

Perancangan Interior Redesain Restoran Bambuden 2 di Makassar

Jaquiliene Feby Limewa, Hedy C. Indrani dan Lucky Basuki

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya

E-mail: Jaquilienefeb11@gmail.com ; Cornelli@petra.ac.id ; Dante_luq@yahoo.co.id

Abstrak— Restoran masakan China adalah salah satu tempat yang paling sering digemari oleh masyarakat. Perancangan Rebranding interior restoran Bambuden 2 di Makassar ini merupakan perancangan interior sebuah restoran yang menyajikan dominan makanan chinese, dengan menawarkan perpaduan karakter Oriental & Nuansa Elegant dengan menambahkan Bar dalam restoran di area lingkup yang berbeda. Restoran yang dirancang merupakan salah satu restoran yang di desain untuk kalangan menengah hingga atas, dengan sistem pelayanan waiter or waitress to tables. Fasilitas yang di rencanakan meliputi area makan utama/biasa, area VIP, area resepsionis, area bar. Dengan citra restoran yaitu restoran china, maka dari itu konsep yang di terapkan adalah di dasarkan pada filosofi perjalanan berdirinya restoran Bambuden sendiri, keselarasan dalam perpaduan karakter Oriental dan nuansa Elegant sehingga perpaduan sejarah tersebut menjadi seimbang dan selaras. Dan juga adanya keharmonisan, perpaduan dari restoran dan bar dalam perancangan Re-branding ini. Inti dari keseluruhan adalah ingin menampilkan suasana China yang lebih modern yang sangat spesifik kepada sejarah berdiri dengan pendekatan lebih ke arah perpaduan konsep dan fungsi.

Kata Kunci— Restoran Chinese Bambuden, Sejarah.

Abstrac— Chinese restaurant is one of the most popular places in the community. Rebranding interior design Bambuden 2 restaurant in Makassar is an interior design of a restaurant that presents dominant chinese food, by offering a blend of Oriental character & Elegant Nuance by adding Bar within the restaurant in different scope area. The restaurant is designed is one restaurant that is designed for the middle to top, with a system of waiter service or waitress to tables. The planned facilities include the main dining area, the VIP area, the reception area, the bar area. With the image of a restaurant that is a china restaurant, hence from that concept applied is based on the philosophy of the establishment of Bambuden restaurant itself, the alignment in the blend of Oriental character and Elegant nuance so that the combination of history becomes balanced and harmonious. And also the harmony, a blend of restaurants and bars in the design of this Re-branding. The essence of the whole is to want to show China a more modern atmosphere that is very specific to the history of standing with a more approach towards the blend of concepts and functions.

Keyword— Chinese Bambuden Restaurant, History.

I. PENDAHULUAN

Restoran yang mempunyai interior yang menarik, akan lebih menarik perhatian pelanggan untuk datang dan mencoba hal-hal yang ditawarkan. Hal ini dikarenakan pada jaman sekarang masyarakat tidak hanya memperhatikan cita rasa makanan untuk menghilangkan rasa lapar namun melihat juga suasana ruang, sehingga memperhatikan

suasana tempat makan tidak hanya harus nyaman tetapi harus membuat masyarakat tertarik untuk datang mencoba.

Begitu pula di Makassar, sebagai kota yang berkembang banyak masyarakat berlomba untuk membuat inovasi - inovasi pada restoran, sehingga daya saing cukup tinggi untuk memunculkan inovasi yang unik .

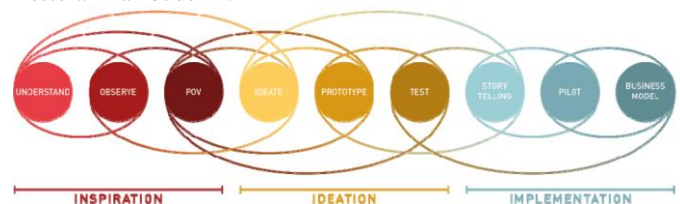
Saat ini masakan China bisa dibilang sangat banyak diminati oleh kalangan masyarakat, dan juga masakan China bisa dibilang cepat dalam proses penyajian serta bisa termasuk makanan yang lumayan umum dan mempunyai gizi yang tinggi. Di asal negaranya sendiri. Negara China merupakan negara yang sangat itu mempunyai kronologi terciptanya resep-resep masakan tersebut.

