lantai Mezzanine	62
Gambar 53. Rendering Perspektif Outdoor Dining Room Lantai Mezzanine	63
Gambar 54. Rendering Perspektif Ruang Karyawan & Loker	63
Gambar 55. Rendering Perspektif Ruang Genset	63
Gambar 56. Rendering Perspektif Manual Outdoor Dining Lantai Dasar.....	64
Gambar 57. Rendering Perspektif Manual Outdoor Dining Lantai Mezzanine.....	64
Gambar 58. Aksonometri Lantai Dasar	65
Gambar 59. Aksonometri Lantai Mezzanine	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Restaurant	9
Tabel 2. Standar Ukuran Meja yang Direkomendasikan	29
Tabel 3. Pengaturan Tempat Duduk & Standar Dimensi Minimal	29
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Restoran Shrimp Is Bali	31
Tabel 5. Alternatif Equipment.....	54
Tabel 6. Pencahayaan Buatan	56
Tabel 7. Penghawaan Buatan dan Spesifikasi.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pulau Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia dengan keindahan alam yang memiliki daya tarik bagi para wisatawan di dunia. Pariwisata di Bali berkembang dengan pesat, terbukti dengan banyaknya wisatawan domestik maupun internasional yang datang berkunjung ke Bali. Untuk melengkapi dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada wisatawan, diperlukan sarana akomodasi yang mendukung.

Di Bali, restoran juga termasuk sarana penunjang untuk mendukung kepariwisataan. Restoran merupakan salah satu sarana akomodasi yang selain memberikan pelayanan juga harus menyesuaikan dengan tempat lingkungan dimana restoran itu berada.

Selain sebagai salah satu sarana wisata, sebuah restoran selayaknya dapat memberikan kesan yang baik dari segala pelayanan maupun suasana ruangnya. Bentuk rasa lapar manusia sebagai wujud dari bagian psikologi, yang sangat mempengaruhi oleh suasana lingkungan. Lingkungan yang mampu membentuk rasa lapar dan meningkatkan nafsu makan pada diri manusia sangat mutlak diperlukan dalam desain interior sebuah restoran. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, sebuah restoran tidak hanya semata-mata menjual rasa masakan tapi juga menjual suasana yang nyaman bagi para konsumen.

Dengan melihat perkembangan sektor pariwisata ini, dan setelah mempelajari beberapa strategi bisnis restoran pemilik berinisiatif membuka restoran *Shrimp Is* di Bali terletak di jalan Petitenget, Seminyak dengan menjual menu makanan *seafood*. Pemilik memilih menu *seafood* untuk menjadi menu utama pada restoran karena ingin memanfaatkan hasil laut Indonesia yang melimpah. Target pasar restoran ini adalah wisatawan asing namun tidak menolak wisatawan lokal.

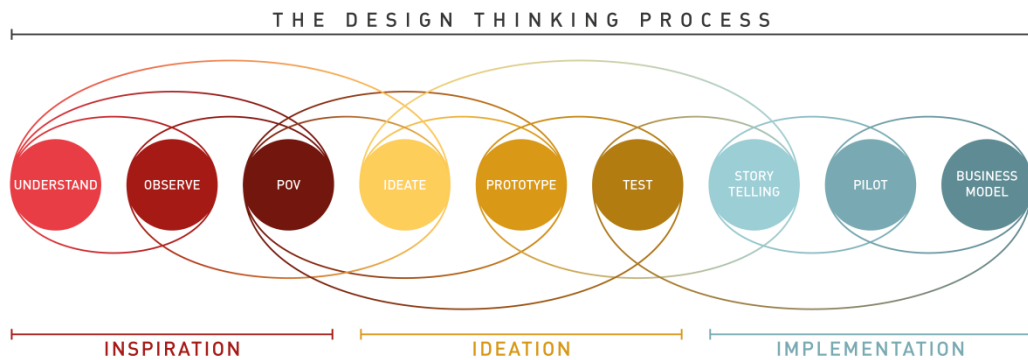
Dilihat dari perkembangannya, restoran *seafood* ini banyak dikenal dan membuat pengunjung bertambah, salah satu faktor yang menjadi daya tarik pengunjung adalah lokasinya yang berada di pusat pariwisata dan dekat dengan laut, selain itu juga memberikan suasana santai dan tenang. Hal ini membuat kebutuhan ruang untuk restoran bertambah untuk dapat melayani pengunjung yang datang, sedangkan kondisi ruang restoran kurang mencukupi untuk memenuhi kebutuhan pelaku aktivitas di dalamnya. Sehingga dalam perancangan restoran ini berusaha untuk menitik beratkan desain ke beberapa fungsi restoran yang mampu menarik para wisatawan, untuk menciptakan restoran yang mampu memiliki identitas laut Indonesia sebagai citra restoran sebagai restoran *seafood* dan dapat memenuhi kebutuhan pelaku aktivitas restoran.

A. METODE DESAIN

1. Proses Desain/ Diagram Pola Pikir Desain

Perancangan merupakan sebuah rangkaian proses yang melibatkan analisa dan pencarian data yang dijadikan sebagai landasan untuk menghasilkan sebuah desain yang berfungsi sebagai pemecahan masalah.

Metode desain yang digunakan dalam perancangan interior *Shrimp Is* adalah *design thinking* yang dikemukakan oleh David Kelley. Menurut (Kelley, 2015) proses mendesain terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Ketiga tahap ini kemudian dipecah ke dalam 5 langkah cepat, yaitu:



Gb. 1. Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: (Kelley, 2015))

- a. *Understand* adalah tahap mengerti, menemukan, dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek perancangan.
- b. *Define* adalah tahap mengumpulkan data dan menganalisa data
- c. *Ideation* merupakan tahap *brainstorming* atau menemukan ide-ide sebanyak-banyaknya yang terkait dengan objek perancangan.
- d. *Prototype* merupakan tahap evaluasi atau melakukan uji coba terhadap gambaran ide-ide awal
- e. *Test* merupakan hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan yang kemudian dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk desain akhir. (Kelley, 2015)

2. Metode Desain

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling banyak digunakan adalah metode analitis (*analytical method*). Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (*thinking before drawing*).

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi,

analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain.

1) Permasalahan

Tahapan paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menemukan permasalahan. Permasalahan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai pengguna, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat disadari oleh pengguna maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan harus bisa menemukan kendala-kendala tersebut.

2) Pendataan

Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi:

a) Data fisik

Unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain

b) Data literatur

c) Data tipologi (data pembandingan)

Berupa data data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. Data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit menemukan literatur.

3) Analisis

Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Uraian macam-macam metode pendekatan desain ini merupakan pengembangan dari metode-metode yang dikemukakan oleh Broadbent (1973) dalam Aditjipto (2002). Melalui metode pendekatan tipologis maka pengolahan desain dilakukan dengan cara mencontoh model yang pernah dilakukan orang lain yang dianggap berhasil. Hasil desain bersifat imitatif tipikal dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui bila hasilnya memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan model yang dijadikan acuan.

Dengan memahami metode pendekatan desain maka sebuah objek perancangan dapat diarahkan untuk diolah dengan menggunakan metode pendekatan tertentu. Semakin spesifik sebuah objek perancangan maka semakin fokus pula metode pendekatan yang dapat diterapkan. Pemilihan metode pendekatan yang tepat akan sangat menentukan optimalisasi hasil perancangan,

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif yang akan diterapkan pada perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan (*schematic design*) dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan acuan untuk perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah *output* desain berupa gambar-gambar penyajia. *Output* desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (*feedback*).