

**PERANCANGAN INTERIOR LIND'S ICE CREAM &
RESTO JALAN PAPANDAYAN NO. 99 KOTA
SEMARANG**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Berlian Uswatun Chasanah

NIM 1510158123

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

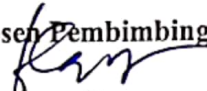
2020

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

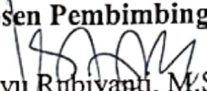
PERANCANGAN INTERIOR LIND'S ICE CREAM & RESTO JALAN PAPANDAYAN NO.99 KOTA SEMARANG, diajukan oleh Berlian Usatun Chasanah, NIM 1510158123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I/ Anggota


Bambang Pramono, SSn., M.A.

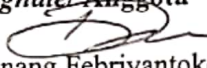
NIP 19730830 200501 1 001/0030087304

Dosen Pembimbing II/ Anggota


Yayu Rubiyanti, M.Sn

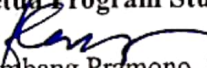
NIP 19860924 201404 2 001/0024098603

Cognate/ Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001/0009028703

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 1 005/0015037702

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



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001

**PERANCANGAN INTERIOR LIND'S ICE CREAM & RESTO JALAN
PAPANDAYAN NO. 99 KOTA SEMARANG**

Berlian Uswatun Chasanah

1510158123

Abstract

The development of an increasingly advanced era, demands that people's lifestyles become more modern. Especially, people who are in Metropolitan Cities like Semarang City. This is used by the community as a business opportunity, one of them is a restaurant. The function of the restaurant which originally just a place to eat, has now become a place to gather, meet with colleagues, or just to spend a time. Lind's Ice cream & restaurant is located at Jalan Papandayan no. 99 Semarang City. This design aims to attract visitors from all ages, as well as giving visitors a new experience that gives a certain impression on visitors. Then the concept of 'Two Step' was chosen and with a two-dimensional theme and a rustic style to attract visitors and give a new experience to visitors. Design work in restaurants uses analytical design methods by collecting data, finding ideas and evaluating design choices. The application of style and other supporting elements is expected to optimize the activities in the restaurant.

Keywords: restaurant, Semarang, ice cream, rustic, two dimensions

Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin maju, menuntut gaya hidup masyarakat menjadi semakin *modern*. Terlebih masyarakat yang berada di Kota Metropolitan seperti Kota Semarang. Hal ini banyak dimanfaatkan masyarakat sebagai peluang bisnis, salah satunya adalah restoran. Fungsi restoran yang pada awalnya hanya merupakan tempat untuk menyantap hidangan, sekarang bergeser menjadi tempat untuk berkumpul, bertemu dengan rekan, atau sekedar menghabiskan waktu. Lind's Ice cream & resto berada di Jalan Papandayan no. 99 Kota Semarang. Perancangan ini bertujuan untuk menarik pengunjung dari semua golongan umur, serta memberikan pengunjung *experience* baru yang memberi kesan tertentu pada pengunjung. Maka terpilih lah konsep '*Two Step*' dan dengan tema dua dimensi serta gaya *rustic* untuk menarik pengunjung serta membentarkan *experience* baru kepada pengunjung. Karya desain pada restoran menggunakan metode desain analitis dengan mengumpulkan data, pencarian ide dan evaluasi untuk pemilihan desain. Penerapan gaya dan elemen elemen pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas dalam restoran tersebut.

Kata Kunci : restoran, Semarang, ice cream, *rustic*, dua dimensi

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran 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, kakak saya dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, SSn., M.A. dan Ibu Yuyu Rubiyanti, 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.
5. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti, M.Sn selaku Dosen Wali.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono S.Sn., M.T. 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. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Muhammad Krisnandika Mahawikan, Rudy Subagya, Rizky Atika, Lucia Arga, Alief Aoelia Darmawan, Regina Cinta dan semua teman teman yang sudah memberikan kritik dan saran kepada desain saya.