Restoran di Makassar masih belum banyak mempunyai inovasi yang banyak pada interior, khususnya pada interior restoran khas China sehingga perancang mendapatkan ide untuk meng-redesain Restoran Bambuden 2 di Makassar, yaitu sebuah restoran yang menjual masakan khas China dengan konsep restoran keluarga yang sudah mempunyai nama di kota Makassar. Perancangan ini diharapkan juga bisa menarik perhatian kalangan anak muda untuk datang jadi bukan hanya kalangan orang tua saja. Restoran Bambuden 2 ini didesain dan ditujukan untuk kalangan menengah ke atas dan target pengunjung yaitu semua umur.

Restoran Bambuden 2 ini menjual masakan khas China, maka konsep yang diterapkan adalah sejarah berdiri restoran Bambuden 2 sendiri, dikarenakan restoran Bambuden ini sudah mempunyai nama dan sudah berdiri sejak lama yang diturunkan pada tiap generasi.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan merupakan sebuah rangkaian proses yang melibatkan analisa dan pencarian data yang di jadikan sebagai landasan untuk menghasilkan sebuah desain yang berfungsi sebagai pemecahan masalah. Metode perancangan diadopsi dari IDEO yang didirikan oleh David Kelley beserta *Institute of Design* di Stanford. Metode *Design Thinking* ini akan menjadi penuntun proses perancangan Restoran Bambuden 2.



Gambar 1. *The Design Thinking Proses*
(Sumber: David Kelley (2015,p.15))

A. Understand

Merupakan tahap mengerti, menemukan, dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek perancangan. Data yang dihasilkan berupa :

- Latar Belakang

Pada tahap awal ini, perancang telah mencari dan memperhatikan keadaan lingkungan sekitar, fenomena yang terjadi di masyarakat dan kebutuhan public untuk dikumpulkan dan diklasifikasikan lalu dipilih problem yang dapat diangkat menjadi proses topik perancangan

- Data Literatur

Data literatur yang berhubungan dengan objek perancangan yang akan digunakan sebagai landasan berpikir untuk menghasilkan desain yang teruji dan disesuaikan dengan standarisasi atau prinsip umum yang digunakan. Data literatur meliputi standar ergonomi, dimensi dan sirkulasi ruang, pengertian umum, maupun jenis ruang dan prinsip-prinsip yang umumnya digunakan pada restoran

- Observasi tidak langsung

Observasi tidak langsung merupakan kegiatan pengamat yang tidak dilakukan pada tempat atau lokasi yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti dapat menggunakan media seperti: internet, media cetak, rekaman audio visual dan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang memiliki latar permasalahan yang sama dengan yang akan diteliti.

B. Define

Merupakan tahap menganalisa data dan programming dari data yang telah dikumpulkan sehingga ditemukan kekurangan dan kelebihan. Dalam hal ini yang dianalisa adalah data tipologi dan data lapangan yang dikaitkan dengan data literature sebagai landasan. Hasil analisa disajikan dalam bentuk programming atau program desain yang meliputi analisa aktivitas dan kebutuhan ruang, analisa dan sintesa existing dan pendekatan desain. Pendekatan desain meliputi karakteristik ruang, hubungan antar ruang, alternatif zoning & grouping beserta kelebihan dan kekurangan yang digunakan sebagai landasan untuk menentukan konsep. Secara keseluruhan programming merupakan problem solving analysis yang pada akhirnya menghasilkan problem statement.

C. Ideation

Merupakan tahap brainstorming atau mengemukakan ide-ide sebanyak-banyaknya yang terkait dengan objek perancangan. Tahap Ideation, meliputi 2 tahapan, yaitu:

- Menentukan Konsep Perancangan

Konsep ditentukan dari programming dan analisa yang telah dilakukan. Konsep digunakan sebagai dasar pemikiran berupa ide dan gaya desain yang digunakan sebagai pemecahan masalah dengan memberi batasan desain yang jelas baik material, warna, bentuk maupun tekstur serta tujuan yang ingin dicapai didalam objek perancangan yang diaplikasikan dengan menggunakan metode mind mapping.

