

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

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 Darmawan¹

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 masyarakat yang menjadikan berburu makanan sebagai wisata. Pola konsumsi 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 interior pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dalam sebuah restoran ini.

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

Abstract

Bali is one of the interesting tourist attractions in Indonesia, one of many tourist attactions 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

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Telp/Fax: +62274417219 HP: +6289674068367

Email : aliefaoeliadrmwn@gmail.com

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

I. Pendahuluan

Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia dengan keindahan alam dan memiliki daya tarik bagi para wisatawan di dunia untuk datang berkunjung dan menikmati indahnya pulau Bali. Pariwisata di Bali saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, terbukti dengan banyaknya wisatawan lokal maupun internasional yang datang berkunjung ke Bali. Untuk melengkapi dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada wisatawan, diperlukan sarana yang mendukung salah satunya menyediakan sarana dibidang kuliner.

Di Bali, wisata kuliner salah satu sarana yang dapat menambah nilai jual dari pariwisata dan membuat wisatawan tertarik datang berkunjung menjajal kuliner yang tersedia di Bali mulai dari makanan lokal sampai makanan berbagai macam negara. Selain menambah nilai jual, restoran harus dapat memberikan kesan yang tak terlupakan bagi konsumen yang datang berkunjung dan menciptakan suasana ruang restoran yang dapat membuat konsumen nyaman menikmati hidangan yang disajikan oleh sebuah restoran. Psikologi manusia tidak hanya terlihat dari perilaku manusia saja, dalam psikologi rasa lapar yang dirasakan oleh manusia juga termasuk dan dapat mempengaruhi tingkat suasana hati yang dirasakan oleh manusia tersebut ketika rasa lapar itu datang. Suasana hati dan keadaan sekitar mampu membentuk rasa lapar dan meningkatkan nafsu makan pada diri manusia sehingga diperlukan desain interior sebuah restoran yang dapat menciptakan suasana restoran yang nyaman untuk menikmati hidangan mereka. 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, pemilik berinisiatif membuka restoran *Shrimp Is* di Bali terletak di jalan Petitenget, Seminyak dengan menjual menu makanan *seafood*. Pemilik memilih menu

seafood 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 dapat 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 pengguna restoran.

Solusi untuk dapat menjawab keinginan klien akan interior restoran yang ingin menjadikan restoran sebagai ikon restoran *seafood* di Bali, maka perancang memilih mengaplikasikan tema *Nautical* dengan konsep *Fisherman Wharf*. Hal ini disebabkan sebagian besar tipografi laut di Bali terdiri dari pariwisata alam yang terkenal akan keindahannya.

Perancangan meliputi semua ruang pada restoran, yaitu *Indoor Dining, Outdoor Dining, Mini Bar, Kitchen, Office Room, Staff Room, Mechanical Electric* dan *Toilet*. Perancangan lebih difokuskan pada ruang inti dari restoran yang dapat diakses oleh pengunjung dan karyawan, yaitu *Mini Bar, Indoor Dining* dan *Outdoor Dining*.

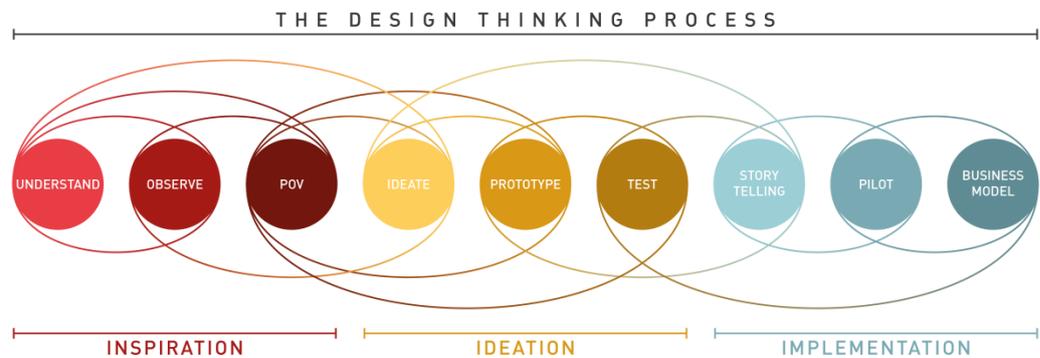
Sebelumnya ada penambahan area pada bangunan restoran yaitu area *outdoor dining* pada lantai 1 dan terdapat beberapa permasalahan pada area tersebut. Untuk *Outdoor Dining* akses sirkulasi perlu diperhatikan karena dengan penambahan area tersebut maka akses utama ruko disebelah restoran dapat terganggu dan mengganggu sirkulasi pada *Outdoor Dining, Office Room* diperlukan pengorganisasian furnitur yang lebih *compact* dan mampu mewadahi aktivitas pengguna ruang dengan baik, Selain itu, permainan bentuk dan komposisi ruang yang monoton serta kurangnya sebuah identitas yang khas menunjukkan restoran *seafood*.

