

Perancangan Interior Restoran Bandar Djakarta di Surabaya

Noviana Angelina Hiu, Mariana Wibowo
 Progam Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: Noviana_Hiu@yahoo.com, Mariana_Wibowo@petra.ac.id

Abstrak—Restoran *seafood* mulai banyak dibuka di setiap sudut kota Surabaya karena banyaknya peminat *seafood* dikota ini, namun restoran *seafood* yang sudah ada kurang memberikan informasi akan *seafood* yang mereka jual. Akibatnya banyak peminat *seafood* yang hanya memesan menu *seafood* yang mereka tahu tanpa berani mencoba jenis *seafood* lainnya. Perancangan Interior Restoran Bandar Djakarta di Surabaya bertujuan untuk menciptakan restoran yang memberikan kenyamanan, suasana yang berbeda dan informatif bagi para konsumen namun tetap mempertahankan citra atau *image* dari restoran Bandar Djakarta itu sendiri. Untuk mencapai tujuan dan menjawab masalah yang ada maka diberikan konsep *garden indoor* yang informatif namun tetap mempertahankan ciri khas dari Bandar Djakarta itu sendiri. Hal itu dicapai dengan menggunakan konsep desain yang menjadi ciri khas bandar Djakarta yaitu *garden seafood* yang diaplikasikan pada elemen interior baik itu dinding, lantai, plafon, perabot maupun elemen dekoratif lainnya. Nilai informatif yang diberikan kepada konsumen bertujuan untuk memberikan pengetahuan lebih kepada konsumen mengenai *seafood* yang dijual pada restoran Bandar Djakarta. Diharapkan dengan mengetahui informasi-informasi yang diberikan, konsumen lebih paham dan kenal dengan apa yang mereka makan serta manfaat-manfaat yang didapat

Kata Kunci—Restoran, *Seafood*, Bandar Djakarta, Surabaya.

Abstract—Many *seafood* restaurants opened in every corner of the city of Surabaya due to high demand of *seafood* in this city, but the existing *seafood* restaurants provide less information about *seafood* they sell. Consequently, many *seafood* enthusiasts who just ordered a *seafood* menu that they know without daring to try other *seafood* species. Interior Design Restaurant Bandar Djakarta in Surabaya aims to create restaurants that provide comfort, a different atmosphere and informative for consumers while still maintaining the image or the image of the restaurant Bandar Djakarta itself. To achieve the goals and answer the problems are then given the concept of the indoor garden is informative yet retain a characteristic of Bandar Djakarta itself. This was achieved by using a design concept that characterizes the city Djakarta garden *seafood* that is applied to the interior elements of both walls, floor, ceiling, furniture and other decorative elements. Informative value provided to consumers aiming to provide more knowledge to consumers mengenai *seafood* sold in restaurants Bandar Djakarta. Mation is expected to know the information provided, the consumer better understand and know what they are eating and the benefits obtained

Keyword—Restaurant, *Seafood*, Bandar Djakarta, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan dunia dimana teknologi sudah semakin maju dan berkembang dengan diikuti gaya hidup masyarakat yang semakin kompleks dan sibuk, mengakibatkan banyak orang yang menginginkan semua hal yang serba praktis (cepat dan mudah) termasuk dalam hal makanan. Makanan merupakan kebutuhan pokok manusia, tidak heran jika saat ini di hampir setiap sudut jalan terdapat banyak restoran, *cafe* maupun warung yang menjual makanan. Berbagai macam pelayanan serta jenis makanan ditawarkan dengan karakteristik masing-masing dalam sebuah restoran. Saat ini Restoran-restoran tersebut hadir dalam berbagai jenis, ada restoran *Italy*, Jepang, Korea, *seafood* dan lainnya. Restoran-restoran tersebut mulai banyak dibuka di setiap cabang kota yang padat penduduknya, tidak terkecuali di Surabaya.

Surabaya yang merupakan kota terbesar dan terpadat akan penduduknya kedua setelah kota Jakarta mulai dipenuhi berbagai jenis restoran untuk memenuhi kebutuhan akan makanan masyarakat Surabaya. *Seafood* juga merupakan salah satu restoran keluarga yang digemari masyarakat kota Surabaya saat ingin berkumpul makan bersama. Restoran *seafood* tersebut hadir dalam berbagai macam bentuk, dari yang paling sederhana sampai dengan yang paling mewah. Salah satunya restoran Bandar Djakarta yang berada di jalan H.R Muhammad, yang menawarkan berbagai jenis pilihan makan laut yang segar.