Konsep diaplikasikan ada 4 bagian utama perancangan, yaitu:

- Organisasi ruang, merupakan pola-pola khusus yang berhubungan dengan pengelompokan dan penataan area-area tertentu.
- Elemen pembentuk dan pengisi ruang meliputi lantai, dinding, plafon dan perabot yang dikaji melalui unsur dan prinsip desain terkait dengan pola bentuk bahan dan wana yang digunakan.
- Sistem pengkondisian ruang meliputi sistem pencahayaan, sistem penghawaan, akustik, sistem komunikasi dan sistem proteksi
- Suasana ruang meliputi sistem komunikasi, karakter dan gaya desain yang digunakan pada proyek perancangan.

B. Skematik Desain

Skematik desain merupakan gambaran ide-ide awal atau inspirasi desain yang diluahkan dalam bentuk sketsa ide awal sebelum menghasilkan desain akhir, sketsa ide didasari oleh konsep dengan tujuan untuk memperlihatkan suasana ruang yang terbentuk dari permainan warna, bentuk maupun material pada perabot dan elemen interior didalamnya.

C. Prototype

Merupakan tahap evaluasi atau melakukan uji coba terhadap gambaran ide-ide awal yang dapat diaplikasikan dalam bentuk sketsa ide awal yang dapat diaplikasikan dalam bentuk gambar kerja, seperti maket studi sehingga data ditemukan kelebihan & kekurangan yang akan dikembangkan menjadi ide-ide yang memberi solusi desain yang baik.

D. Test

Merupakan hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan yang kemudian dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk desain akhir untuk di pelajari dan di dokumentasikan sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan pengembangan periode waktu. *Product design* akhir meliputi gambar kerja dan gambar presentasi berupa gambar detail keseluruhan yang dilengkapi dengan keterangan material, ukuran, warna serta konstruksi yang digunakan. Selain itu desain akhir juga diwujudkan dalam bentuk maket 1:50 untuk lebih mudah dimengerti oleh orang lain.

III. KAJIAN PUSTAKA

Kemajuan usaha penyajian makanan dan minuman sekarang ini tidak terlepas dari sejarah perkembangan perjalanan peradapan manusia di masa lalu. Menyebut kata restoran yang terpikir dibenak kita ada jajaran meja-meja yang tertata rapi, kehadiran pelanggan menikmati sajian, pramusaji dengan pelayanannya, juru masak sibuk mengolah hidangan, suara berdenting peralatan makan dan minum, aroma hidangan yang mendominasi ruangan, serta keluar masuknya pelanggan yang silih berganti. Bahkan suara musik terdengar sayu-sayu ikut mengisi ruangan.

Restoran adalah suatu usaha komersial yang menyediakan jasa pelayanan berupa makanan dan minuman yang dikelola secara profesional. Dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajiannya, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Menurut buku pengantar Akomodasi dan Restoran (Soekresno, Endar, dan Sri Sulartiningrum), ada 3 jenis restoran:

3.1. Formal Restaurant (Restoran Formal)

Industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

Ciri-cirinya adalah:

- ❖ Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal
- ❖ Penerimaan pelanggan dengan cara sistem tempat terlebih dahulu
- ❖ Restoran dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi
- ❖ Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian Service/ French service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut
- ❖ Restoran menyediakan berbagai merk minuman bar secara lengkap, khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai Negara penghasil *wine* terbaik di dunia.
- ❖ Harga makanan dan minuman relative tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran informal.
- ❖ Penataan bangku dan kursi memiliki area servis yang lebih luas.
- ❖ Tenaga relative banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

3.2. Informal Restaurant (Restoran Informal)

Industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan.

Adapun ciri-cirinya adalah:

- Harga makanan dan minuman relative murah
- Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat
- Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal
- Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah *American service/ ready plate, self service, ataupun counter service*.

- Tidak menyediakan hiburan musik hidup
- Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan lain menu
- Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu atau pelanggan tetapi di *display* di *counter* atau langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.

