

Perancangan Interior Kafe Basillico Pada Hotel Senggigi Beach di Lombok

Fipthi Nopiliansa

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: FNpiipo@gmail.com

Abstrak—Perancangan Interior Kafe Basillico di Lombok merupakan proyek perancangan fasilitas komersial yang dapat menunjang tingkat pariwisata untuk berlibur ke Lombok. Dimana Perancangan Kafe Basillico ini juga nantinya akan mencerminkan kebudayaan dari pulau Lombok, sehingga para pengunjung selain dapat menikmati pesona alam dan hidangan yang di tawarkan juga dapat mengetahui kebudayaan Lombok yang unik dan menarik, yaitu dari ragam kesenian budaya Lombok. Sedangkan konsep perancangan kafe Basillico sendiri menerapkan konsep tradisional dan filosofi dari bangunan tradisional dan kesenian Lombok. Maka dari itu, dalam perancangan kafe ini menggunakan tema *Identity of Traditional Lombok*, sehingga perancangan kafe ini banyak menggunakan bahan seperti kayu agar memperkuat tema perancangan. Dan perancangan ini banyak menggunakan bentuk patah-patah sebagai dominan, garis tegas dan lingkaran yang bersifat solid diterapkan pada setiap ruangan, sehingga *unity* dan menarik dari segi estetika dan fungsi.

Kata Kunci: Perancang, Interior, Kafe, Lombok.

Abstrac— *Interior design cafe Basillico in Lombok is a commercial facility design projects that can support the level of tourism for a trip to Lombok. Basillico cafe where design will also reflect the culture of the island of Lombok, so that the visitors can enjoy the natural charm than dishes on offer and can also know the culture of Lombok unique and interesting, from diverse cultural arts Lombok. While the design concept cafe itself Basillico applying traditional concepts and philosophy of traditional buildings and art Lombok. Therefore, in the design of the cafe is using the theme Identity of Traditional Lombok, so the design of this cafe many uses materials such as wood in order to reinforce the design theme. The design and use a lot of broken formations as dominant, tegas lines and solid circles are applied to each room, so that the unity and attractive in terms of aesthetics and functionality.*

Keyword: Designer, Interior, Cafes, Lombok.

I. PENDAHULUAN

INDONESIA merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki kekayaan dan keindahan alam. Kekayaan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan negara, salah satunya melalui bidang pariwisata.

Lombok adalah salah satu pulau Indonesia yang memiliki potensi pariwisata yang sedang berkembang, namun tidak

seperti pulau bali yang dijuluki *The Island Of Paradise*. Lombok terletak diantara pulau Jawa dan Bali. Keindahan alam yang dimiliki Lombok menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan domestik dan internasional, Pantai, *sunset* dan *sunrise*, merupakan beberapa dominasi dari kekayaan alam yang dimiliki Lombok.

Pada saat ini pulau Lombok masih belum mengandalkan keunikan budayanya sebagai sumber pariwisata yang seperti dilakukan oleh pulau Bali. Padahal keunikan budaya tersebut merupakan bagian dari wisata budaya dan sejarah yang merupakan bagian penting dari industri pariwisata. Dilihat dari persentase naiknya jumlah wisatawan baik domestik dan mancanegara yang datang, menunjukkan pendapatan perkapita pulau Lombok semakin meningkat. Pada saat ini, pulau Lombok masih mengandalkan keindahan alam dan kekayaan laut sebagai daya tarik pariwisata.

Lombok adalah pulau yang dikelilingi lautan terkenal dengan pasir putih dan kejernihan air lautnya. Tidak heran banyak dari wisatawan asing yang datang ke Lombok untuk tujuan wisata dan ada pula yang datang untuk tujuan bisnis. Salah satu usaha yang diincar oleh wisatawan asing adalah hotel dan kafe. Wisatawan itu kebanyakan memiliki kebiasaan gemar bersantai sambil menikmati hidangan dan menghabiskan waktu sambil menikmati *view* dari kafe dan hotel tersebut. Tak heran budaya barat mendominasi sebagian besar budaya, *trend* maupun perkembangan lingkungan pulau Lombok, sehingga pada saat ini sedikit banyak kafe dan hotel tidak mencerminkan ciri khas dari adat istiadat budaya pulau Lombok, padahal ciri khas budaya Lombok tidak kalah unik dari budaya barat.