Bandar Djakarta merupakan restoran yang cukup luas baik *indoor* maupun *outdoor* yang menawarkan *garden concept* untuk suasana restoran tersebut, ditambah dengan adanya *live music* bagi para pengunjung di malam hari dan *seafood market* yang menyediakan pilihan *seafood* yang segar bahkan yang masih hidup. Namun terkadang pengunjung yang memilih *seafood* pada *seafood market*, hanya memilih makanan laut yang sudah biasa dimakan, tanpa berani mencoba pilihan lainnya. Pengetahuan akan *seafood* juga terbatas, seperti batasan sehat bagi manusia untuk dapat mengkonsumsi *seafood* maupun manfaat dari masing-masing *seafood* yang dijual di restoran tersebut bagi kesehatan, dan lainnya. Tugas akhir ini merupakan perancangan ulang restoran Bandar Djakarta tersebut sehingga menjadi restoran Bandar Djakarta yang informatif tanpa menghilangkan citra maupun *image* dari Bandar Djakarta.

A. Rumusan Masalah

Dalam Perancangan restoran Bandar Djakarta ini, ada beberapa rumusan masalah yang menjadi tolak ukur perancangan, diantaranya :

1. Bagaimana mendesain interior restoran Bandar Djakarta yang dapat mencerminkan citra atau *image* Bandar Djakarta?
2. Bagaimana mendesain interior Bandar Djakarta yang informative dan memberi kenyamanan serta suasana yang berbeda saat menikmati makanan *seafood*

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan mengadopsi metode *design thinking for creative problem solving*. Metode ini berasal dari IDEO yang didirikan oleh David Kelley beserta *Institute of Design* di Stanford

1. Tahap *Empathize*

Pada tahap pertama ini, perancang membuka diri untuk merasakan masalah yang ada disekitarnya dengan bantuan data- data dari literatur yang sudah ada

2. Tahap *Observe*

Setelah mengumpulkan data- data yang dibutuhkan, perancang melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan cara wawancara dan pengisian kuisioner. Wawancara dilakukan secara *non-formal* dengan berbagai konsumen maupun karyawan restoran Bandar Djakarta

3. Tahap *Define*

Pada tahap ketiga, data yang telah terkumpul sebelumnya dapat dijadikan dasar untuk menyusun sebuah kerangka perencanaan awal. Data- data yang ada di tinjau lagi dengan mengamati realitas pada lapangan

4. Tahap *Ideate*

Setelah data landasan teori dan relitas lapangan diperoleh dengan lebih kongkrit, perancang menyusun sebuah program perancangan yang merupakan dasar dari seluruh karya perancangan. Dalam tahap ini, terjadi analisis secara sistematis oleh perancang yang kemudian melahirkan ide dan konsep desain.

5. Tahap *Prototype*

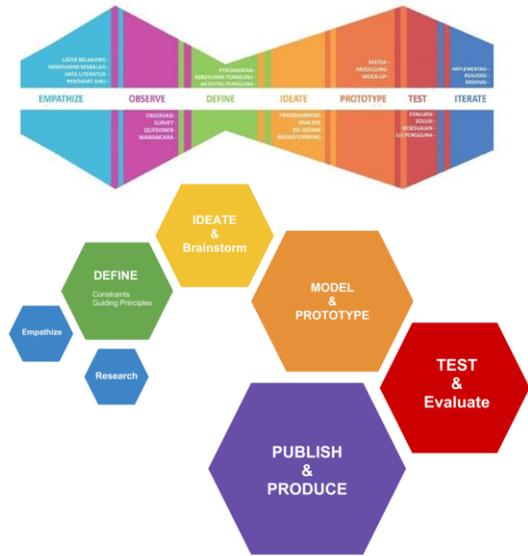
Perancang membuat sketsa ide, transformasi desain, pengembangan desain, sampai dengan hal teknis berupa gambar kerja. *Prototype* desain berupa maket

6. Tahap *Test*

Tahap ini merupakan tahap evaluasi secara langsung terhadap hasil karya perancangan. Produk yang masih berupa *prototype* di uji kegunaannya berdasarkan konsep, tujuan, dan solusi yang dihadirkan agar terjadi kesesuaian dengan latar belakang masalah yang diperoleh sebelumnya.

7. Tahap *Iterate*

Pada tahapan terakhir ini seharusnya produk hasil perancangan yang telah di uji kegunaannya dan memiliki hasil yang baik kemudian diproduksi dan dikenalkan kepada masyarakat. Dengan demikian karya desain hasil perancangan dapat lebih bermanfaat secara luas. Namun pada karya desain Tugas Akhir kali ini, tahapan *iterate* masih belum sepenuhnya dapat dilakukan. Keterbatasan waktu menyebabkan tahapan perancangan dengan metode ini berakhir pada tahap *test*.