10. 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, 26 Juni 2020

Penulis,

Berlian Uswatun Chasanah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
<i>Abstract</i>	iii
Abstrak	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. <i>Definisi Restaurant</i>	5
2. <i>Klasifikasi Restaurant</i>	5
3. <i>Gaya Ekletik</i>	7
B. Program Desain	7
1. Tujuan Desain	7
2. Fokus / Sasaran Desain	7
3. Data	8
4. Daftar Kebutuhan	23
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	25
A. Pernyataan Masalah	25

B. Ide Solusi Desain	25
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	29
A. Alternatif Desain	29
1. Alternatif Penataan Ruang	29
2. Alternatif Estetika Ruang	36
3. Alternatif Pembentuk Ruang	40
B. HASIL DESAIN	48
a. Rendering Perspektif	48
b. Perspektif Manual	52
c. Aksonometri	53
BAB V KESIMPULAN	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain	2
Gambar 2. Logo Lind's Ice Cream & Resto	9
Gambar 3. Survey lokasi Lind's Ice cream & resto.....	9
Gambar 4. Pola aktivitas pengelola Restoran	10
Gambar 5. Pola aktivitas pengunjung restoran	10
Gambar 6. Sketsa Zoning lantai 1	11
Gambar 7. Sketsa Zoning lantai 3	11
Gambar 8. Peta Lokasi Lind's Ice Cream and Resto.....	12
Gambar 9. Letak lantai 1 dan 3	12
Gambar 10. Arsitektural Lind's Ice Cream & Resto	13
Gambar 11. Eksisting lantai 1 Lind's Ice Cream & Resto	13
Gambar 12. Eksisting lantai 3 Lind's Ice Cream & Resto)	13
Gambar 13. Denah area lantai 1 Lind's Ice Cream & Resto	14
Gambar 14. Pintu masuk Lind's Ice Cream & Resto	14
Gambar 15. Resepsionis Lind's Ice Cream & Resto	14
Gambar 16. Area makan utama lantai 1	15
Gambar 17. Area makan utama lantai 1	15
Gambar 18. Area makan lantai 1 menuju lift.....	15
Gambar 19. Area Bar	15
Gambar 20. Denah area Lind's Ice Cream & Resto lantai 3	16
Gambar 21. Area tangga menuju lantai 3	16
Gambar 22. Tangga menuju area makan di lantai 3.....	17
Gambar 23. Tangga Lind's Ice Cream & Resto	17
Gambar 24. Area makan utama lantai 3 (sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019) .	17
Gambar 25. Plafon di area makan lantai 3	18
Gambar 26. Area makan lantai 3.....	18
Gambar 27. Bentuk dan ukuran meja dan kursi.....	19
Gambar 28. Bentuk ukuran meja dan kursi.....	19
Gambar 29. Standar area pos erja bar	20
Gambar 30. Standar area pos kerja bar	20