II. Metode Perancangan

Metode desain yang digunakan dalam perancangan interior Shrimp Is adalah *design thinking* yang dikemukakan oleh David Kelley. Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang di dalamnya terdiri

dari tiga tahap yaitu: tahap *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Ketiga tahap ini kemudian dipecah kedalam 5 langkah cepat, yaitu:

1. *Understand* adalah mengerti, menemukan, dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek perancangan.
2. *Define* adalah mengumpulkan data dan menganalisa data.
3. *Ideation* adalah *brainstorming* atau menemukan ide sebanyak-banyaknya yang terkait dengan objek perancangan.
4. *Prototype* adalah evaluasi atau melakukan uji coba terhadap gambaran ide-ide awal.
5. *Test* adalah hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan yang kemudian dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk desain akhir.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan interior Restoran Shrimp Is difokuskan pada area makan *indoor* dan *outdoor* yang menjadi alur penggunaan area pada restoran dan memaksimalkan setiap spot-spot pada restoran. Lingkup yang dirancang yaitu seluruh area restoran namun lebih difokuskan pada area *Mini Bar*, *Indoor Dining*, *Outdoor Dining* (lantai 1 dan lantai 2), *Staff Room* dan *Kitchen*.

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari pemilik restoran. Wawancara merupakan metode yang sesuai untuk mengumpulkan data dari proyek ini. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan interior restoran yang *instagramable* dan menjadikan restoran Shrimp Is ini menjadi ikon restoran *seafood* yang ada di pulau Bali.

Penerapan desain yang optimal serta penggunaan tema *nautical* selain dapat menjawab keinginan klien dalam meningkatkan sektor pariwisata, juga dapat menjawab keinginan klien yang menginginkan

restoran Shrimp Is menjadi identitas restoran *seafood* dan dapat memberi kesan secara psikologi maupun secara emosi bagi para konsumen.

Sesuai dengan penjelasan Austin (2009), menjelaskan bahwa psikologi interior terdapat empat bagian, yaitu sebagai berikut:

a. Psikologi Desain Interior Berdasarkan Warna

Warna adalah salah satu yang mampu memberi pengaruh psikologi yang kuat dalam interior. Warna menurut mood dapat menciptakan nuansa tersendiri, seperti kesan hangat, dingin dan netral.

b. Psikologi Desain Interior Berdasarkan Bentuk

Faktor psikologi pengelihatian bisa dilihat dari bentuk bangunan. Bentuk biasanya mewakili apa yang ingin disampaikan dan bentuk umumnya dapat diciptakan oleh garis maupun warna.

c. Psikologi Desain Interior Berdasarkan Suara

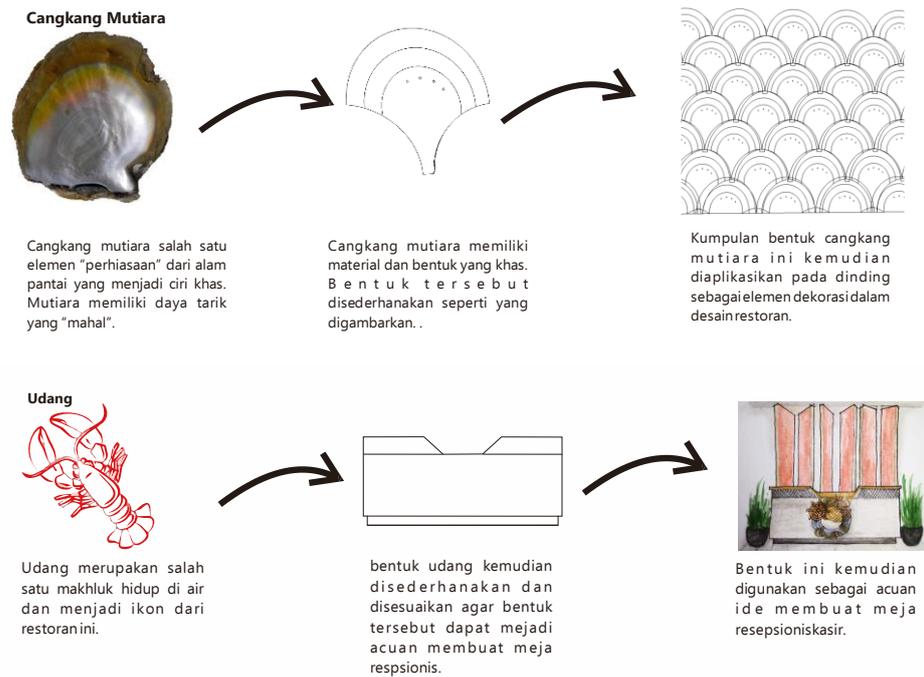
Selain sebagai simbol keseimbangan, suara dapat memberikan efek psikologis yang dapat menenangkan sehingga bisa membuat perasaan menjadi nyaman sekaligus tenang.