Gambar 1. Metode Perancangan

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Restoran

Restoran merupakan suatu tempat yang identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi-bunyian kecil karena persentuhan gelas- gelaskaca, porselen, menyebabkan suasana hidup didalamnya. Perkembangan dunia maju dan modern ditambah dengan tingkat perbaikan ekonomi yang semakin tinggi disertai dengan makin banyaknya manusia yang ke luar rumah untuk berbagai kesibukan menyebabkan industry restoran dapat berkembang pesat seperti sekarang (Sumber : Sugiarto.2001.77)

Restoran juga merupakan suatu tempat yang diorganisasi secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minuman. Tujuan beroperasi sebuah restoran adalah untuk mencari untung dan untuk membuat puas para tamu. (Sumber : Atmodjo,2010.7)

B. Jenis – jenis Restoran

Macam- Macam tipe restoran antara lain :

1. *A’la Carte Restaurant*

Merupakan restoran yang telah banyak mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi dimana tamu bebas memilih makanan yang mereka ingini. Tiap –tiap makanan dalam restotan jenis ini mempunyai harga sendiri- sendiri

2. *Table D’hote Restaurant*

Merupakan suatu restoran yang khusus menjual menu *Table d’hote* yaitu suatu susunan menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup) dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.

3. *Coffe Shop*

Coffe shop atau *Brasserie* adalah suatu restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, suatu tempat dimana tamu dapat mendapatkan makan pagi, makan siang dan makan malam secara cepat dengan harga cukupan. Pada umumnya sistem pelayanannya adalah *American service* dimana diutamakan adalah kecepatannya. *Ready on plate* artinya makanan sudah diatur dan disiapkan diatas piring. Kadang-kadang penyajiannya dilakukan dengan cara *buffet* atau prasmanan

4. *Cafeteria* atau *Café*

Merupakan suatu restoran kecil yang mengutamakan penjual *cake* (kue- kue), *sandwich* (roti isi) kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.

5. *Kantin*

Kantin merupakan restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik atau sekolah. Tempat dimana para pekerja dan para pelajar bisa mendapatkan makan siang dan *coffe break* yaitu acara minum kopi disertai makanan kecil untuk selingan jam kerja, jam belajar ataupun dalam acara rapat- rapat dan seminar.

6. *Continental Restaurant*

Merupakan suatu restoran yang menitikberatkan hidangan *continental restaurant* pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah. Suasannya santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai atau rileks

7. *Carvery*

Carvery adalah suatu restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggangan sebanyak yang mereka inginkan dengan harga hidangan yang sudah ditetapkan

8. *Dining Room*

Dining room terdapat pada hotel kecil, motel atau *inn*, merupakan tempat yang tidak lebih ekonomis daripada tempat makan biasa. *Dining room* pada dasarnya disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel itu namun juga terbuka bagi para tamu luar

9. *Discotheque*

Merupakan restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil menikmati alunan musik. Kadang- kadang juga menampilkan *live-band*. Bar adalah salah satu fasilitas utama untuk sebuah diskotik. Hidangan yang tersedia pada umumnya berupa snack

10. *Fish and Chip shop*

Merupakan suatu restoran yang banyak terdapat di Inggris, dimana kita dapat membeli macam- macam keripik (*chips*) dan ikan goreng. Biasanya berupa ikan *cod* dibungkus dalam kertas dan dibawa pergi. Jadi makanannya tidak dapat dinikmati ditempat itu.

11. *Grill Room*

Atau disebut *Rotisserie* adalah suatu restoran yang menyediakan bermacam- macam daging panggang. Pada umumnya antara restoran dengan dapur dibatasi oleh sekat kaca sehingga para tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki dan melihat sendiri bagaimana memasaknya.

12. *Inn Traven*

Merupakan suatu restoran dengan harga yang cukupan yang dikelola oleh perorangan ditepi suatu kota. Suasannya yang dibuat sangat dekat dan ramah dengan tamu- tamu sedangkan hidangannya juga lezat- lezat

13. *Night Club/ Super club*

Merupakan restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam bagi tamu- tamu yang ingin santai. Dekorasinya mewah, pelayanannya megah. *Band* merupakan kelengkapan yang diperlukan. Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga menaikkan gengsi

14. *Pizzeria*

Merupakan salah satu restoran khusus menjual *pizza*. Kadang juga berupa spaghetti atau makanan khas itali lainnya

15. *Pan Cake House/ Creperie*

Merupakan suatu restoran yang khusus menjual *pancake* serta *crepe* yang ada isinya dengan berbagai macam manisan didalamnya

16. *Pub*

Pada mulanya merupakan tempat hiburan umum yang mendapat izin untuk menjual bir serta minuman beralkohol lainnya

17. *Snack bar/ Café/ Milk Bar*

Semacam restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat dimana para tamu mengumpulkan makanan mereka diatas baki yang diambil dari atas counter dan kemudian membawanya ke meja makan

1. *Speciallity Restaurant*

Merupakan restoran dengan suasana dan ekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau tema lainnya

2. *Terrace Restaurant*

Merupakan restoran yang terletak diluar bangunan namun pada umumnya masih berhubungan dengan hotel maupun restoran induk

3. *Gourmet Restaurant*

Merupakan restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum untuk orang – orang berpengalaman luas dalam bidang rasa makanan dan minuman