3.3. *Specialities Restaurant*

Industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu Negara tertentu (Soekresno 17)

Ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

- ❖ Restoran menyediakan menu khas suatu Negara tertentu yang populer dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
- ❖ Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- ❖ Restoran menyediakan sistem pemesanan tempat.
- ❖ Restoran hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan makan malam.
- ❖ Restoran hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan makan malam.
- ❖ Jumlah tenaga servis sedang, dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.
- ❖ Menu *a la carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan. Biasanya menghadirkan musik/hiburan khas negara asal.

Chinese Interior Style

Beberapa ruangannya memiliki ciri jendela dan pintu yang luas yang terbuka ke eksterior, halaman atau tamannya. Bentuk yang simetri dan formal penataan peletakkan pintu, jendela & furniturnya.

Warna-warna yang sering dipakai adalah warna-warna yang kuat dan mencolok. Warna merah, mewakili yang menyimbolkan kebahagiaan, umumnya digunakan pada pintu, dinding, kolam, lis jendela atau pada bangunan. Warna kuning mewakili tanah. Warna emas dan hijau menyimbolkan kekayaan dan kemakmuran yang umumnya dipakai pada istana-istana raja. Warna biru menimbulkan surga biasanya dipakai pada plafon.

Elemen pembentuk ruang:

➤ Lantai

Lantai umumnya dari tanah, kayu, batu, lantai marmer yang berkilau digunakan pada ruang-ruang yang penting pada istana lantai permadani.

➤ Dinding

Dinding umumnya datar atau dihias. Kayu alami yang memperkaya permukannya, dengan teknik arsitek menggabungkan terali kayu terukir yang rumit sebagai aksesoris dinding area yang didekorasi.

➤ Plafon

Plafon pada ruang publik yang penting umumnya digunakan penggunaan desain yang geometris dengan motif tradisional.

➤ Tiang

Pada tiang-tiang besar umumnya diukir dan dilukis

➤ Jendela

Jendela *resctangular* dengan penutup jendela atau teralis.

➤ Pintu

Pintu umumnya diukir atau diberi teralis untuk menghubungkan interiornya dengan eksteriornya. (Hardwood, 2002)

IV. KONSEP DESAIN

Konsep perancangan redesain interior Restoran Bambuden 2 adalah sebagai inspirasi & inovasi untuk masyarakat Makassar agar menyediakan fasilitas restoran yang mempunyai karakter yang spesifik. Tujuan redesain ini ingin membuat suatu inovasi khususnya pada interior restoran masakan restoran China yang spesifik dan menarik yang belum ada di Makassar.

A. *Karakter, Gaya dan Suasana Ruang.*

Pemilihan konsep *History and Unity* diangkat dari solusi perancangan interior redesain "Restoran Bambuden 2 di Makassar", yaitu ingin menciptakan suasana yang baru untuk restoran China khususnya di kota Makassar, dan juga menjadi tempat yang dapat mempererat hubungan keluarga, teman atau seseorang.

History menggambarkan tentang sejarah masa lalu. Sehingga konsep dari perancangan redesain ini diambil dari sejarah awal mula pemilik restoran Bambuden mendirikan restoran ini.

Sedangkan *Unity* dapat diartikan sebagai kesatuan & keselarasan. *Unity* diangkat dari solusi perancangan yang ingin mempererat arti dari berdirinya restoran Bambuden 2 dan hubungan para pengunjung dengan suasana yang ada di dalam ruangan tersebut dengan berharap restoran bambuden ini mempunyai gaya desain yang spesifik. *Unity* diaplikasikan dalam perancangan perabot dan penggunaan material sesuai konsep dan tema yang diterapkan.

B. *Sistem Interior*

1. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pencahayaan alami yang berasal dari sinar matahari yang masuk pada celah – celah bukaan jendela dan pencahayaan buatan menggunakan lampu LED, lampu spot dan halogen di beberapa area. Suasana yang ditampilkan lebih kepada remang-remang untuk membentuk suasana lain.