Kafe Basillico pada hotel Senggigi Beach di Lombok merupakan bangunan milik BUMN, yang menyajikan makanan Italia namun dengan gaya bangunan tradisional Lombok. Kafe Basillico terletak di kawasan pusat pariwisata di Lombok yaitu Senggigi dimana para wisatawan sering berkunjung dan memiliki fasilitas yang memadai.

Hal ini membuat penulis ingin membuat perancangan di lokasi lain dengan brand yang sama. Kafe Basillico ini akan berlokasi di Lombok Tengah yakni berada di jalan Kuta dekat dengan pantai Kuta. Lokasi baru ini mempunyai kelebihan yang mendukung kemajuan Lombok. Contohnya seperti Bandara Internasional Lombok yang terletak di Lombok Tengah, sangat dekat dengan Kafe Basillico. Selain itu, lokasi perancangan berada pada kawasan yang jauh dari

daerah industri dan pemukiman yang padat, dan di sekitar bangunan terdapat fasilitas hotel dan lain-lainnya. Dilihat dari denah, menunjukkan lahan yang cukup luas dan merupakan wilayah yang strategis ditinjau dari skenario perkembangan kawasan secara keseluruhan. Ada lagi keunggulan yang lebih menarik pada lokasi ini yaitu berada di kawasan yang memiliki potensi *view* yang beragam, yaitu laut dan pegunungan yang menjadi aspek penting bagi perancangan. Maka diharapkan kafe ini dapat dijadikan sebagai pusat pariwisata yang lebih dikenal oleh mancanegara dengan inovasi baru seperti fasilitas-fasilitas tambahan yang membuat pengunjung ingin datang ke kafe Basillico ini.

Diharapkan inovasi baru yang mengangkat nilai budaya sasak masuk di interior kafe yang dipadukan dengan suasana modern, dengan menghadirkan fasilitas baru seperti mini teater tempat menampilkan tarian-tarian Sasak, mini galeri tempat pengunjung dapat melihat hasil kerajinan Lombok, dan workshop kesenian budaya, sehingga menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke Lombok.

Inovasi baru diharapkan dapat meningkatkan tingkat pariwisata dilombok sehingga memajukan pendapatan negara melalui wisatawan dari mancanegara yang datang ke Lombok. Dengan begitu Lombok akan semakin maju dan berkembang dan tidak kalah dengan pulau seberang yaitu pulau Bali yang lebih berkembang.

Kafe ini dirancang dengan menggunakan konsep yang memasukan unsur budaya dan alam sekitar sehingga pengunjung bisa merasakan budaya dan alam sehingga bisa melestarikan budaya dan menjaga alam sekitarnya dengan material yang mudah ditemukan di sekitar bangunan yang tahan terhadap iklim dan perubahan cuaca. Dengan adanya inovasi baru pada bangunan kafe Basillico Lombok Tengah, wisatawan mempelajari keunikan budaya Lombok dan warga masyarakat Lombok dapat lebih melestarikan budaya sendiri. Hal ini, dikarenakan kafe-kafe yang berada di Lombok masih belum banyak menanamkan dan menerapkan nilai budaya Sasak pada perancangannya interiornya. Diharapkan pula hasil rancangan dapat menginformasikan dan mempromosikan pulau Lombok sebagai sarana wisata dan tempat pengetahuan *basic* tentang budaya sasak, dan bisa membantu masyarakat sekitar daerah melestarikan budaya yang sudah mulai tergeser.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan interior kafe Basillico ini menggunakan metode deskriptif dan komparatif yaitu data-data yang diperoleh dari survey lapangan dibandingkan dengan data-data literatur maupun tipologi perancangan sejenis, kemudian dianalisis dengan baik, yang akhirnya akan menemukan hasil analisa berupa kelebihan dan kekurangan masing-masing. Data-data ini lah yang digunakan oleh perancangan sebagai acuan untuk membantu proses perancangan kafe, sehingga menghasilkan konsep perancangan sebagai acuan untuk menghasilkan karya desain akhir yang memiliki ciri khas.