4. *Family Type Restaurant*

Merupakan restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga tidak mahal terutama disediakan untuk tamu- tamu keluarga maupun rombongan

5. *Main dining Room*

Merupakan suatu restoran atau ruang makan yang pada umumnya terdapat pada hotel- hotel besar dimana penyajian makanannya secara resmi pelan tapi pasti terikat oleh peraturan yang ketat

(Sumber : Atmodjo, 2010.8-11)

C. *Pedoman Ukuran Meja dan Kursi Restoran*

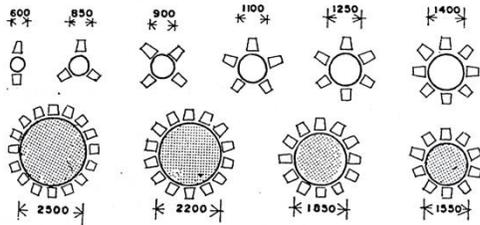
1. *Bentuk dan Ukuran Meja dan Kursi*

Untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai bentuk dan ukuran yaitu meja bundar dan meja empat sisi

- *Meja Bundar*

- *Diameter 600 mm untuk 2 kursi*

- Diameter 800 mm untuk 3 kursi
- Diameter 900 mm untuk 4 kursi
- Diameter 1100 mm untuk 5 kursi
- Diameter 1250 mm untuk 6 kursi
- Diameter 1400 mm untuk 8 kursi
- Diameter 1550 mm untuk 10 kursi
- Diameter 1850 mm untuk 12 kursi
- Diameter 2200 mm untuk 15 kursi
- Diameter 2500 mm untuk 16 kursi



Gambar 2. Ukuran Meja Bundar

• Meja Empat Sisi

- Panjang 800 mm, lebar 625 mm untuk 2 kursi
- Panjang 850 mm, lebar 850 mm untuk 4 kursi
- Panjang 1250 mm, lebar 800 mm untuk 4 kursi
- Panjang 1700 mm, lebar 800 mm untuk 6 kursi
- Panjang 2500 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
- Panjang 3750 mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi

Penataan dengan cara menggabungkan beberapa meja model a menjadi satu (lihat gambar diatas)

- Panjang 1450 mm, lebar 800 mm untuk 6 kursi
- Panjang 2050 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
- Panjang 2700 mm, lebar 800 mm untuk 10 kursi
- Panjang 3300 mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi

Meja panjang dengan ukuran khusus dan meletakkan kursi di sisi kepala meja (lihat gambar diatas)

(Sumber : Soekresno,2000.34-49)

III. OBYEK PERANCANGAN

A. Site Perancangan

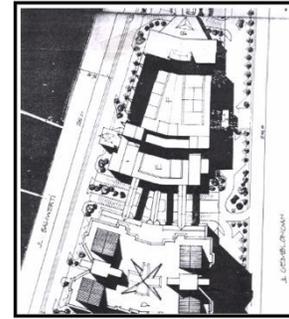
Bandar Djakarta yang ada pada jalan HR Mohamad, diredesign dengan mengambil lokasi perancangan fiktif dari tugas akhir Perancangan Restoran Seafood “Kampung Nelayan” di Surabaya dengan penulis Diana Fransisca Chandra berupa hotel yang dibangun di jalan Baliwerti dimana bangunan hotel ini berbatas dengan jalan Gemblongan. Kelebihan – kelebihan yang dimiliki tapak adalah berada di pusat kota

1. Dekat dengan pusat perdagangan dan jasa
Jalan Baliwerti: Pusat makanan di tengah kota
Jalan Gemblongan : Pusat perdagangan
2. Dekat dengan pusat perbelanjaan: Tunjungan plaza
3. Lokasi sesuai dengan untuk restoran

Sumber : Reencana tata ruang kota Surabaya
Restoran : Aksesibilitas yang baik

- Terletak pada pusat kota
- Terletak pada pusat kegiatan kota

- Infrastruktur yang memadai
4. Kepadatan air bersih < 50 jiwa /Ha



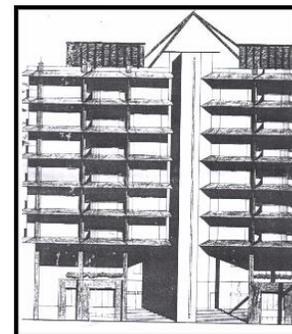
Gambar 3 Lokasi

Adapun batas – batas dari fisik tapak dan bangunan adalah sebagai berikut:

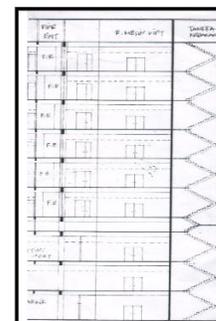
1. Batas utara : Taman dan monument nasional
2. Batas selatan : Lahan kosong
3. Batas timur : Jalan Gemblongan dan besebrangan dengan sungai
4. Batas barat : Jalan Baliwerti