d. Psikologi Desain Interior Berdasarkan Bau atau Penciuman

Keberadaan aroma yang berbeda di ruangan juga bisa memainkan peranan dalam bentuk sikap dan emosional seseorang.

Penerapan Psikologi Desain Interior pada redesain restoran Shrimp Is akan lebih difokuskan pada Psikologi desain interior berdasarkan bentuk, psikologi berdasarkan warna, suara dan bau tetap menjadi bahan pemikiran dan pertimbangan dalam melakukan proses perancangan. Secara garis besar *output* desain dari konsep *fisherman wharf* menghadirkan suasana makan di dalam *boat* diperkuat dengan tema *nautical*.

Lebih khusus lagi dalam penerapan tema *nautical* lebih diutamakan laut, sebagaimana kita pahami bahwa laut memiliki nuansa yang rileks dan menyimpan sebuah nyawa yang dinamis. Di laut, kita dapat memperoleh berbagai prinsip-prinsip dasar komposisi dalam mendesain. Pemilihan tema *nautical* ini pula merupakan hasil pertimbangan bahwa desain sebuah restoran memiliki sebuah suasana yang dinamis dengan segala aktivitas dan pergerakan yang cepat di dalamnya. Selain pada tema, gaya juga ikut berperan dalam menjawab keinginan-keinginan klien.