Gambar 31. Standar jarak bersih sisi publik (tampak potongan).....	21
Gambar 32. Standar tempat duduk 2 orang)	21
Gambar 33. Standar lebar meja minimal.....	22
Gambar 34. Mind Mapping Konsep	25
Gambar 35. Diagram Matriks Lind's Ice cream & resto lantai 1 alternatif 1.....	29
Gambar 36. Diagram Matriks Lind's Ice cream & resto lantai 1 alternatif 2.....	29
Gambar 37. Diagram Matriks Lind's Ice Cream & resto lantai 3 alternatif 1.....	30
Gambar 38. Diagram Matriks Lind's Ice cream & resto lantai 3 alternatif 2.....	30
Gambar 39. Alternatif Bubble Diagram Lantai 1	31
Gambar 40. Alternatif Babble Diagram Lantai 3.....	31
Gambar 41. Zooning Lind's Ice Cream and resto alternatif 1	32
Gambar 42.Zooning Lind's Ice Cream and resto alternatif 2.....	32
Gambar 43. Zooning Lind's Ice Cream and resto Lantai 3 Alternatif 1.....	33
Gambar 44. Zooning Lind's Ice Cream and Resto Lantai 3 Alternatif 2	33
Gambar 45. Layout Lantai 1 Altenatif 1	34
Gambar 46. Layout Lantai 1 Alternatif 1	34
Gambar 47. Layout Lantai 3 Alternatif 1	35
Gambar 48. Layout Lantai 3 Alternatif 2.....	35
Gambar 49. Suasana Lind's Ice Cream & resto alternatif 1	36
Gambar 50. Suasana Lind's Ice Cream & resto alternatif 2	37
Gambar 51.Skema Warna	38
Gambar 52. Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding Lantai 3	39
Gambar 53.Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding Lantai 1	39
Gambar 54. Penerapan Gaya dan Tma pada Lantai).....	39
Gambar 55. Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon.....	40
Gambar 56. Rencana Lantai Lantai 1.....	40
Gambar 57. Renana Lantai Lantai 3	41
Gambar 58. Rencana Dinding Lantai 1	41
Gambar 59. Rencana Dinding Lantai 3.....	42
Gambar 60. Alternatif Bar Desk	43
Gambar 61. Alternatif Bar Stool).....	43

Gambar 62. Alternatif Indoor Bench	44
Gambar 63. Rendering Perspektif Indoor Dinning Lantai 1	48
Gambar 64. Rendering Perspektif Indoor Dinning Lantai 1	48
Gambar 65. Rendering Perspektif Indoor Dinning Lantai 1	49
Gambar 66. Rendering Perspektif Tangga	49
Gambar 67. Rendering Perspektif Indoor Dinning Lantai 1	49
Gambar 68. Rendering Perspektif Outdoor Dinning Lantai 3	50
Gambar 69. Rendering Perspektif Indoor Dinning Lantai 3	50
Gambar 70. Rendering Perspektif Meeting Area Lantai 3	50
Gambar 71. Rendering Perspektif Mini Stage Lantai 3	51
Gambar 72. Rendering Perspektif Bar Area Lantai 3	51
Gambar 73. Rendering Perspektif Indoor Dinning Lantai 3	51
Gambar 74. Perspektif Manual Lantai satu	52
Gambar 75. Perspektif Manual Lantai tiga	52
Gambar 76. Aksonometri Lantai 1	53
Gambar 77. Aksonometri Lantai 3	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan.....	24
Tabel 2. Solusi Permasalahan	27
Tabel 3. Alternatif Equipment.....	44
Tabel 4. Pencahayaan Buatan	45
Tabel 5. Penghawaan Buatan dan Spesifikasi.....	46

BAB 1 PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang semakin maju, menuntut gaya hidup masyarakat menjadi semakin *modern*. Terlebih masyarakat yang berada di Kota Metropolitan seperti Kota Semarang. Hal ini banyak dimanfaatkan masyarakat sebagai peluang bisnis, salah satunya adalah restoran. Fungsi restoran yang pada awalnya hanya merupakan tempat untuk menyantap hidangan, sekarang bergeser menjadi tempat untuk berkumpul, bertemu dengan rekan, atau sekedar menghabiskan waktu. Restoran dengan suasana yang menarik akan menarik pelanggan untuk datang pula, karena sekarang masyarakat tidak hanya memperdulikan cita rasa masakan saja, melainkan juga memperhatikan *visual* dari restoran itu sendiri. Keunikan tiap restoran, penataan serta kenyamanan restoran sangat mempengaruhi minat pengunjung untuk datang sekedar mampir atau hanya lalu. Lind's Ice Cream & Resto merupakan salah satu restoran di Semarang yang sedang digandrungi remaja.