2. Sistem Penghawaan

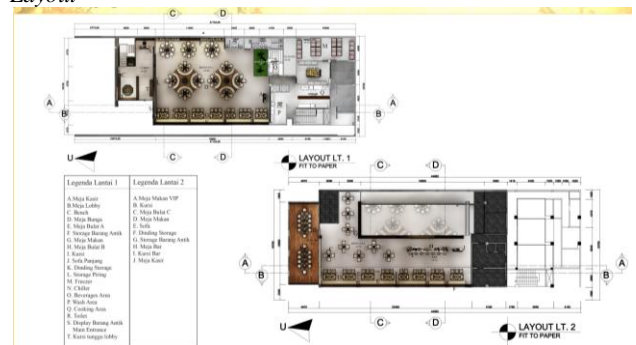
Suhu udara kota Surabaya yang tidak menunjang kenyamanan saat beraktifitas membuat 100% penghawaan ruangan berasal dari penghawaan buatan. Penghawaan juga dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas maupun bau/exhauster serta pada tungku asap, perangkat asap, dan cerobong asap. Bahan makanan sebaiknya dalam suhu 25°C.

3. Sistem Keamanan

Sistem Keamanan dapat berupa pekerja keamanan (satpam) yang berada di area parkir, kamera CCTV, dan dengan penataan ruang yang tepat. Setiap akses keluar pada loby letaknya berdekatan dengan kasir untuk meminimalkan adanya kejahatan. Setiap ruang kecuali toilet diberi kamera CCTV.

V. DESAIN AKHIR

A. *Layout*



Gambar 2. Layout– Lt 1 & 2

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Tatanan layout pada desain akhir ini sama dengan transformasi/pengembangan desain, hanya ada beberapa bagian dan material yang diganti pada perancangan layout ini. Untuk layout lantai satu dan dua, penataan perabot cenderung statis, yaitu searah dan juga pada lantai satu fokus utama terdapat di bagian tengah ruangan, yaitu furniture melingkar yang berkonsep menyerupai bentuk bunga apricot.

Zoning dan *Grouping* pada setiap lantai tetap mengikuti tatanan

awal dari tempat bangunan yang sudah ada, namun adanya perubahan grouping pada lantai dua.

Alur masuk pelayan dan pengunjung telah dibedakan dari awal, dengan pengunjung mempunyai akses sendiri melewati pintu bagian depan dan karyawan melewati sisi bagian kanan bangunan.

Pada perancangan restoran ini ada disediakan bar pada lantai dua, sehingga pengunjung dapat menikmati minuman dengan santai dan nyaman. Untuk sistem pembayaran hanya dapat diakses pada kasir lantai satu, dan untuk pengaplikasian makanan yang dilakukan oleh karyawan terdapat pada lantai satu bagian belakang restoran dan lantai dua samping meja bar sehingga pada saat pelayan memasukkan pesanan dapat langsung tertulis ditempat kasir tanpa harus bolak-balik.

B. Main Entrance

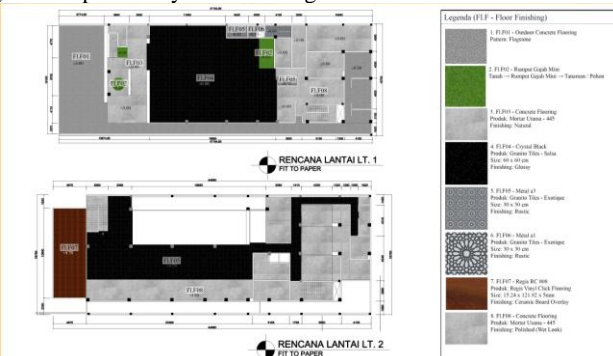
Bagian *main entrance* pada bagian pintu masuk utama dibuat menyerupai dinding menggunakan batu alam yang maju mundur, dengan tujuan ingin memamerkan barang antik khas China pada pengunjung pada saat berjalan masuk. Barang antik pada restoran ini adalah konsep dari restoran Bambuden sendiri, dan menggunakan batu alam sehingga nuansa oriental dengan dominan warna emas dan coklat pada restoran ini sudah terasa pada saat masuk. Kemudian untuk tambahan diberikannya motif bambu pada sekitar nama "Bambuden"