Beberapa tahapan dalam proses perancangan, antara lain:

a. Tahap pengumpulan data

- Data Lapangan Fisik
 - Meliputi objek perancangan seperti denah eksisting, *site plan*, potongan bangunan, data lapangan yang ada dalam denah.
 - Data Lapangan Non Fisik
 - Data mengenai kafe
 - Data mengenai aktivitas pada kafe dan penggunaannya.
 - Data mengenal sistem pengorganisasian ruang pada kafe.
 - Data mengenai kebutuhan ruang, kapasitas dan fasilitas apa yang diperlukan pada masing-masing ruang untuk menunjang aktivitas pengguna pada kafe.
 - Data Literatur
 - Data-data berupa teori yang didapat dari literatur acuan dan daftar pustaka, untuk menunjang perancangan nantinya.
 - Data Perbandingan
 - Data yang diperoleh dari hasil survey ke beberapa kafe yang berhubungan dengan perancangan.
- b. Tahap Analisa dan *Programming*
- Pada tahap analisa, permasalahan yang telah diuraikan menjadikan acuan dalam menghasilkan karya desain interior yang akan diuraikan melalui gambaran objek desain. Beberapa analisa yang dilakukan akan mempengaruhi suatu desain, antara lain:
- Analisa Fungsi
 - Analisa Kebutuhan
 - Analisa Estetika
 - Analisa Sosial Budaya
- c. Konsep Perancangan
- Pada konsep perancangan desain adalah hasil dari permasalahan-permasalahan yang muncul saat proses analisa data dan *programming*, sehingga semua permasalahan tadi dapat terselesaikan dan diangkat sebagai ide konsep perancangan.
- d. Sketsa Ide
- Ide-ide desain adalah untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada pada analisa data yang didapatkan, biasanya berupa gambar sketsa, sketsa bentuk, dll.
- e. Alternatif Desain
- Pada tahap ini, desain tersebut dibuat lebih dari satu sehingga memperoleh alternative-alternatif desain sebanyak mungkin. Alternative desain ini disesuaikan dengan konsep desain.
- f. Evaluasi Desain
- Pada tahap ini alternatif desain akan dipilih melalui tahap kriteria desain yang sesuai dengan konsep desain yang mana alternative dipilih kesesuaian desain dengan konsep desain tersebut.
- g. Pengembangan Desain
- Setelah proses dipilihnya alternatif desain, maka desain tersebut akan melalui pengembangan desain, jika pada tahap ini desain kurang sesuai maka dapat kembali lagi pada proses alternative desain.

- i. Hasil Akhir Karya Desain
Jika keseluruhan tahap desain telah selesai dilaksanakan, maka sampai lah pada tahap desain akhir berupa sketsa 3D/*rendering*, gambar kerja, maket dan lain-lain.

III. LANDASAN TEORI

Kafe juga memiliki persyaratan yang membuat kafe tersebut benar-benar diminati oleh pengunjung, yaitu:

a. Teori tentang sirkulasi

Sirkulasi kafe seharusnya:

- Sirkulasi pengunjung dan karyawan dalam kafe tidak boleh *cross*.
- Sirkulasi dalam kafe termasuk sirkulasi orang, rel kereta makanan dan sirkulasi waiter.
- Sirkulasi dapat dipengaruhi oleh system service makanan. Sirkulasi juga dapat ditentukan oleh kegiatan pengunjung selain itu sirkulasi juga dapat mengarahkan dan membimbing perjalanan. ^[6]

b. Teori tentang akustik

Akustik dalam restoran sebaiknya memiliki ciri sebagai berikut:

- Bahan penyerap suara dapat digunakan pada lantai, dinding, dan plafon.
- Permainan bentuk plafon, lekuk dan cove mempengaruhi tingkat suara dalam restoran.

c. Teori dalam *Entrance*

Entrance sebuah kafe seharusnya memiliki ciri sebagai berikut:

- Tanda pada bangunan dapat mewakili bangunan itu
- Tanda harus dapat dibaca dalam waktu singkat
- Tanda yang unik membuat konsumen mudah mengingat.

d. Teori tentang bar

Area bar dalam kafe memiliki kebiasaan ciri sebagai berikut:

- Bar sering ditempatkan di depan dengan tujuan pengunjung dapat mampir bila sudah selesai makan.
- Bagian bar dibagi menjadi tiga bagian yaitu: Bagian persiapan, service dan tempat duduk. ^[6]

e. Teori tentang ruang tunggu

Ruang tunggu dalam kafe/restoran seharusnya memiliki ciri sebagai berikut:

- Ruang tunggu memiliki potensi untuk menjual item.
- Bisa di pajang menu makanan. ^[6]

f. Teori tentang ruang makan

Ruang makan dalam kafe/restoran seharusnya memiliki ciri sebagai berikut:

- Penataan layout dipengaruhi system makanan.
- System service makanan mempengaruhi sirkulasi dan material yang dipakai. ^[6]

g. Di dalam sebuah kafe terdapat adanya pembagian ruang antara lain.