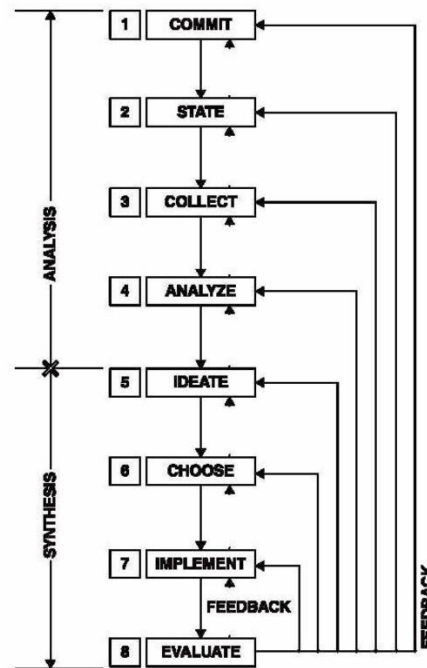
Lind's Ice Cream & Resto merupakan restoran di Kota Semarang yang menyajikan menu utama *home made ice cream*, selain ice cream, Lind's resto juga menyajikan *western food* seperti pizza dan pasta. Desain interior restoran ini menghadirkan suasana rumah yang nyaman yang digabungkan dengan konsep alam, sehingga memiliki banyak unsur vegetasi di dalamnya. Pusatnya terletak di Jl. Brotojoyo Semarang, dan memiliki cabang di Kota Semarang, Surabaya dan juga Jakarta. Salah satu cabangnya terletak di Jl. Papandayang Kota Semarang.

Lind's Ice Cream & Resto yang terletak di Jl. Papandayan ini menghadirkan suasana rumah dalam interiornya dengan konsep alam dan penggunaan lampu gantung pada lantai satu, dan penerapan tema goa pada lantai tiga. Secara umum desain interior Lind's Ice Cream & Resto sudah cukup memadai. Namun beberapa layout dan tema yang kurang di

maksimalisasi dan memberikan kesan khusus dan *experience* yang maksimal kepada pengunjung.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain



Gambar 1. Proses Desain
(sumber : *Designing Interior 2nd edition*)

Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat 2 bagian pada Proses Desainnya yaitu, Analisa yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana yang dapat menjadi pemecah masalah teroptimal. Dalam pola pikir perancangan Proses Desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep
- f. *Choose* adalah memilih alternative yang paling optimal dari ide-ide yang ada
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum (Rosemary Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam tahap pengumpulan data, metode yang digunakan penulis diambil dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary & Otie Kilmer

Commit : Pada tahap ini mulai berkomitmen dengan permasalahan yang di pilih.

State : mendefinisikan masalah yang telah dipilih

Collect : Mengumpulkan data, baik data fisik maupun non fisik, mengumpulkan data literatur umum maupun khusus. Data didapatkan dari *survey* lokasi Lind's Ice Cream & resto, observasi keadaan *restaurant*, wawancara staff, observasi kegiatan yang terjadi di *restaurant*, mendokumentasikan suasana lapangan, dan merasakan secara langsung sebagai pengunjung *restaurant*.

Analyze : Pada tahap ini mulai dilakukan identifikasi data lapangan dengan data literatur yang telah didapatkan. Analisis ini dilakukan dengan membuat diagram *matriks*, diagram *bubble* dan lain sebagainya.

b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1. *Ideate* : Teknik pencarian ide dan pengembangan desain dilakukan dengan membuat *alternative alternative* sketsa / *modelling* desain
2. *Choose* : memilih *alternative* yang paling optimal dari ide-ide yang ada dengan cara seleksi kriteria dan penilaian pribadi.
3. *Implement* : Melaksanakan penggambaran desain melalui visualisasi ide terpilih dalam bentuk *modelling* 3D digital, *dambar kerja*, serta pembiayaan.
4. *Evaluate* : Evaluasi berguna untuk meninjau desain yang telah dihasilkan apakah berhasil memecahkan masalah, Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen.