

**Proposal Tugas Akhir**

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN CAFÉ  
(THE WAVES FUSION DINING DAN OCTOPUS)**

disusun oleh:

**UMIR RAHMAN**

**NIM: 1411964023**

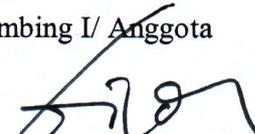


**Program Studi S1 Desain Interior  
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:  
**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DAN CAFÉ (THE WAVES FUSION DINING DAN OCTOPUS)** diajukan oleh Umir Rahman, NIM 1411964023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020

Pembimbing I/ Anggota

  
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Pembimbing II/ Anggota

  
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Des.

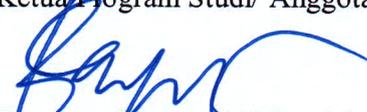
NIP. 19870209 201504 1 001/NIDN 0009028703

Cognate/ Anggota

  
Ivada Ariyani, ST., M.Des.

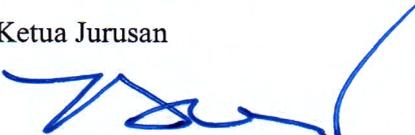
NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN 0014057604

Ketua Program Studi/ Anggota

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

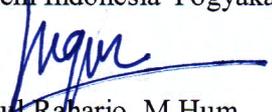
NIP. 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dilembar daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Umir Rahman

NIM 1411964023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesai Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rasa syukur yang tiada tara kepada Allah SWT. yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir
2. Kedua orangtua tercinta, serta keluarga penulis yang telah memberikan dukungan penuh
3. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn dan Mas Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang senantiasa memberi pengarahan dan kesabaran untuk kebaikan Tugas Akhir penulis
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku ketua Program Studi Desain Interior
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain
6. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kekayaan ilmu
8. Kepala dan staff Restoran dan Café The Wave Fusion Dining dan Octopus, beserta jajaran pengurus Rizzy Azzahra Waterpark Sukabumi
9. Teman-teman Konco Kandunk 2014, terima kasih untuk semua andil dalam kehidupan perkuliahan penulis

10. Terimakasih untuk sahabat Organisasi yang selalu memberikan pengarahan, masukan, serta semangat kepada Saya selaku penulis yang sangat membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini
11. Terimakasih Tim Helper yang senantiasa membantu disaat wabah Pandemi covid-19 ini: Bimo, Fajar, Ali, Adi, Ade, Latif yang senantiasa direpotkan mesti terhalang oleh jarak dan wabah yang menghalangi gerak untuk bertemu secara langsung.
12. Serta semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi program studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Rupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Penulis

Umir Rahman

# **NEOKLASIK DAN KONTEMPORER DALAM SATU BANGUNAN RESTORAN DAN CAFÉ (THE WAVES FUSION DINING DAN OCTOPUS)**

**Umir Rahman**

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email : [rumir44@gmail.com](mailto:rumir44@gmail.com)

## **Abstrak**

Pada artikel ini membahas tentang bagaimana memahami Neoklasik dan Kontemporer yang di padupadankan kedalam satu bangunan untuk menghasilkan bentuk baru. Intesitas yang digunakan berdasarkan dengan pengalaman dan pengamatan Penulis dalam merasakan serta memahami ambience yang pernah didapatkan dan dipelajari baik itu secara teori maupun terjun langsung kelapangan, yang dijabarkan dengan memahami beberapa konsep gaya atau style dengan melihat sejarah, pengertian, bentuk, hingga karakteristik masing-masing pada gaya yang diambil, sehingga pembaca mampu mencerna, menerapkan, serta mengolah kembali point-point dalam penggabungan gaya atau style dalam sebuah perancangan dunia interior.

***Kata Kunci : interior, neoklasik, kontemporer, atlantis, Restoran, Cafe***

## ***Abstract***

*This article discusses how to understand Neoclassical and Contemporary which are combined into one building to produce a new form. The intensity that is used is based on the experience and observations of the author in feeling and understanding the ambience that has been obtained and studied both in theory and directly plunging on field, which is described by understanding some of the concepts of style or style by looking at history, understanding, shape, to the characteristics of each style that can be taken, so that the reader is able to digest, apply, and reprocess the points in the merging of styles or styles in an interior world design.*

***Keywords : interior, neo classic, contemporary, atlantis, Restaurant, cafe***

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Umum.....	7
2. Tinjauan Umum Café / Coffe Shop.....	15
3. Tinjauan Khusus .....	18
4. Data.....	38
4.1 Deskripsi Umum Proyek .....	38
.....	49
BAB III.....	64
PERMASALAHAN DESAIN.....	64
C. Pernyataan Masalah.....	64

BAB IV .....	65
A. Alternatif Desain (schematic design) .....	65
2. Estetika Ruang .....	65
3. Penataan Ruang .....	4
4. Pembentuk Ruang .....	7
5. Pengisi Ruang .....	14
6. Hasil Desain .....	20
BAB V .....	28
PENUTUP .....	28
A. Kesimpulan .....	28
B. Saran .....	30
DAFTAR PUSTAKA .....	31
LAMPIRAN .....	32

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kopi bukan hanya sebatas minuman berwarna hitam biasa yang memiliki cita rasa serta aroma yang berbeda-beda, akan tetapi kopi memiliki nilai *philosophy* serta *history* sejarah yang cukup panjang dalam perjalanannya hingga sampai saat ini, bahkan dari sebagian orang, kopi merupakan bagian dari gaya hidup yang tidak bisa dipisahkan dalam kesehariannya. Seperti mengutip dari tokoh dunia yang mengatakan “*Coffee is a language in itself*” Jackie Chan (2006).