Adapun batas – batas dari ruang yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. Batas utara : Jalan raya
2. Batas selatan : Side entrance hotel
3. Batas timur : Taman
4. Batas barat : Taman



Gambar 4. Tampak potongan I-I



Gambar 5. Tampak potongan II-II

Bangunan terdiri dari 8 lantai dan sebuah semi-basement. Dan ruang yang akan dirancang terletak pada lantai 1 dan 2 (Sumber : Chandra,2006,8-11)

IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Besaran Ruang

PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT	BESARAN RUANG
1 Pengunjung	Memilih menu makanan dan minuman dan membayar pesanan makanan dan minuman	Area Cashier	1 Meja Cashier 2 Kursi	1 Meja Cashier @0.6x2m=1.2m2 sirkulasi: 30%x1.2m2=0.36m2 2 kursi@ 0.4x0.45m2 =2x(0.4x0.45m2) =0.36m2 sirkulasi: 30%x0.36m2
1 Pengunjung	Memesan tempat Menunggu mendapat tempat Memilih jenis seafood	Reception Area Waiting Area Fish Market Area	1 Meja Reception 2 Bench 10 aquarium disusun, masing2 susunan terdiri dari 5 aquarium 2 meja timbangan digabung dengan 1 sink	1 Meja Reception @0.5x1.2m2=0.6m2 sirkulasi: 30%x0.6m2=0.18m2 2 Bench@ 1.8x0.4m2 =2x(1.8x0.4m2)=1.44m2 sirkulasi: 30%x1.44m2=0.43m2 2 aquarium@1x0.8m2 =2x(1x0.8m2)=1.6m2 sirkulasi: 30%x1.6m2=0.48m2 2 meja timbangan @0.6x0.4m2=2x(0.6x0.4m2) =0.48m2 sirkulasi:30%x0.48m2=0.14m2
PENGGUNJUNG	Memayar pesanan seafood	Area kasir fish market	2 Meja kasir 2 Kursi	2 meja kasir 2x(1 x 1 m2) = 2 m2 sirkulasi 30% x 2m2 = 0.6 m2

Gambar 6. Kebutuhan Ruang 1

PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT	BESARAN RUANG
		Toilet	8 closet, 8 wastafel (2 wastafel bersambung menjadi 1)	8 closet@0.71x0.37m2 =8x(0.71x0.37m2) =2.10m2 sirkulasi:30%x2.10m2=0.63m2 4wastafel@ 1.21x0.50m2) =4x(1.21x0.50m2)= 2.42m2 sirkulasi:30%x5.76m2=0.72m2

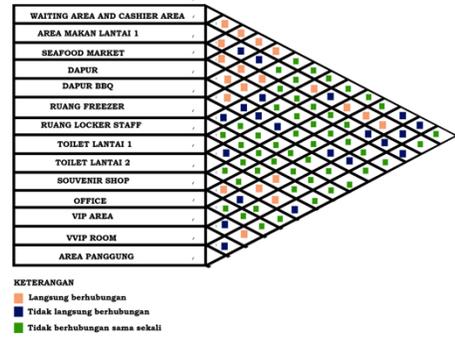
Gambar 7. Kebutuhan Ruang 2

PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT	BESARAN RUANG
1 Staff	Menaruh dan mengeluarkan stok makanan	Gudang Makanan	4 Lemari	4 Lemari@3x0.5m2 =3x0.5m2=1.5m2 sirkulasi: 30%x1.5m2=0.45m2
	Memasak, mempersiapkan makanan dan minuman	Dapur Bersih	2 Meja Panjang, 4 Lemari	2 Meja Panjang@3x0.6m2 =2x(3x0.6m2)=3.6m2 sirkulasi: 30%x3.6m2=1.08m2 4 lemari@2x0.4m2 =4x(2x0.4m2)=3.2m2 sirkulasi:30%x3.2m2=0.96m2
	Memanggang seafood	Dapur BBQ	1 Meja batu	1meja batu@2.5x0.6m2 =1x(2.5x0.6m2)=1.5m2 sirkulasi: 30%x1.5m2=0.45m2
	Mengganti baju	Ruang ganti karyawan	5 Lemari	5 lemari@2x0.4m2 =2x(2x0.4m2) =1.6m2

Gambar 8. Kebutuhan Ruang 3

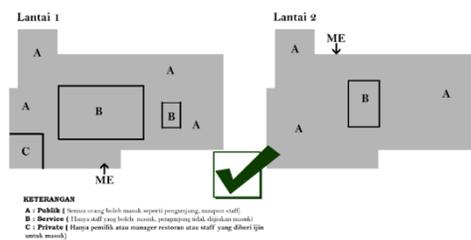
Pengkategorian ruang dengan kebutuhannya berdasarkan jenis aktivitas yang terjadi di dalam ruang, kebutuhan pengguna serta kebutuhan perabot yang disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan dari restoran bandar Djakarta di Surabaya maka, besaran ruang perancangan ini memenuhi syarat dimana total kebutuhan lebih kecil dengan total besaran ruang