• Area makan

Yaitu tempat untuk menikmati hidangan makanan dan minuman ringan yang berupa:

- *Hot drink* yaitu *coffee, black coffee* yang tersedia dalam berbagai macam pilihan yaitu *Arabica, Java coffee* dan *Coffee mixing*.
- *Cold drink* yaitu *ice coffee, ice tea, soft drink*.
- *Cold food* yaitu roti, salad dan cemilan ringan.
- *Hot food* yaitu sup ayam, *chicken wing, sandwich and steak*.

• Bar

Yaitu tempat untuk menikmati minuman berupa *hot drink, cocktail* dan jenis minuman yang dicampur oleh bartender seperti *wiski, chivas vodka* dan *wine*.

• *Lounge*

Yaitu tempat tunggu sementara dibagian kafe. biasanya area ini digunakan sebelum memulai makanan, namun bisa juga dipakai untuk bersantiaai setelah makan dan minum. Umumnya menu yang disediakan di area ini adalah makanan dan minuman *before/after dinner*.

• Informasi

Harus mudah dijangkau oleh pengunjung.

h. Persyaratan ruang untuk area makan

- 1,2-1,4 meter persegi perorangn dilayani oleh pelayan
- 0,38 meter persegi perorangn, makanan yang disajikan terbatas, dirancang menurut pola yang ada.
- Peletakan suatu kelompok meja makan sebaiknya dibuat dekat dengan tiang atau kolom, jika berada ditengah ruangan
- Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayanan.
- Tempat duduk pelayan tidak terletak pada tempat yang mengganggu pengunjung. ^[3]

Ada 4 (empat) kategori untuk fasilitas makan, yaitu seagai berikut :

- a. *Coffee bar service*, Fasilitas ini digunakan untuk aktivitas berupa “sesi ringan” dan untuk *refreshing*. Dapat memanfaatkan *foyer* dengan minimum 1 set furniture yang terdiri meja dan kursi . Sebaiknya furniture set yang dipakai tidak terlalu besar ukurannya , besarnya cukup. Untuk men-*setting* letak *counter* yang tepat, setidaknya besarnya pun tidak terlalu besar, kira-kira panjangnya sekitar 2 meter. Area *servis* dalam fasilitas *coffee bar* ini juga perlu dipikirkan, setidaknya area ini 16% - 20% dari keseluruhan, yang masuk dalam area servis ini adalah pintu, *obstruction*, *retraction*. Minimal kepadatan ruang saat pengguna berdiri adalah 0.3m² / orang.^[4]
- b. *Snack bar service*, Instalasi permanen yang digunakan untuk menyajikan *snack*, *meal* di *foyer* dan tempat lainnya. Kursi dan meja biasanya hanya sebagai elemen pelengkap. Biasanya pada counter diberi *stools* / kursi *bar*. Keefisienan elemen *bar* perlu diperhatikan sehingga tidak terlalu sering renovasi meja tersebut, service yang cepat dengan persiapan menu yang mudah, untuk kontrol yang mudah, desain harus berdasar pada kenyamanan, dekor yang menarik, dengan pencahayaan baik (250 lux) dan kemudahan perawatan. Untuk panjang *counter* bisa sekitar 3 – 5 meter, lebar ruang dari area persiapan sampai area duduk sekitar 7,5 – 12,5 meter, besaran ruang per penggunaan berdasar *counter* adalah 0,9 m².
- c. *Cafeteria service*, *Cafeteria* biasanya “*self service counter*” yang bisa melayani banyak *customer* pada sebuah galeri / *exhibiton center*. *Cafeteria* ini tidak memungkinkan untuk diubah menjadi *tipe buffet – tipe meal desain*. Pencahayaan yang dipakai bisa *fluorescent*, *diffusers*, *dowlighers*, *spot* dan *suspended lights*, penataan *layout* juga harus fleksibel. Besaran-besaran standart seperti panjang counter sekitar 7,6 – 9,1 meter. Area *counter*, menyediakan makan dan bagian belakang *counter* berkisar 16,7 – 18,6 meter. Area per set (4 kursi 1 meja) tidak termasuk counter tapi termasuk sirkulasi sekitar 1,1 – 1,3m².
- d. *Coffee shop service*. Fasilitas ini diperuntukkan *fast service* dari menu makanan berupa *meal*. Dekorasi menggunakan tema-tema yang kuat, dengan penekanan pada warna-warna *sociable* (kuning, orange, merah, coklat). Besaran ruang untuk