Gambar 3. Main Entrance
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

C. Rencana Lantai

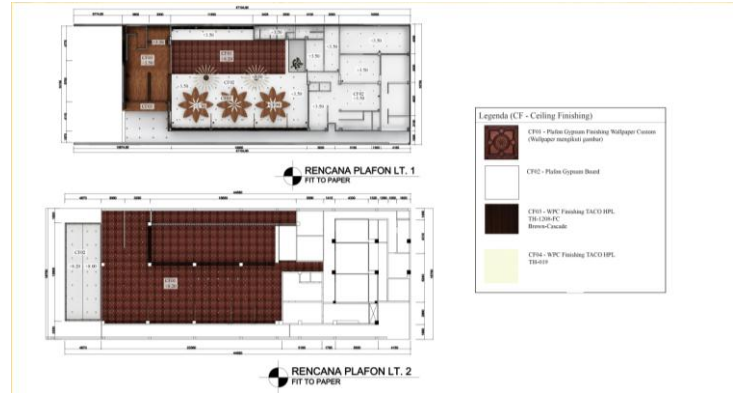
Rencana lantai sebagian besar menggunakan marmer pada area *restaurant & bar*, sehingga restoran dan bar kelihatan mewah dan elegan serta parket kayu untuk ruang VIP.



Gambar 4. Rencana Lantai 1 & 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

D. Rencana plafon

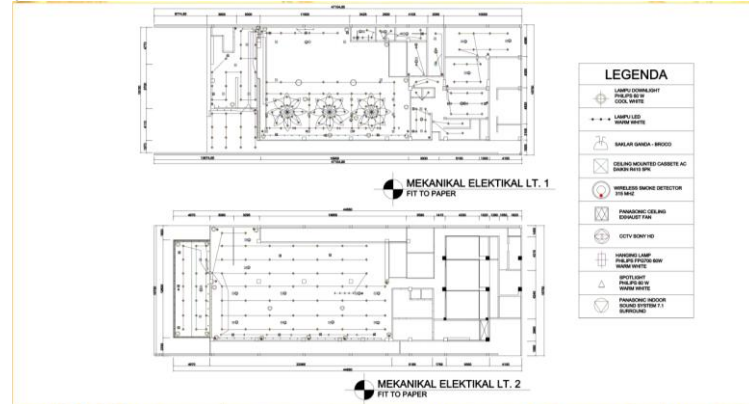
Rencana plafon sebagian besar menggunakan *wood ceiling custom* dengan motif bunga berukir sehingga memberikan motif pohon dan bunga apricot. Dan juga terdapat permainan plafon gantung untuk menambah nilai estetika. Pemilihan warna hitam pada plafon lantai 2 untuk mengurangi kesan tinggi pada ruangan tersebut. Dan juga terdapat kombinasi kayu yang mengarah ke pusat ruangan yang menambah estetika ruangan tersebut.



Gambar 5. Rencana Plafon Lantai 1 & 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

E. Rencana Mekanikal Elektrikal

Pada perancangan interior redesain "Restoran Bambuden 2" ini sebagian besar menggunakan *downlight*. Pada area meja makan restoran menggunakan lampu gantung sebagai cahaya tambahan. *Spotlight* dan *LED strip* di gunakan pada area benda yang ingin di tonjolkan.



Gambar 6. Rencana Mekanikal Elektrikal Lantai 1 & 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

F. Area lobby

Untuk area *lobby*, terlihat pada gambar menggunakan batu bata juga, dengan tujuan agar memperlihatkan nuansa oriental, dikarenakan di negara China kebanyakan kedai tempat makan dan juga semua ciptaan bangunan-bangunan besar China menggunakan batu bata. Di area lobby diberikan kursi duduk dari kayu, agar memperkuat nuansa oriental dan didepan kursi kayu diberikan meja hias dengan material bambu dan dibawahnya ada bunga yang ditutupi kaca, sehingga semuanya bisa menyatu dengan konsep ingin memperkuat nuansa fujian, China.



Gambar. 5.3 Perspektif Area Lobby
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

G. Area resepsionis

Pada bagian resepsionis dirancang lebih kearah chinese modern, karena tidak menggunakan khas warna China yaitu merah namun lebih menggunakan warna coklat dan abu-abu. Untuk bagian tembok resepsionis terlihat menggunakan batu bata dengan tujuan agar memperlihatkan adanya nuansa orientalnya dan juga di bagian samping kiri kanan nama Bambuden diberikan hiasan lampu berbentuk bambu yang terempel, sehingga memperlihatkan nama bambuden yang mempunyai ciri khas bambu yang sudah tertanam dari dulunya.