B. Analisis Hubungan Antar Ruang



Gambar 9. Hubungan antar ruang

C. Zoning

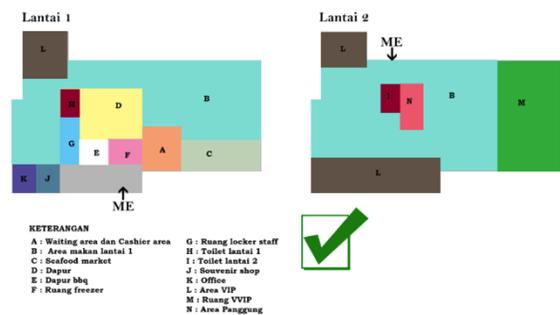


Gambar 10. Zoning

Kelebihan :

1. Area privat berada pada pojok ruangan, sehingga tidak terganggu keramaian area sekitar
2. Area service berada pada tengah ruang, sehingga memudahkan staff agar dapat mentransferkan makanan ke semua area
3. Area publik tersebar ke semua area lebih mudah diakses semua pengunjung

D. Grouping



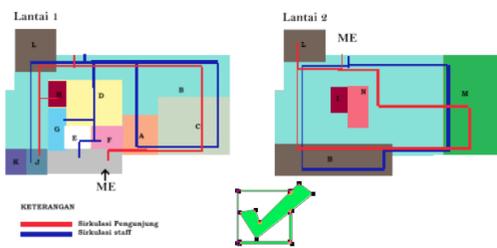
Gambar 11. Grouping

Kelebihan :

1. Ruang VVIP terletak pada pojok ruangan sehingga lebih private
2. Area panggung terletak di tengah ruang sehingga memudahkan dilihat dan dinikmati semua pengunjung
3. Seafood market berada dekat dengan main entrance, searah sesuai dengan sistem dalam Bandar Djakarta dimana

konsumen memilih *seafood* pada *seafood market* terlebih dahulu sebelum duduk di tempat duduk mereka

E. Sirkulasi



Gambar 12 Sirkulasi

F. Problem Solving

Dari masalah yang ada, dicari sebuah pemecahan masalah yang dapat menjawab dan menyelesaikan masalah pada design Bandar Djakarta, diantara:

1. Merancang Restoran Bandar Djakarta yang dapat mencerminkan citra atau *image* Bandar Djakarta

- Alternatif 1

Dengan menerapkan konsep *garden seafood*. Bandar Djakarta yang ada pada jalan HR Mohammad Surabaya, mengedepankan konsep *garden seafood* yang memang disebutkan sebagai salah satu citra yang ingin dibangun dari pihak Bandar Djakarta. Maka salah satu alternative yaitu dengan menerapkan konsep tersebut dalam desain agar tidak menyimpang jauh dari citra yang sudah ada

Kelebihan: Konsep ini memudahkan orang untuk mengidentifikasi ciri dari bandar Djakarta itu sendiri

Kekurangan: Lahan yang tidak mendukung untuk dibuat *garden seafood*

- Alternatif 2

Penerapan warna. Dengan menggunakan konsep *garden seafood*, secara otomatis, warna yang digunakan tidak jauh berbeda dengan konsep, selain itu, digunakan warna yang merupakan ciri khas dari logo bandar Djakarta yaitu biru merah sebagai aksent tersendiri

Kelebihan: akan lebih mudah dikenal

- Alternatif 3

Mengembangkan dan menerapkan sistem khusus yang ada pada bandar Djakarta. Sistem pada restoran bandar Djakarta yaitu konsumen di tuntun untuk dapat memilih *seafood* terlebih dahulu, kemudian membayar makanan serta minuman yang dipesan baru makanan tersebut dapat diproses. Ini merupakan sistem yang jarang terdapat pada restoran *seafood* lainnya, karena pada umumnya pembayaran dilakukan pada akhir acara makan

Kelebihan: Sistem yang tidak berubah, Alur sirkulasi mengikuti sistem yang ada

- Alternatif 4

Dengan memasukkan salah satu fasilitas *seafood market*, yang merupakan kelebihan dari restoran *seafood* dimana konsumen dapat memilih sendiri bahan *seafood* yang masih segar dan sesuai dengan kebutuhan

Kelebihan: Lebih disesuaikan dengan kebutuhan konsumen

Dari 4 alternatif diatas, semua diterapkan dalam desain, karena keempat alternative tersebut mendukung dan menjawab masalah citra atau *image* dari restoran Bandar Djakarta

2. Mendesain Interior Bandar Djakarta yang informatif dan memberi kenyamanan serta suasana yang berbeda saat menikmati makanan *seafood*

