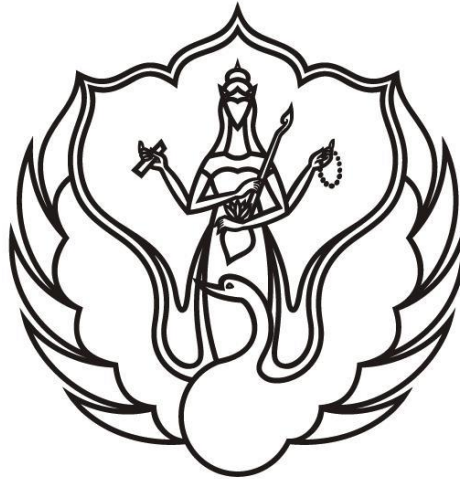


**PERANCANGAN INTERIOR
THE PRAJA COFFEE AND RESTO**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh :

RIZQI ATIKA MAULIDIANA

NIM 1510124123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN INTERIOR

THE PRAJA COFFEE AND RESTO

Rizqi Atika Maulidiana

1510124123

ABSTRACT

Raminten Boutique jl. Kaliurang km 15.5 is present to provide extra choices when hunting batik. In contrast to Hamzah Batik across and on Jalan Malioboro, Raminten Boutique provides a more western choice and with a more luxurious appearance. The Praja Coffee and Restaurant which is part of Raminten Boutique wants to become the second Malioboro, making one stop shopping. So that The Praja and Hamzah batik across from each other can complement the needs of customers and give visitors a view of Mount Merapi and the view of Jogja at night while enjoying a food menu or coffee. The location of The Praja located at jl. Kaliurang targets young people especially UII students as their main customers, and uses a more contemporary concept.

In designing The Praja restaurant, the design method used by the writer is Rosemery Killmer's method. In applying this method, the writer collects data and facts from the field by directly going to the field, experiencing firsthand the atmosphere of the field, gathering information from clients and visitors. This design aims to provide satisfaction and comfort in restaurant interiors in accordance with target customers and consumer needs and reflect the desires of restaurant owners into restaurant interior design. The concept of Raminten for millennial is chosen with a contemporary style. Therefore, the writer wants to create a new and comfortable interior atmosphere so that it can inspire customers.

Keywords: raminten, restaurant, interior, present.

ABSTRAK

Raminten Boutique jl. Kaliurang km 15,5 hadir untuk memberikan pilihan ekstra saat berburu batik. Berbeda dengan Hamzah Batik di seberangnya dan di Jalan Malioboro, Raminten Boutique memberikan pilihan yang lebih western dan dengan tampilan lebih mewah. The Praja Coffee and Restaurant yang merupakan bagian dari Raminten Boutique ingin menjadi Malioboro ke dua, membuat *one stop shopping*. Sehingga *The Praja* dan Hamzah batik yang di seberang dapat saling melengkapi kebutuhan pelanggan dan memberikan pengunjung pemandangan Gunung Merapi serta pemandangan Jogja malam hari sambil menikmati menu makanan atau ngopi. Lokasi *The Praja* yang berada di jl. Kaliurang menargetkan anak muda khususnya mahasiswa UII sebagai pelanggan utama mereka, serta menggunakan konsep yang lebih kekinian.

Dalam mendesain restoran *The Praja*, metode desain yang digunakan penulis adalah metode milik Rosemery Killmer. Dalam penerapan metode ini, penulis mengumpulkan data dan fakta-fakta dari lapangan dengan langsung turun ke lapangan, merasakan langsung suasana lapangan, mengumpulkan informasi dari klien maupun pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan kepuasan dan kenyamanan dalam interior restoran sesuai dengan target pelanggan dan kebutuhan konsumen serta merefleksikan keinginan pemilik restoran kedalam desain interior restoran. Terpilihlah konsep *Raminten for milenial* dengan gaya kontemporer. Oleh karena itu penulis ingin membuat suasana interior yang baru serta nyaman sehingga dapat memberikan inspirasi kepada pelanggan.

Kata kunci : raminten, restoran, interior, kekinian

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR THE PRAJA COFFEE AND RESTO,

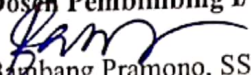
diajukan oleh Rizqi Atika Maulidiana, NIM 1510124123, Program Studi S-1

Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia

Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli

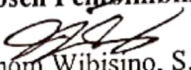
2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I/ Anggota


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

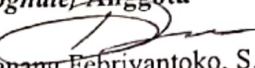
NIP 19730830 200501 1 001/0030087304

Dosen Pembimbing II/ Anggota


Anom Wibisino, S.Sn., M.Sc.

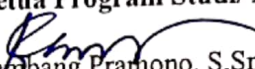
NIP 19720314 199802 1 001/0014037206

Cognate/ Anggota


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

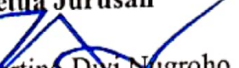
NIP 19870209 201504 1 001/0009028703

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 1 001/0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di satu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Mei 2020

Rizqi Atika Maulidiana
NIM 1510124123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya dengan judul “Perancangan Interior *The Praja Coffee and Resto*”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini, penulis dengan rasa hormat mengucapkan terima kasih sebesar-sebesarannya kepada :

1. Allah S.W.T yang maha pengasih dan penyayang serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Bapak Purwidiyanto dan ibu Khunaizah selaku kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan tanpa henti serta doa-doa yang tulus agar anaknya bisa menjadi kebanggaan buat semuanya. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ayah ibu bangga.
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir ini
4. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku pembimbing ke II yang telah memberikan banyak masukan , saran dan semangat sehinga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen, Karyawan dan seluruh Civitas Akademika Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan dalam proses penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
6. Gunawan Anugrah terimakasih telah membantu sangat banyak dalam proses mengerjakan skripsi perancangan ini, terutama dalam proses 3D

rendering dan 3D animasi serta pengerjaan lain, sehingga tugas akhir perancangan ini dapat terselesaikan.

7. Gunawan Anugrah, Ringga Pradiksa, Rutmauli, Saryono Wahyu yang menjadi teman susah senang, yang selalu memberi saran, dukungan terlebih lagi banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Tim Bahagia yang selalu bikin bahagia kadang-kadang.
9. Lutfi yang bersedia meminjamkan motornya di masa TA, Kiting teman lockdown kosan yang selalu menemani dan memberikan dukungan.
10. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, Mei 2020

Penulis,

Rizqi Atika Maulidiana

DAFTAR ISI

JUDUL
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Penjelasan Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek Perancangan	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus	10
B. Program Desain	12
1. Tujuan Desain	12
2. Sasaran Desain	12
C. Data	13
1. Deskripsi Umum Proyek	13
2. Data Non Fisik	13
3. Data Fisik	15
4. Data Literatur	27
BAB III	33

PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	33
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	33
B. Solusi Ide Desain (<i>Ideation</i>)	33
1. Konsep Perancangan	33
2. Warna Perancangan.....	34
3. Material Perancangan.....	35
4. Solusi Permasalahan	35
BAB IV	40
PENGEMBANGAN DESAIN	40
A. Alternatif Desain	40
1. Alternatif Estetika Ruang.....	40
2. Alternatif Penataan Ruang	45
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	55
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	58
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	62
B. Evaluasi Pemilihan Desain	65
C. Hasil Desain	65
1. Rendering dan Perspektif	65
5. Axonometri	76
BAB V	78
PENUTUP	78
A. KESIMPULAN	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Metode Desain.....	3
Gambar 2 Logo The Praja.....	14
Gambar 3 Lokasi The Praja	15
Gambar 4 Denah Lantai 3 The Praja.....	16
Gambar 5 Denah Lantai 4	16
Gambar 6 Stacking Map The Praja	17
Gambar 7 Foto Bangunan The Praja.....	17
Gambar 8 Foto Bangunan The Praja.....	18
Gambar 9 Foto Lantai 3 The Praja.....	18
Gambar 10 suasana restaurant lantai 3 The Praja	19
Gambar 11 Suasana Restaurant Lantai 4 The Praja.....	19
Gambar 12 Foto Interior The Praja	20
Gambar 13 Foto Interior The Praja	20
Gambar 14 Foto plafon The Praja.....	21
Gambar 15 Foto plafon The Praja.....	21
Gambar 16 Foto Non Smoking Area The Praja	23
Gambar 17 Bentuk dan Ukuran Meja dan Kursi.....	28
Gambar 18 Bentuk dan Ukuran Meja dan Kursi.....	28
Gambar 19 Bentuk dan Ukuran Meja dan Kursi.....	29
Gambar 20 Standar Area Pos Kerja Bar (Tampak Potongan).....	30
Gambar 21 Standar Area Pos Kerja Bar (Tampak Potongan).....	30
Gambar 22 Standar Jarak Bersih Sisi Publik (Tampak Potongan)	31
Gambar 23 Standar Tempat Duduk 2 Orang.....	31
Gambar 24 Standar Lebar Meja Minimal	32
Gambar 25 Color Scheme Perancangan Interior The Praja	34
Gambar 26 Suasana Interior restaurant smoking area	41
Gambar 27 Suasana Interior Restaurant Non Smoking area.....	42
Gambar 28 Transformasi Bentuk Konde Menjadi Elemen Dekoratif	43
Gambar 29 Transformasi Bentuk Konde Menjadi Lampu.....	43
Gambar 30 Skema Warna	44
Gambar 31 Skema Material Bahan	45
Gambar 32 Diagram matriks the praja cafe and resto lantai 3 alternatif 1	46
Gambar 33 Diagram matriks the praja cafe and resto lantai 3 alternatif 2	46
Gambar 34 Diagram matriks the praja cafe and resto lantai 4 alternatif 1	47
Gambar 35 Diagram matriks the praja cafe and resto lantai 4 alternatif 2	47
Gambar 36. Bubble Plan The Praja Coffee and Resto Lantai 3 Alternatif 1	48
Gambar 37. Bubble Plan The Praja Coffee and Resto Lantai 3 Alternatif 2	48
Gambar 38. Bubble Plan The Praja Coffee and Resto Lantai 4 Alternatif 1	49
Gambar 39. Bubble Plan The Praja Coffee and Resto Lantai 4 Alternatif 2	50
Gambar 40. Block Plan the praja cafe and resto lantai 3 alternatif 1	51