compact seating (2,4,6 kursi dan 1 meja) berkisar 1,3 -1,5 meter, untuk *servis restaurant* yang fleksibel lainnya berkisar 1,5 – 1,7 m².

Fasilitas makan yang lain berupa area yang dipakai untuk *private dining room*. Selain untuk *private dining room* juga bisa dipakai untuk aktivitas lain seperti *meeting bisnis*, *party* yang tertutup, dan lain-lain. Area ini bisa dipakai untuk *invidual* / per orang. *Partisi* dapat memisahkan ruangan ini, dimana *partisi* ini juga bisa dipindah-pindah, harus *soundproofed* STC 40 -45. Dalam perancangan ruangan ini, juga perlu diperhatikan sirkulasi berupa *food service* dan *visitor access*. Ruangan di desain dengan dekorasi yang natural, dengan minim *ornament*, dinding bisa menggunakan plasteran atau bisa juga menggunakan *wall covering*, atau juga bisa berupa sistem *panel*. Tinggi plafon sebaiknya 2,7 m, harus proporsional dengan tinggi ruangan itu. Aplikasi *acoustic absorbtion* dan *air conditioning* perlu dipertimbangkan. Untuk pencahayaan bisa menggunakan saklar dan dimmer, dan otomatis proteksi kebakaran seperti *detector*, *sprinkler*, *alarm relays*. Perlu dipertimbangkan pula ventilasi sehingga penghawaan dapat berputar dengan baik. Besaran ruang yang perlu dipertimbangkan, untuk meja kursi per set sekitar 2 m². Untuk ruang *meeting* berkisar 1,6 m².

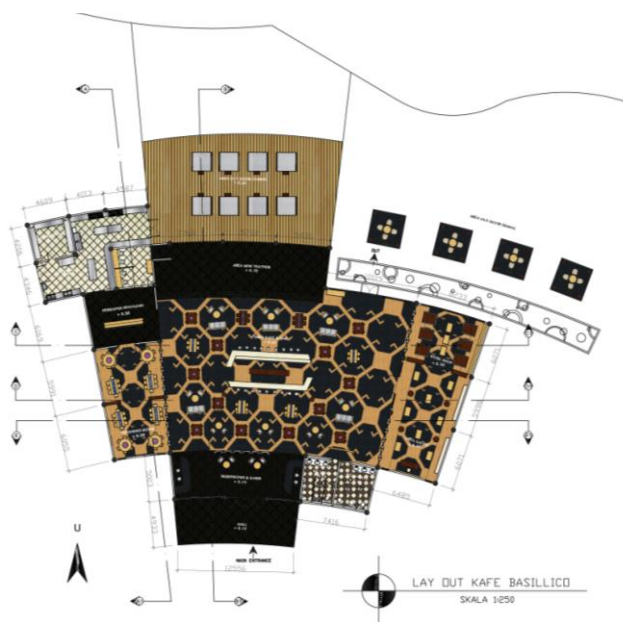
Selain itu ada pula area berupa *bar*. *Bar counter* dan *display background* dapat di desain menjadi *vocal point* dan tentunya juga memperhatikan efisiensi kerja pekerja di sana. Biasanya desain bar ini memiliki *style* tersendiri, *style* tersebut dapat direfleksikan pada *lounge*, lemari pajang *bar*, dan dapat diselaraskan dengan *restaurant*. Yang perlu diperhatikan dari desain ini adalah penataan minuman dan atmofer yang dicapai dari pengolahan lampu, warna, dan *movement*. Desain dipresentasikan pada kanopi dan bagian *front facing* pada *counter*. Besaran ruang yang perlu diperhatikan maximal kapasitas keramaian per orang : 0,6 m².