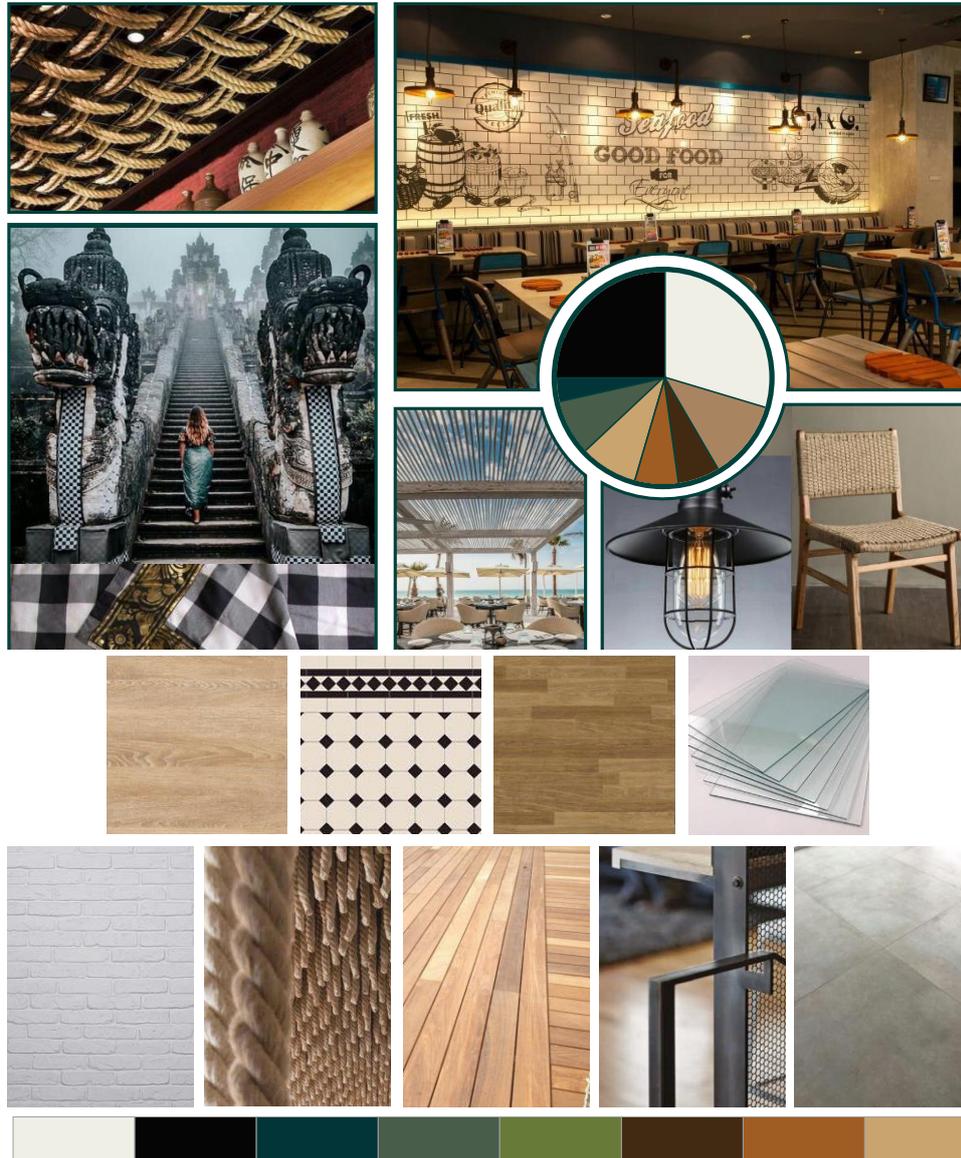


Gambar 2. Transformasi bentuk

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya *industrial* dengan tema *nautical*. Gaya *industrial* sesuai dengan keinginan klien dan menyesuaikan dengan bangunan asli ruko, sedangkan tema *nautical* sesuai dengan tipe restoran yang menyajikan menu masakan *seafood*. Penerapan tema dan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan atmosfer baru serta memberikan kenyamanan bagi para konsumen restoran sehingga dapat menarik para wisatawan dan meninggalkan kesan yang akan selalu diingat bagi para konsumen restoran Shrimp Is di pulau Bali.

Warna yang diterapkan dalam perancangan interior Restoran Shrimp Is ini adalah warna-warna natural sesuai dengan warna material yang digunakan.

Material yang digunakan pada perancangan restoran yaitu besi, jaring besi, semen plester, bata expose, tali tambang, kayu, parquett, lantai keramik, lantai tegel, dan kaca. Pada material kayu dipilih menggunakan kayu hasil daur ulang dan kayu jati.



Gambar 3. Moodboard, warna dan material yang digunakan

Pada area Indoor Dining lantai 1, ruangan dapat diakses dari pintu utama bangunan. Area Indoor Dining dapat dibagi menjadi 3 sub area, yaitu area *mini bar*, area *chasier*, dan area *dining*. Terjadi perubahan tata letak (*layout*) pada area *indoor dining* memindahkan peletakkan *cashier*, dari sebelumnya terletak dibawah tangga lalu dipindahkan didepan pintu utama restoran. Hal ini dilakukan agar area menjadi lebih lega serta merupakan pertimbangan hasil evaluasi dari sirkulasi dan aksesibilitas konsumen restoran. Unsur psikologi berdasarkan bentuk diterapkan pada tema keseluruhan area yaitu *nautical*, terutama dapat terlihat pada ornamen dekoratif.



Gambar 4. *Indoor Dining (Lantai 1)*

Selanjutnya adalah area indoor dining lantai 2. Area indoor dining lantai 2 dapat diakses menggunakan tangga. Unsur industrial lebih dominan pada area indoor dining lantai 1 terlihat pada bentuk dan material yang digunakan pada furniture, plafon, dinding, lantai serta penggunaan warna-warna industrial (warna dominan gelap). Lantai menggunakan 3 jenis material dan warna. Dinding menggunakan dinding batu bata ekspos dan finishing cat dengan warna dominan putih dengan dekoratif *nautical*. Plafon menggunakan material kayu dengan kawat. Sedangkan pada area indoor dining pada lantai 2 unsur *nautical* lebih dominan terlihat dari elemen dekoratif dan material yang digunakan pada furniture, plafon, dinding, serta penggunaan warna-warna *nautical* dominan putih. Lantai menggunakan 2

material yaitu semen plester dan kayu finishing cat putih. Dinding menggunakan dinding batu bata ekspos dan finishing cat dengan warna dominan putih dan kayu daur ulang dipadukan dengan elemen dekoratif *nautical*. Plafon menggunakan material kayu dan besi. Kedua area indoor dining pada lantai 1 dan lantai 2 menggunakan kaca pada jendela menggunakan kaca bening berlapis film agar mengurangi intensitas panas sinar matahari. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) serta beberapa titik menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan *AC central unit* dan kipas angin. Penempatan *sign system* pada area strategis guna mengoptimalkan pergerakan pengunjung yang ingin menggunakan area outdoor/toilet.





Gambar 5 *Indoor Dining (Lantai 2)*



C



Gambar 6. *Outdoor Dining Lantai 1*



Gambar 7. *Outdoor Dining Lantai 2*

Selanjutnya adalah area *outdoor dining* lantai lantai 2. Area *outdoor dining* lantai 2 dapat diakses menggunakan tangga. Unsur industrial lebih dominan pada area *outdoor dining* lantai 1 terlihat pada bentuk dan material yang digunakan pada furniture, plafon, serta penggunaan warna-warna industrial (warna dominan gelap). Lantai menggunakan material kayu dan area *outdoor dining* berada diatas deck karena adanya penambahan area sebelumnya. Plafon menggunakan material besi sebagai konstruksinya dan kaca *polycarbonate* agar dapat mengurangi intensitas panas sinar matahari secara langsung. Sedangkan pada area *outdoor dining* pada lantai 2 unsur *natical* lebih dominan terlihat dari elemen dekoratif dan material yang

digunakan pada furniture, plafon, dinding, serta penggunaan warna-warna *nautical* dominan putih. Lantai menggunakan material yaitu semen plester. Dinding menggunakan dinding batu bata ekspos dan finishing cat dengan warna dominan putih dipadukan dengan elemen dekoratif *nautical*. Plafon menggunakan material kayu. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami (pada siang hari) serta beberapa titik menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan alami.



Gambar 8. *Kitchen*

Selanjutnya adalah area dapur yang berada dilantai 1. Area ini hanya dapat diakses oleh karyawan restoran. Area dapur menerapkan unsur industrial dan sesuai dengan standar dapur restoran pada umumnya. Terlihat dari penggunaan material pada furniture yang menggunakan *stainless steel* dan besi. Dinding menggunakan material keramik dominan putih agar mudah dibersihkan dan tidak meninggalkan bekas minyak pada dinding. Lantai menggunakan lantai keramik deominasi warna hitam. Plafon menggunakan material gipsum akustik. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dari jendela menggunakan material kaca bening diframe dengan besi dan pencahayaan buatan menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang.



Gambar 8. Toilet

Selanjutnya adalah area toilet yang berada dilantai 1 dan lantai 2. Area toilet menerapkan unsur industrial dan unsur *nautical* sesuai dengan gaya dan tema yang diterapkan. Terlihat dari penggunaan material pada furniture yang menggunakan *stainless steel* dan besi. Dinding menggunakan material keramik dominan putih dan *concreate*. Lantai menggunakan lantai keramik dengan warna hitam. Plafon menggunakan material gipsum akustik dominan putih. Pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan *exhaust fan*.



Gambar 9. Staff Room



Gambar 10. *Office Room*

Terakhir adalah area staff room berada dilantai 1 yang hanya dapat diakses oleh karyawan yang digunakan sebagai area untuk karyawan berganti seragam. Area office room berada di lantai 2 yang hanya dapat diakses oleh karyawan dan beberapa *customer* yang telah diberi akses oleh pemilik restoran (mengadakan *meeting* dengan konsumen). Pada area staff room dan office room unsur *nautical* tidak begitu terasa tetapi pada area ini menggunakan unsur industrial terlihat dari penggunaan material pada dinding yang menggunakan dinding batu bata ekspos merah. Lantai menggunakan lantai *concrete* lantai keramik dengan warna hitam. Plafon menggunakan material gipsum akustik. Pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan menggunakan *accent lighting* sebagai elemen dekoratif ruang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan menggunakan AC *split* dan kipas.

IV. Kesimpulan

Dengan memperhitungkan penempatan ruang dan utilitas restoran maka dapat meningkatkan efisiensi energi yang digunakan. Konsep desain ruang yang dapat menunjukkan identitas restoran sebagai restoran *seafood* dengan atmosfer dan elemen-elemen penunjang konsep *fisherman wharf*. Arti konsep ini adalah agar pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan dapat merasakan atmosfer menikmati makanan di kawasan dermaga nelayan. Psikologi interior desain tersebut adalah warna, bentuk, suara dan penciuman. Psikologi desain tersebut diharapkan dapat saling mendukung dalam bentuk atmosfer dalam elemen yang tercipta pada interior restoran. Elemen bentuk tersebut dapat menguatkan tema yang diterapkan pada

interior restoran. Dengan atmosfer yang tercipta diharapkan dapat memberikan suasana nyaman kepada pelanggan sehingga memberikan kesan tersendiri dan menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung.

V. Daftar Pustaka

Austin, S. 2009. *Applied Psychology for Interior Architecture*. Place Advantage.

Baraban, Regina S. dan Joseph F. Durocher. 2011. *Desain Restoran yang Berhasil*. Diterjemahkan oleh: Ivada Ariyani. Yogyakarta: UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Kelley, David. 2015. *The Design Thinking Process*. Stanford: Design Institute.