Gambar 41. Block Plan the praja cafe and resto lantai 3 alternatif 2.....	51
Gambar 42 Block Plan the praja cafe and resto lantai 4 alternatif 1.....	52
Gambar 43 Block Plan the praja cafe and resto lantai 4 alternatif 2.....	52
Gambar 44 layout lantai 3 The Praja alternatif 1	53
Gambar 45 layout lantai 4 The Praja alternatif 1	53
Gambar 46 Layout Lantai 3 The Praja Alternatif 2	54
Gambar 47 Layout Lantai 4 The Praja Alternatif 2	54
Gambar 48 Rencana Lantai 3 The Praja	55
Gambar 49 Rencana Lantai 4 The Praja	56
Gambar 50. Rencana Dinding The Praja.....	56
Gambar 51 Rencana Plafon The Praja	57
Gambar 52 Daftar Equipment	61
Gambar 53. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	66
Gambar 54. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	66
Gambar 55. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	67
Gambar 56. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	67
Gambar 57. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	68
Gambar 58. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	68
Gambar 59. Rendering Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	69
Gambar 60. Rendering Smoking Area Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	69
Gambar 61. Rendering Smoking Area Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	70
Gambar 62. Rendering Smoking Area Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	70
Gambar 63. Rendering Smoking Area Lantai 3 The Praja Coffee and Resto.....	71
Gambar 64. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	71
Gambar 65. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	72
Gambar 66. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	72
Gambar 67. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	73
Gambar 68. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	73
Gambar 69. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	74
Gambar 70. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	74
Gambar 71. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	75
Gambar 72. Rendering Lantai 4 The Praja Coffee and Resto.....	75
Gambar 73. Rendering Meetong Room Lantai 4 The Praja Coffee and Resto....	76
Gambar 74. Axonometry Lantai 3 The Praja Coffee and Resto	76
Gambar 75. Axonomtery Lantai 4 The Praja Coffee and Resto	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Kebutuhan.....	24
Tabel 2 Solusi Permasalahan	35
Tabel 3 Furniture Pengisi Ruang.....	58

Tabel 4 Perhitungan Pencahayann	62
Tabel 5 Pengahwaan	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sarana dan prasarana yang ditawarkan oleh *restaurant* saat ini semakin berkembang dan bervariasi seiring meningkatnya intensitas kunjungan masyarakat ke fasilitas pelayanan makanan siap saji. *Restaurant* sendiri populer karena tidak hanya menawarkan makanan dan pelayanan yang cepat untuk pengunjung, namun juga keunikan dari *restaurant* itu sendiri baik dari segi tema, tampilan bangunan, dan lain-lain. Terlepas dari keunikan *restaurant* yang ada saat ini, kenyamanan pengunjung selama berada di area *restaurant* mendorong berkembangnya aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung di dalam *restaurant* itu sendiri, salah satunya adalah aktivitas belajar dan bekerja yang baik dilakukan individu maupun berkelompok.

The Praja Coffee and Restaurant yang merupakan bagian dari Raminten Boutique hadir untuk memberikan pengunjung pemandangan Gunung Merapi dan pemandangan Jogja malam hari sambil menikmati menu makanan atau ngopi. Tidak seperti di Raminten, the Praja menyediakan makanan fusion western dan Asia, dan juga ragam pilihan kopi dan minuman lainnya.