- Alternatif 1

Dengan memberikan rak-rak yang berisi buku-buku yang menarik dan informatif bagi pengunjung

Kelebihan: Pengunjung dapat melihat informasi yang disediakan saat menunggu, Menambah wawasan dan fungsi lebih pada restoran

Kekurangan: Area informasi akan terlihat seperti toko buku, bukan restoran jika ditempatkan pada setiap sudut makan

- Alternatif 2

Dengan memberikan LCD TV berisi poster informasi menarik seputar *seafood* yang diganti setiap beberapa detik

Kelebihan: lebih menarik mata pengunjung, dan pengunjung tidak perlu repot untuk mengambil buku yang disediakan, Lebih terjangkau untuk setiap area karena saat menunggu hanya dengan melihat sekilas informasi sudah dapat dicerna oleh pengunjung tanpa perlu susah – susah membuka buku

Kekurangan: Biaya yang dikeluarkan akan lebih banyak

Dari kedua alternatif ini, semua digunakan dalam desain karena untuk menghindari kesan monoton, sehingga ada area yang menggunakan TV sebagai papan informasi, ada yang menggunakan rak-rak buku

V. KONSEP

A. Tema Perancangan

Dari hasil analisa *problem solving*, maka didapatkan tema perancangan restoran bandar Djakarta adalah *Garden indoor*. Tema ini diambil dari tema bandar Djakarta sebelumnya yang merupakan ciri khas tersendiri dari restoran ini, namun karena keterbatasan ruang maka menggunakan diusahakan kesan outdoor pada restoran sebelumnya yang dimasukkan kedalam indoor ruang. Desain tema *garden* akan dimaksimalkan dalam setiap sudut ruang agar terciptanya *garden indoor* yang dapat dinikmati pengunjung

B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter ruang dalam yang ingin ditampilkan adalah karakter ruang yang asri dan sejuk. Karakter ini mengambil sifat asri *garden* itu sendiri yang sejuk dan asri dengan adanya banyak tumbuhan disekitar. Gaya desain yang dipakai merupakan minimalis tropical, untuk menyesuaikan dengan ciri khas restoran bandar Djakarta sebelumnya dan menyesuaikan dengan tema *garden indoor*.

Suasana yang diharapkan dari restoran ini adalah suasana kekeluargaan, bising dan tenang (sesuai dengan pemilihan ruangan)

C. Pola Pembentukan Ruang dan Penataan Ruang

- Pola pembentukkan Ruang

Pola pembentukkan ruang yang ada pada restoran ini adalah pola organisasi ruang linier

- Pola penataan Ruang

Penataan ruang pada restoran ini menggunakan pola yang dibagi menurut kebutuhan pengunjung dari segi kebisingan yang diinginkan. Bagi mereka yang menikmati live music yang disediakan dapat menempati lantai 1, bagi mereka merasa terganggu dengan bising yang ada dapat menempati lantai 2. Penggunaan material kaca, dengan berbagai tanaman dalam ruang diharapkan mampu memberikan suasana garden yang disukai pengunjung

D. Pola Penataan Bentuk, Bahan dan Warna Dari Elemen – Elemen pembentuk Ruang

- Dinding

Sebagian besar dinding menggunakan kayu, granit maupun cat tembok biasa. Yang diolah dengan bentuk yang menarik minat pengunjung

- Lantai

Penggunaan leveling hanya pada beberapa sudut ruangan dengan pencampuran berbagai material seperti parket, granit dan keramik batu segilima

- Plafon

Perancangan pada restoran ini lebih menekankan pada plafon yang diberi material kayu pada beberapa sudut ruangan

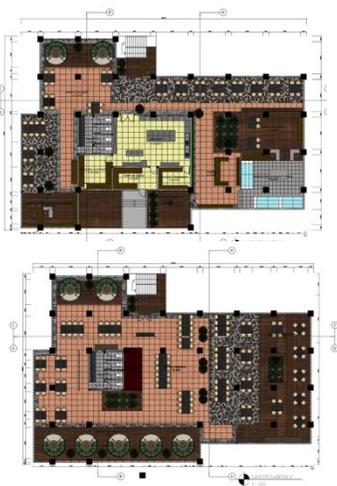
- Perabot

Penggunaan perabot pada perancangan ini sangat sederhana. Dengan gaya desain minimalis tropical. Sehingga bentuk yang dihasilkan lebih geometris

VI. PENGAPLIKSIAN DESAIN

Hasil akhir perancangan interior Bandar Djakarta dapat sebagai berikut:

A. Layout dan Pola lantai



Gambar 13 layout

Desain lantai pada restoran ini menggunakan berbagai jenis material diantaranya penggunaan granit indogress 60 x 60 cm dengan tipe natura magnolia bougenville, parket kayu 15 x 90

cm dan keramik segienam yang di tempatkan pada beberapa area yang berbeda sesuai fungsi areanya tersendiri