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep perancangan ini adalah *identity of cultural Lombok*. Identitas yang paling menonjol dari budaya Lombok adalah: Lumbung dan Songket. Ciri khas dari lumbung ini diterapkan pada tema perancangan interior Kafe Basillico, antara lain: bertiang empat di terapkan pada pola ruang yang mengikuti tiang, suasana yang natural, kontruksi yang kokoh dan penggunaan bahan yang tradisonal (bambu, kayu, alang-alang), berpanggung di terapkan pada kenaikan lantai.^[1] Sedangkan kesenian Lombok yaitu Songket, menggunakan Songket Lokon Sulah yang merupakan identias songket Lombok. Songket merupakan kesenian Lombok dikarenakan Suku Sasak bagi kaum wanita harus bisa

membuat songket untuk dapat menikah. Penerapan pada perancangan interior nantinya yaitu dari warna yang digunakan yaitu dominan hitam dan coklat sedangkan warna sebagai aksent yaitu merah, hijau, kuning, biru, putih. Motif Songket Lokon Sulah di terapkan pada pola lantai, sehingga tata perabot mengikuti motif dari lantai.

Karakter yang ingin di tampilkan pada Interior Kafe Basillico ini adalah karakter ruang yang natural dimana suasana konsep alam Lombok diciptakan agar diharapkan dapat mendukung kenyamanan dan relaksasi saat pengunjung berada di kafe ini. Disamping mengangkat tema *Identity of cultural* Lombok untuk memperkuat pencitraan identitas Lombok maka suasana akan dibuat natural dengan alam Lombok didasari dari bangunan tradisonal yaitu *Lumbung* dengan pencahayaan dan warna yang selaras serta penggunaan bahan yang natural/tradisonal.



Gambar 1. Layout Kafe Basillico

Pada layout mengaplikasikan pola lantai dengan motif songket yang distilasi hanya pada fasilitas utama seperti kafe dan bar, *Vip dining room*, *Work shop*, *art shop* dan galeri. Area kafe dan bar diletakkan di tengah agar sirkulasi pengunjung dapat menyebar dengan terarah, sehingga tidak *cross* sirkulasi dengan pelayan. Warna yang digunakan dominan hitam dan coklat sedangkan aksent hanya warna putih, warna-warna tersebut diambil dari warna songket. “petataan ruang dalam sebuah restoran merupakan hal yang sangat mendasar dan vital dalam perancang, hal ini merupakan factor mendasar terbentuknya suatu pencitraan yang dapat mendukung karya dapat menarik pengunjung dan sebaliknya.”^[5]



Gambar 2. Area Kafe dan Bar Kafe Basillico

Pada area Kafe dan Bar menerapkan pola lantai stilasi dari motif songket khas Lombok yaitu Lokon Sulah serat warna juga di ambil dari kain songket itu sendiri yaitu hitam dan coklat, serta dimensi motif yang besar sesuai dengan furnitur dengan bahan kayu/*Wood Flooring* warna coklat dan warna hitam dari bahan batu alam yang sudah menerapkan *finishing*. Suasana di area bar dibuat senyaman mungkin dengan penurunan plafon sehingga menciptakan keakraban seperti filosofi *Lumbung*. Atap menggunakan rangka dengan alang-alang seperti atap dari *Lumbung* dengan mempertimbangkan penghawaan supaya ruang tidak panas. Selain itu, dibantu dengan penghawaan buatan seperti *ceiling fan* pada siang dan malam hari.



Gambar 3. Area Art shop dan Galeri Kafe Basillico

Ruang galeri dan *art shop* menggunakan konsep yang sama dengan area lainnya. Pada area ini dibuat *open space* dan menyatu dengan area *work shop* dikarenakan area tersebut saling berhubungan. Sedangkan perabot pada galeri menggunakan konsep stilasi dari tiang *lumbung* yang di jadikan sebagai *display* agar terlihat menarik. Selain itu, konstruksi *di-expose* agar terlihat kokoh. Bentuknya juga di

bedakan agar pengunjung mudah melihat barang mana yang akan dibeli, selain juga untuk membedakan benda yang dijual dengan benda pameran atau pajang interior.