Pada eksisting The Praja bukan sesuatu yang asing melihat pelajar ataupun pekerja yang duduk dan membuka laptopnya untuk belajar atau bekerja sambil menyantap kopi atau makanan ringan lainnya. Mereka juga melakukan diskusi atau *meeting* dengan koleganya di *restaurant*. The Praja sendiri terbagi menjadi 4 lantai. Lantai 1 dan 2 sebagai tempat oleh-oleh

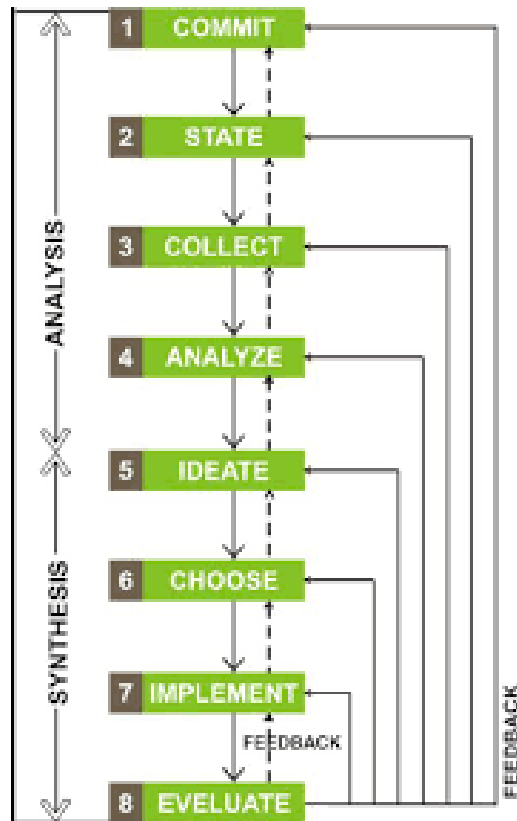
makanan dan batik, lantai 3 dan 4 sebagai restoran. Pada lantai 3 restoran terdapat ruang berbentuk L sebagai area *no smoking* dan dapat dipergunakan sebagai *meeting room* bagi pengunjung, sedangkan mezzanine lantai 4 diperuntukkan untuk area makan dan mengerjakan tugas untuk pengunjung.

Melihat tujuan dari dibangunnya The Praja serta nama dari *restaurant* itu sendiri yaitu The Praja yang artinya kerajaan, tercipta gagasan untuk mendesain sebuah *restaurant* yang tidak hanya berfungsi sebagai salah satu jenis fasilitas pelayanan makanan, tetapi juga dapat merespon kebutuhan pengunjung untuk bekerja dan memberikan pengalaman interaksi antara pengunjung dan tempat itu sendiri. Maka dari itu desain interior dapat menjadi solusi dalam menciptakan gagasan desain tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah rangkaian aktivitas perancangan yang melibatkan cara berpikir desain ke dalam sebuah tindakan nyata dengan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah ide. Pada perancangan interior The praia ini, metode desain yang digunakan yaitu metode *design thinking* menurut Rosemary Kilmer yang ditulis didalam bukunya yang berjudul *Designing interiors*. Berikut adalah bagan perancangan menurut Rosemary Kilmer :



Gambar 1 Skema Metode Desain
(Sumber: Kilmer,1992)

Berikut penjelasan tentang isi bagan di atas :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan data baik fisik dan nonfisik serta fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah proses mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan 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 telah mampu menjawab brief serta memecahkan masalah.

2. Penjelasan Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan untuk mengerjakan proyek Redesain The Praja ini adalah metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Metode desain yang digunakan terdiri dari 2 tahap, yakni Analisa dan Sintesis. Tahap analisa merupakan langkah programming dan sistesis merupakan langkah *designing* yang nantinya dari kedua tahap tersebut akan membentuk solusi sebagai pemecah masalah yang kemudian di evaluasi untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Berikut penjelasan tahapan pada proses desain secara lengkap:

a. Analisis (Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah)

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam Redesain The Praja. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari data-data fisik maupun non fisik, seperti : Denah proyek, Lokasi Proyek, Dokumentasi, Kegiatan dan aktivitas pengunjung maupun karyawan, konsep interior, serta kebutuhan dalam *restaurant* itu sendiri.

b. Sintesis (Pencarian Ide & Pengembangan Desain)

Setelah semua data dan informasi dikumpulkan serta permasalahan desain telah dianalisa. Maka tahap selanjutnya adalah tahap sintesis. Pada tahap ini, *brainstorming* untuk

mencari ide-ide baru tidak dibatasi, baru kemudian dipilih yang paling sesuai dengan konsep dan tentunya kebutuhan. Desain terpilih diterapkan dalam pemilihan alternatif *zoning*, sirkulasi, *layout*, furnitur, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna, penghawaan, akustik, elemen pembentuk ruang. Semua alternatif nantinya akan dievaluasi hingga mendapatkan satu alternatif terpilih.

c. Evaluasi (Pemilihan Desain)

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. Pada tahap evaluasi, alternatif dan elemen interior muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dinilai. Penilaian ini menyangkut beberapa hal, yang nantinya menghasilkan satu alternatif terpilih yang akan dilanjutkan untuk diproses ke gambar kerja. Proses penilaian dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif ke hadapan beberapa sesama rekan desainer interior atau biasa yang disebut *peergroup review* untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain maupun menentukan kriteria tertentu dalam suatu desain.