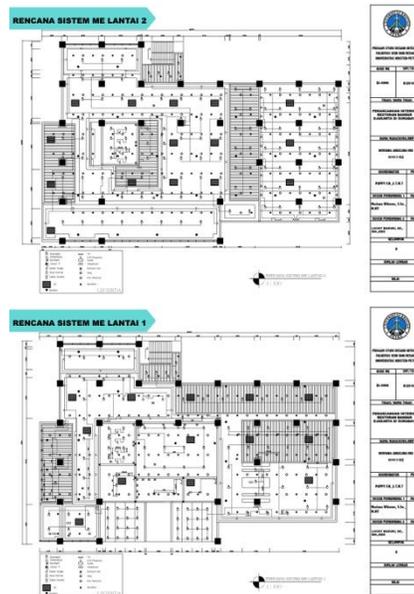
B. Plafon



Gambar 14 plafon

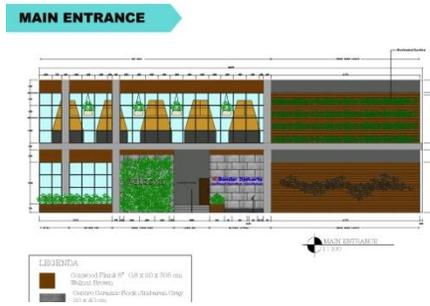
Plafon menggunakan leveling yang berbeda dengan material gypsum board yang finishing cat dan kayu

C. Rencana Mekanikal Elektrikal



Gambar 15 Mekanikal

D. Main Entrance



Gambar 16 ME

E. Potongan



Gambar 17. Potongan AA



Gambar 18. Potongan BB



Gambar 19. Potongsn CC



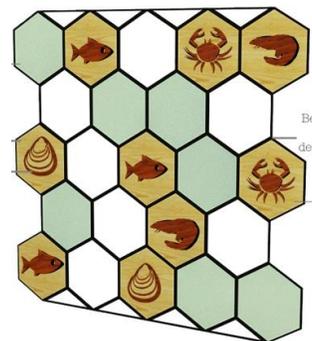
Gambar 20. Potongan DD

F. Perabot



Gambar 21. Perabot

G. Elemen Interior



Gambar 22. Elemen Interior

VII. KESIMPULAN

Perancangan tugas akhir ini merupakan perancangan kembali restoran bandar Djakarta yang terletak di jalan HR Mohammad Surabaya, dengan lokasi yang berbeda yaitu pada hotel yang ada pada jalan baliwerti (fiktif). Perancangan ini dimaksudkan untuk membuat kembali restoran Bandar Djakarta yang memberikan kenyamanan, infomatif bagi para pengunjung mengenai apa yang mereka makan serta manfaatnya bagi mereka. Perancangan ini juga tidak menghilangkan ciri khas atau image dari bandar Djakarta itu sendiri yaitu konsep desain *garden seafood* yang diterapkan dalam konsep perancangan *garden indoor*. Dengan penambahan beberapa tanaman *artificial plants* pada beberapa sudut ruangan, baik diaplikasikan pada dinding, maupun lantai. Selain itu penggunaan warna, sistem serta fasilitas dari bandar Djakarta juga diterapkan dalam desain. Dengan memberi beberapa rak yang dapat difungsikan tidak hanya sebagai pemisah ruang tapi juga sebagai sarana informatif bagi pengunjung karena berisi beberapa buku pengetahuan. Selain itu juga terdapat media seperti TV untuk menampilkan informasi - informasi menarik seputar *seafood*. Sehingga dapat tercipta restoran bandar Djakarta yang informatif dan nyaman serta perancangan kembali bandar Djakarta yang tetap mempertahankan *image* dari restoran tersebut

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, Bu Mariana, Pak Lucky, Orang Tua Penulis, Teman-teman penulis dan semua pihak yang sudah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini kurang sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan kedepannya. Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kata-kata yang kurang berkenan dalam penulisan skripsi ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. 2000
- [2] Saidi, Wahyu. *Kiat sukses Mengelola dan Mengembangkan Bisnis Restoran*. Jakarta : MH Publishing. 2007
- [3] Saidi, Wahyu. *Kiat sukses Mengelola dan Mengembangkan Bisnis Restoran*. Jakarta : MH Publishing. 2007
- [4] Katsigris, Costas dan Chris Thomas. *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice : a Management View. Second Edition*. New Jersey : John Willey & Sons, Inc. 2006
- [5] Cousins, John, David Fosket dan Cailein Gillespie. *Food and Beverage Management*. Longman Pub Group. 2002
- [6] Baraban, Regina S. dan Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design Second Edition*. New Jersey : John Willey & Sons, Inc. 2001
- [7] Chandra, Diana Fransisca. Perancangan Restoran Seafoof “Kampung Nelayan” di Surabaya. Surabaya. 2006