Dari segi populasi penduduk yang cukup besar, Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah Konsumsi serta produksi Kopi terbesar di dunia. Untuk konsumsi sendiri berdasarkan data *International Coffee Organization* (ICO) mencatat konsumsi Indonesia periode 2016/2017 mencapai 4,6 juta kemasan 60kg/lb (60 kg) menempati urutan ke-6 Negara dengan konsumsi kopi terbesar di Dunia dibawah Rusia, sedangkan untuk produksi sendiri Berdasarkan data yang dilansir oleh *International Coffee Organization* (ICO), dunia ini telah memproduksi sekitar 9 juta ton kopi pada tahun 2016 dan Indonesia menempati urutan ke-4 dengan jumlah produksi sebesar 600 ribu ton kopi.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Restoran merupakan rumah makan yang mana dapat diartikan sebagai tempat makan. Seiring dengan berkembangnya zaman Resto saat ini tidak hanya sebagai tempat untuk menyatap serta menyeduh lembutnya minuman hangat atau dingin dengan diiringi pemandangan makanan serta aroma yang akan menggugah selera ketika melihat dan menciumnya serta dikelilingi oleh banyaknya orang yang butuh akan asupan untuk mengisi energy mereka kembali, akan tetapi dengan perkembangan yang begitu pesat saat ini serta gaya hidup yang berbeda-beda keberadaan di Resto sudah menjadi gaya hidup untuk mereka kaum Millennial,

sebagai tingkatan sosial terhadap yang lainnya bahwasanya mereka mengikuti trend yang sudah ada.

Agriculture and Agri-Food Canada melalui *Market Access Secretariat Global Analysis Report* menyebutkan, Indonesia merupakan pasar layanan makanan (*foodservice*) terbesar di antara seluruh negara ASEAN. Nilai penjualan untuk pasar layanan makanan di Indonesia mencapai US\$ 36,8 miliar pada 2014. Oleh sebab itu di era Industri 4.0 yang mana setiap kegiatannya diiringin dengan digitalisasi dan otomasi serta proses yang serba instan Restoran dan Café terutama *Coffee shop* erat kaitannya dengan kaum millennial saat ini, oleh sebab itu perkembangan Resto menjadi meningkat cukup pesat dalam setiap tahunnya.

Perubahan pola juga mendasari setiap proses kegiatan yang dikerjakan sehingga resto saat ini bukan hanya sebagai tempat yang menyajikan makanan dan minuman saja akan tetapi sudah menjadi wadah bagi kaum millennial saat ini yang memfasilitasi setiap kegiatan oleh banyak orang, seperti bersosialisasi, mengerjakan Tugas, Mencari relasi baru, atau memang benar-benar menikmati makanan dan minuman yang dihidangkan dan disajikan kepada para pengunjung.

Bangunan yang terdapat didalam komplek wisata air Ryzzy Azzahra terdapat banyak bangunan tua yang terbengkalai selain karena problem teknis dilapangan akan tetapi keberlanjutan sebuah desain cukup mempengaruhi suatu Tempat, baik itu dari segi perencanaan Arsitektural atau bahkan DesainInteriornya Dengan memperhatikan hal tersebut penting bagi seorang designer yang mampu merancang Interior sebuah bangunan yang mampu menarik para pengunjung serta menjadi wadah bagi setiap kalangan dalam berkegiatan. Karena Interior layaknya manusia yang dimana sebaik-baiknya Interior adalah Interior yang bermanfaat dan mampu menjadi wadah berkegiatan serta bersosialisasi bagi para penggunanya.

## **B. Metode Desain**

Dalam perancangan desain interior ini dimulai dengan perencanaan sesuai urutan petunjuk yang disusun secara logis dan sistematis. Hal ini dimaksudkan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Dalam hal ini, maka dibutuhkan sebuah metodologi penelitian desain yang sangat erat hubungannya dengan sebuah prosedur, alat, serta objek desain penelitian yang dipergunakan dalam melaksanakan sebuah penelitian.

Dalam merancang interior Resto dan *Café Social Space* (Octopus), diperlukan beberapa data-data yang akan digunakan sebagai dasar dan beberapa pemecahan permasalahan yang ada sebelumnya. Data yang digunakan berupa data kuantitatif. Yaitu mengambil data yang diperlukan, kemudian dianalisa dan diolah untuk mencari suatu kesimpulan akhir dalam suatu permasalahan.

