

Perancangan Interior Restoran & Kafe Dengan Konsep Kontemporer Tradisional Khas Lombok di Lombok

David Pratama, Lintu Tulistyantoro, Hendy Mulyono
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: pratamadavid1@gmail.com; lintut@petra.ac.id; hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak—Perancangan ini dilatar belakangi permasalahan bahwa kurangnya minat masyarakat, terutama kalangan muda untuk melestarikan dan mempertahankan kebudayaan yang ada di Lombok. Seiring berjalannya waktu kebudayaan yang ada jika tidak dilestarikan akan hilang seiring berjalannya waktu.

Restoran serta kafe ini menawarkan konsep desain “*wonderfull of songket house*” yang akan didasari oleh kebudayaan Lombok yaitu kain songket serta rumah adat yang ada di Lombok, dengan tampilan yang lebih modern “kontemporer” agar dapat menarik minat anak kalangan muda serta para wisatawan yang datang berkunjung ke Lombok untuk mampir ke restoran dan kafe ini untuk mempertahankan serta melestarikan kebudayaan yang ada di Lombok, dan dapat memperkenalkan kepada para wisatawan kebudayaan yang ada di pulau Lombok.

Kata Kunci :

Restoran, kafe, kebudayaan, kain songket, Lombok

Abstract—This design is motivated by the problem that there is a lack of interest in the community, especially young people to preserve and maintain the culture that exists in Lombok. As time goes by, the culture that exists if not preserved, it will disappear over time.

This restaurant and cafe offers a “*wonderfull of songket house*” design concept that will be based on Lombok culture, namely songket cloth and traditional house in Lombok, with a more modern “contemporary” look to attract young childrens and tourists who come visiting Lombok to stop by there restaurant and cafe to prsrve the culture in Lombok, and to be able to introduce to the culture to the tourists on the island of Lombok.

keyword :

Restaurant, cafe, culture, songket fabric, Lombok

I. PENDAHULUAN

Perancangan restoran dan kafe ini akan menampilkan ciri khas kebudayaan yang dimiliki Lombok kedalam pengaplikasian interior pada perancangan interior restoran dan kafe. Baik dalam segi pembagian ruangan, dekorasi, material yang digunakan dan sebagainya, namun akan digabungkan dengan konsep kontemporer sebagai daya tarik tambah bagi para wisatawan agar berkunjung ke restoran dan kafe yang menampilkan kebudayaan khas Lombok.

Tidak hanya mengambil kebudayaan Lombok sebagai dasar perancangan interiornya. 80% akan menyajikan makanan dan minuman khas Lombok di dalamnya sebagai tawaran menu utama, seperti peleceng kangkung, ayam taliwang, sate bulayak, sate rembiga, kenyamen (kelapa muda) dengan tampilan modern sebagai daya tarik dan masih banyak ragam tawaran lainnya dan 20% akan menyajikan beberapa makanan modern sebagai tambahan alternatif bagi para wisatawan. 50% target perancangan adalah anak generasi Z (kalangan muda) kisaran usia 17 – 25 agar dapat mengetahui beragam kebudayaan yang dimiliki oleh pulau Lombok sendiri, 15% nya kalangan dewasa kisaran usia 25 keatas, dan 35% nya para wisatawan yang berkunjung ke Lombok.

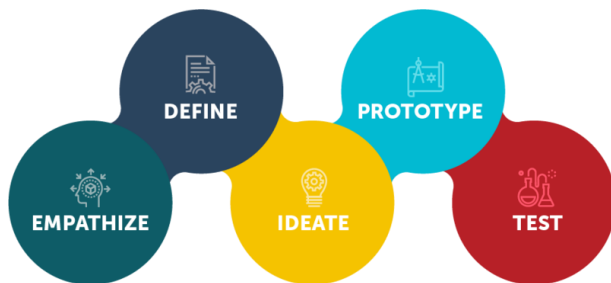
Perancangan diharapkan dapat mempertahankan kebudayaan yang ada di Lombok agar tak tergeser oleh kebudayaan lain yang dibawa datang ke Lombok. Dan juga diharapkan dapat memotifasi banyak kalangan muda untuk membuat sesuatu hal yang didasari oleh kebudayaan yang dimiliki oleh Lombok agar dapat tetap dilestarikan, tidak hanya itu tetapi penulis juga mengharapkan dapat menggerakkan hati para penduduk lokal Lombok untuk berani menunjukan kebudayaan yang mereka miliki ke dalam pariwisata Lombok yang akan berkembang seiring berjalannya waktu.

Diharapkan pula dari hasil perancangan ini dapat menjadi sumber informasi dan mempromosikan pulau Lombok sebagai sarana wisata serta tempat pengetahuan kebudayaan Sasak. Baik dari segi tarian, adat istiadat, maupun makanan tradisional.