Gambar. 5.4. Perspektif Area Resepsionis
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

H. Area Restoran

Pada area *restoran* terdapat modular sofa yang menyerupai bunga-bunga apricot yang menjadi fokus utama restoran yang terbuat dari material *wood plastic composite* dengan *finishing* Taco HPL yang memperkuat tema perancangan ini, sehingga dari tampak atas furnitur tersebut berbentuk seperti tampak bunga, dengan pengaplikasian desain yaitu tempat duduknya adalah bagian dari daun bunga dan bagian kolom yang di hiasi dengan lampu dan bambu itu adalah merupakan bagian sari bunga yang menghadap keatas.

Selain modular sofa yang menyerupai sangkar, *restoran bambuden* ini juga dikombinasi dengan sofa yang saling membelakangi yang cocok untuk makan. Lukisan mengenai Negara China dan kota Fujian serta warna krem pada sofa berfungsi sebagai pemanis sehingga ruangan tidak terkesan monoton.

Untuk Plafon dilantai satu juga telah di modif berbentuk

seperti bunga yang diberikan *hidden lamp*, peletakan model bunga di plafon itu disengaja agar pengunjung pada saat berada di ruang restoran dapat dengan mudah langsung melihat ornamen-ornamen bunga. Pada bagian restoran lainnya, terdapat meja bundar dan meja segi panjang. Untuk model dari meja bundar yaitu kaki meja tersebut berbentuk menyerupai bentuk daun yang sedang mekar, sehingga membuat satu kesatuan dengan furniture yang lain, dan meja persegi panjang berbentuk bunga yang disambungkan melalui kayu sehingga bermakna seperti kaki meja yang berbentuk ranting-ranting pohon apricot yang disambung. Untuk di gambar (f) adanya meja diletakkan untuk pelayan mengisi data pesanan pengunjung sehingga memudahkan langsung berhubungan dengan dapur.



(a)



(b)



(c)



(f)

Gambar.5.5. (a), (b), (c), (d), (e), dan (f) Perspektif Area Restoran
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



(d)

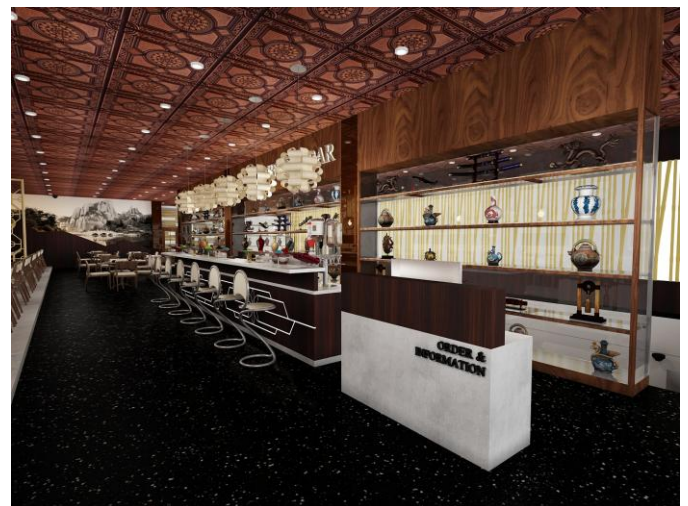
I. Bar area

Area Bar, menggunakan lantai marmer yang sama dengan lantai satu dan sebagian tempat makan berada dilantai 2. Namun untuk daerah bar, meja barnya mempunyai satu karakter motif dengan furniture lantai satu yaitu berbentuk bunga yang kemudian mengeluarkan cahaya. Dibelakang bar diberikan lemari barang antik, sehingga pengunjung dapat merasakan nuansa oriental yang diberikan dan juga dengan tambahan hiasan lampu dari bambu-bambu.