### **1. Proses Desain**

Metode perancangan yang digunakan dalam proses desain Perancangan Resto and *Café Social Space* ini adalah *Design Thinking*, Berikut tahapan pada metode perancangan yang akan digunakan menurut Ambrose & Harris, yaitu :

#### **A. Tahap *Define***

Dalam tahap *define* penulis memahami apa saja yang menjadi latar belakang perancangan, memahami permasalahan yang akan diambil lalu mengumpulkan data literatur dan pendapat ahli yang mendukung dan berkaitan dengan perancangan. Dengan cara :

- a. *Searching* yaitu mencari data-data literatur,
- b. *Screening* yaitu menyaring data yang berkaitan dengan perancangan,
- c. *Collecting* yaitu mengumpulkan atau mengoleksi data.

#### **B. Tahap *Research***

Tahap *research* yaitu penulis melakukan survei lapangan yang berkaitan dengan perancangan, lalu melakukan analisis data dan programming.

### C. Tahap *Ideate*

Tahap dimana penulis menganalisis data-data yang diperoleh lalu mulai mengeluarkan ide-ide desain dan melakukan *brainstorming* yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah dengan cara :

- a. Mengoleksi data tipologi sejenis
- b. Membuat programming
- c. Membuat sketsa

### D. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* adalah tahap dimana penulis membuat alternatif sketsa, modeling, dan membuat maket studi.

### E. Tahap *Selection*

Tahap *selection* adalah tahap dimana penulis melihat ulasan solusi atau hasil evaluasi yang diusulkan terhadap objek tugas perancangan yaitu perancangan interior restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* di Surabaya.

### F. Tahap *Implement*

Tahap *implement* adalah tahap dimana perancang melakukan presentasi dan menyampaikan hasil desain disertai dengan maket presentasi sebagai solusi dari hasil permasalahan yang diteliti.

### G. Tahap *Learn*

Merupakan tahap terakhir yaitu tahap *learn* dimana perancang mencari umpan balik dari pemilik maupun *audience* dan menentukan apakah solusi sudah sesuai dengan tujuan dari perancangan tersebut.

## 2. Metode Desain

### a. Metode Analisis (Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah)

Dalam perancangan desain interior ini metode analisis data yang digunakan adalah Metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan melakukan analisa dan pengamatan terhadap kebutuhan konsumen. Mengetahui kebutuhan pengguna ruang melalui perilaku

yang dilakukan di dalam Resto dan *Café Coffee Shop*, dilakukan berdasarkan prosedur pengamatan fenomena sosial. Sehingga, hasil penelitian yang didapatkan tidak bersifat statistik dan tidak ada aturan absolut dalam mengolah hasil pengamatan (data). Penelitian ini memfokuskan pada studi kasus yang merupakan penelitian lebih rinci terhadap objek tertentu secara mendalam dan menyeluruh.

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Berikut penjelasan Metode Analisis:

1. Data Primer: data yang diperoleh dari proses pengambilan secara langsung pada lokasi.
    - Survey Lapangan
    - Dokumentasi
    - Data analisa hubungan antar ruang
    - Data analisa Pengguna, kebutuhan, dan fasilitas
    - Data analisa kuisisioner
    - Data analisa wawancara
  2. Data Sekunder: data perancangan yang diperoleh dari hasil pemikiran atau kesaksian orang lain yang tidak terlibat secara pribadi.
    - Studi Literatur
    - Studi Pembeding
- b. Metode Sintesis (Pencarian Ide & Pengembangan Desain)

Dalam proses pencarian ide dan pengembangan desain, perancang menggunakan teknik *brainstorming*. *Brainstorming* adalah teknik untuk mendapatkan ide- ide kreatif sebanyak mungkin dalam kelompok.

Macam pemecahan masalah dalam teknik *Brainstorming*, yaitu:

1. *Verbal Brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup yang dilakukan secara verbal dengan tatap muka dan pertemuan langsung.

2. *Nominal Brainstorming* : mengeluarkan ide secara terpisah tidak saling berinteraksi dengan menuliskan idenya di kertas atau komputer.
3. *Electronic Brainstorming* : saling bertukar pikiran dalam suatu grup secara elektronik dengan menggunakan tools seperti *Group Support System*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain (*choose/test*)

Dalam tahap metode evaluasi, perancang menggunakan teknik *Cognitive Walkthrough*. *Cognitive Walkthrough* adalah teknik dengan cara mengevaluasi perencanaan secara psikologi dalam bentuk informal untuk melihat seberapa besar dukungan yang diberikan oleh pengguna terhadap pemilihan desain.

Untuk melakukan *cognitive walkthrough* harus mempunyai informasi yang dibutuhkan yaitu :

1. Deskripsi dari interface yang dibutuhkan
2. Deskripsi tugas, termasuk usaha yang benar untuk melakukannya dan struktur tujuan untuk mendukungnya.
3. Pilih tugas
4. Deskripsi tujuan awal dari user
5. Lakukan kegiatan/ aksi yang tepat
6. Analisis proses keputusan untuk setiap kegiatan