Gambar 4. Area *Work Shop* Kafe Basilico

Ruang *work shop* berfungsi sebagai tempat untuk para pengunjung agar bisa mempelajari cara membuat kerajinan khas Lombok. Suasana pada area ini dibuat seperti *workshop* dengan penataan alat tenun dan menampilkan hasil hasil dari kain songket yang sudah ada. Agar para pengunjung rileks saat mengerjakan sesuatu maka di beri *open space* dengan penerapan jendela yang besar tertutup oleh kaca. Ruangan ini menyatu dengan ruangan galeri maka pada lantai dan pola plafon disamakan.



Gambar 5. Area *VIP Dining Room* Kafe Basilico

Pada area *VIP dining room* yang bersifat privat dibuat lebih tertutup, hanya untuk mementingkan kegiatan seperti event keluarga yang memang sangat diperlukan privasi agar tidak terganggu dengan pengunjung lainnya. Agar ruang menyatu dengan ruangan lainnya, stilasi dari motif songket tetap diterapkan pada lantai, dan dinding, serta warna yang digunakan mengikut lebih dominan coklat dikarena warna tersebut memberikan efek keakraban dan natural.



Gambar 6. Area *Lobby* Kafe Basilico

Semua area memiliki prinsip simetris dengan penataan yang dilihat *lobby* menunjukkan resepsionis dan kasir yang saling simetris. Pada dinding di area ini, tetap menggunakan stilasi dari motif kain songket, dan terdapat pula partisi yang menggunakan garis patah-patah, agar sirkulasi *in-out* tidak menjadi satu melainkan berbeda. Pada lantai, diberi motif polos dengan warna hitam supaya ruangan seimbang dengan yang lain. Sedangkan pada plafon diberi kisi-kisi kayu agar terlihat luas dan menyatu dengan atap.



Gambar 7. Area *Main Entrance* Kafe Basilico

Dinding pada *main entrance* pada perancangan kafe Basilico ini pada menggunakan bentukan stilasi dari songket yakni setengah dari bentuk segi-delapan. Sedangkan atap pada pintu masuk menerapkan dari bentuk atap lumbung, dengan pertimbangan untuk memenuhi estetika arsitektur yakni atap lumbung sebagai simbol arsitektur tradisional Lombok

V. KESIMPULAN

Untuk menarik para wisatawan yang datang tidak hanya memanfaatkan keindahan alam saja, namun juga menggunakan ciri khas dari kebudayaan yang ada sebagai daya tarik yang menarik untuk diketahui, sehingga para wisatawan tidak hanya berlibur untuk ber-rileksasi namun juga mendapatkan pengalaman yaitu pengetahuan tentang

budaya Lombok. Dengan adanya perancangan kafe Basillico yang mencerminkan nilai-nilai budaya Lombok juga dapat sebagai pelestarian budaya yang sudah mulai tergeser dengan budaya barat dan dalam satu sisi juga perancangan ini dapat dilihat sebagai fasilitas edukatif dimana mereka juga memperoleh informasi tentang budaya Lombok. Suasana kafe ini dirancang dengan konsep *identity of traditional Lombok* dimana nantinya kafe ini mengambil ciri khas dari budaya Lombok sehingga pengunjung dapat benar-benar merasakan suasana alam Lombok, sehingga menjadikan kafe ini sebagai satu-satunya kafe yang mencerminkan budaya Lombok sebagai pusat wisata dan diharapkan dapat memajukan pendapatan Negara nantinya

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Fipthi Nopiliansa mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing utama Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn. M.Ds dan Vivi Hendry, S.Sn atas dukungan dan masukan-masukan berserta bantuan termasuk juga support ketika penulis melaksanakan pengerjaan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Penelitian Arsitektur Tradisional Nusa Tenggara Barat. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh November. (1988).
- [2] Selake, K. Mengenal Budaya dan Adat Istiadat Komunitas Suku Sasak di Desa Traditional *Sade*. Mataram: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. (2011).
- [3] Fred, Lawson. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company. (1964).
- [4] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans Ir. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga. (1996)
- [5] Kusnaedi, Iyus. Tinjauan Komponen dan Elemen Interior pada Restoran. Bandung : Institut Teknologi Nasional. (2013)
- [6] Littlefield,David. *Metric Handbook Planning and Design*. USA : Elsiwer. (2007).