Untuk plafon pada bar menggunakan *wood ceiling* custom dengan menggunakan warna yang lebih kemerah-coklatan dengan tujuan agar tidak melupakan ciri khas asli China yaitu warna merah, sehingga walaupun konsep dalam redesain ini ingin lebih kearah China modern, tetapi khas orientalnya juga masih dapat dirasakan



(e)



(a)



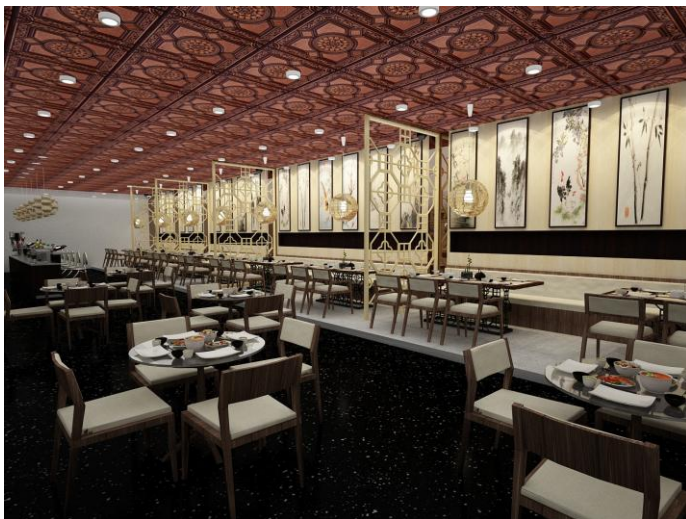
(b)



(e)



(c)



(d)

Gambar. 5.6. (a), (b), (c), (d) dan (e) Perspektif bar lantai 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

J. Area VIP

Pada area *VIP*, focus utama dalam ruangan itu ialah tembok yang diberikan ornamen bambu, dengan tujuan agar bisa dijadikan spot pengunjung untuk foto, dengan penggunaan potongan kayu berbentuk bambu dan dilapisi dengan HPL bermotif bambu yang natural. Kemudian untuk sisi kanan dan kiri tembok, terdapat hiasan gambar burung yang sedang hinggap di atas pohon apricot, yaitu mempunyai arti dari asal tempat lahir pemilik restoran bambudèn ini dan juga apricot ini menjadi fokus orang China sebagai simbol kebahagiaan, sehingga dengan harapan bahwa pengunjung bisa berbahagia untuk makan dan datang di restoran Bambudèn ini.



(a)



(b)

Gambar. 5.6. (a) dan (b) Perspektif *Ruang VIP*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

VI. KESIMPULAN

Perancangan interior redesain “Restoran Bambuden 2” di Makassar ini diharapkan dapat memenuhi tuntutan masyarakat terhadap perkembangan masakan China dengan adanya *decorating area* yang menarik sehingga dapat menarik minat dan selera pelanggan dari kalangan muda hingga lansia untuk datang.

Konsep “*Back to history & Unity*” yang diangkat dalam perancangan ini cocok untuk inovasi restoran-restoran China di Makassar yang belum mempunyai konsep desain ruangan yang spesifik pada jaman sekarang dilihat dari fakta yang ada, belum adanya restoran China di Makassar yang mempunyai desain interior yang cukup menarik untuk didatangi oleh kalangan anak muda. Tema “*Close to Nature*” yang diaplikasikan pada elemen interior menjadikan sebuah identitas tersendiri bagi perancangan ini. Penggunaan warna – warna khas China pada umumnya seperti coklat pada warna kayu memberikan kesan hangat pada ruangan sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan tidak bosan berlama – lama diruangan tersebut, kemudian warna abu-abu pada batu bata memberikan arti dari khas oriental China pada umumnya. Gaya desain yang diangkat yaitu transitional China yang merupakan perpaduan antara garis lurus dan lengkung, sehingga memberikan kesan alam namun tetap terlihat elegan.

Dengan perpaduan konsep, tema, dan gaya desain yang diangkat pada perancangan ini dipercaya mampu membuat masyarakat kota Makassar tertarik untuk datang ketempat ini dengan fasilitas – fasilitas dan interior yang disuguhkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

- A. Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T., selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan karya desain tugas akhir.
- B. Bapak Lucky Basuki S.E., M.H., HDII, selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan karya desain tugas akhir.
- C. Pihak lain yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BA, Ir. Sugiarto Endar. BA, Sulartiningrum Sri. 1996. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta : Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Kelley. David. *The Design Thinking Process*. Standford Design Institute
- [3] Whiton, Sherrill, dan Stanley Abercrombie. *Interior Design and Decoration 5th Edition*. New Jersey: Upper Saddle River. 2002.