Lombok juga merupakan salah satu destinasi wisata yang ada di Indonesia, keindahan alam yang sangat memukau membuat para wisatawan domestik dan internasional berkunjung ke Lombok. Akan tetapi Lombok pada saat ini

belum terlalu memanfaatkan kebudayaan yang dimilikinya menjadi salah satu daya tarik pariwisatanya, dengan mengandalkan kebudayaan yang dimiliki Lombok jika dapat diadopsi kedalam bidang interior maka akan menjadi *icon* baru yang muncul dikarenakan banyaknya wisatawan yang datang, tak hanya untuk berlibur melainkan bertujuan lain seperti bisnis, sebagian yang diincar untuk berbisnis yaitu restoran, kafe, dan hotel.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Metode

A. Empathize

Pada tahap *empathize* akan melakukan pengumpulan data, baik data literatur terkait perancangan yang mampu mempermudah dan membantu dalam proses perancangan restoran dan kafe serta mengamati isu-isu terkini yang berkaitan dengan permasalahan pada perancangan, mendatangi tempat lokasi perancangan untuk melakukan proses pengumpulan data fisik dan non fisik serta melakukan beberapa wawancara kepada pihak yang terkait dengan lokasi perancangan.

Data literatur dapat berupa buku, jurnal, perancangan sebelumnya dan lain sebagainya, data literatur yang telah dikumpulkan akan dilengkapi dengan data tipologi sebagai pembandingan desain restoran agar berbeda dari yang lainnya atau mampu mengadopsi dari beberapa tipologi yang terkait.

- Data Fisik

Lokasi perancangan, batasan-batasan sekitar lokasi, arah mata angin / bangunan menghadap kemana, situasi sekitar, dan menjelaskan mengenai bentuk dalam bangunan.

- Data Non Fisik

Berupa informasi mengenai kebudayaan Lombok (Sasak) yang akan ditanyakan kepada penduduk Lombok, wawancara kepada beberapa anak muda Lombok mengenai minat mereka agar datang ke sebuah restoran dan kafe.

- Tipologi

Berupa data pembandingan yang berguna memberikan referensi, kelebihan, kekurangan, serta kebutuhan ruang sekitar.

- Literatur

Data-data berupa teori yang dapat membantu proses perancangan.

B. Define

Pada tahap *define* akan menguraikan dan mengidentifikasi data serta fakta mengenai proyek restoran dan cafe yang akan dirancang. Data literatur, data lapangan, dan data tipologi akan dianalisa serta dibandingkan agar mendapatkan permasalahan yang lebih jelas serta merinci untuk ditentukan solusinya dalam perancangan. Kemudian, akan menganalisa atau *programming* kapasitas serta jenis ruang yang dibutuhkan ataupun yang akan ditambahkan, karakteristik ruang, *zoning* dan *grouping* ruang, serta *framework*. Dan melakukan evaluasi agar mendapatkan masukan mengenai proses yang telah dijalankan.

C. Ideate

Setelah tahap *empathize* dan *define* dilakukan kemudian dapat melanjutkan ke tahap *ideate*, dimana dalam tahap ini akan melakukan proses *brainstorming* agar mendapatkan ide-ide yang kemudian dijabarkan kedalam *mind-mapping*. Ide yang telah didapatkan akan digunakan untuk membuat konsep desain perancangan. Lalu setelah konsep didapatkan akan membuat beberapa alternatif layout untuk lebih memudahkan sketsa-sketsa ruang dari beberapa alternatif layout atau melakukan sebaliknya.

- Konsep Perancangan

Konsep perancangan desain adalah proses yang didapatkan dari hasil permasalahan-permasalahan dalam *programming* atau analisa. Sehingga semua permasalahan dapat diselesaikan dan diangkat menjadi ide perancangan.

- Sketsa Ide

Ide-ide desain adalah proses untuk menyelesaikan permasalahan yang telah didapatkan, biasanya dalam bentuk gambar sketsa, sketsa bentuk, dll

- Alternatif Desain

Pada tahap ini, desain sketsa yang dibuat lebih dari satu sehingga memperoleh alternatif desain yang sesuai dengan konsep.

- Evaluasi Desain

Pada tahap ini alternatif desain akan dipilih berdasarkan kriteria desain yang mampu menjawab permasalahan sesuai dengan konsep desain.

D. Prototype

Tahap *prototype* akan membantu untuk melihat suasana ruangan perancangan restoran dan kafe melalui proses *modeling*, serta desain yang dibuat dapat mengalami perkembangan sesuai dengan masukan dan kebutuhan ruang yang belum terpenuhi ataupun membuat tampilan desain menjadi lebih mendekati konsep perancangan yang ideal. Dan akan melakukan evaluasi dengan dosen pembimbing agar berguna untuk desain selanjutnya bersamaan dengan tahap *text*.

- Modeling

Setelah evaluasi desain tersebut maka desain yang telah dipilih akan dibuat *modeling* dalam bentuk 3D sehingga suasana ruangan dapat terlihat, bila desain belum sesuai maka akan kembali lagi ke tahap alternatif desain.

E. Test

Tahap *test* atau evaluasi dilaksanakan untuk menguji keberhasilan desain. Kemudian, muncul kritik dan saran bagi perancangan yang berguna untuk menampilkan desain menjadi lebih optimal dan mampu menjawab semua permasalahan melalui kritik dan saran yang diberikan.

• Hasil Akhir Karya Desain

Jika seluruh tahapan sudah selesai, melanjutkan ketahap proses *rendering*, gambar kerja, maket dengan skala 1 : 50 atau 1 : 100 dll akan dilaksanakan.

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Restoran

Pengertian Restoran Menurut Soekresno (15) sejarah restoran dimulai pada 12.000 tahun Sebelum Masehi ketika suatu suku bangsa di Denmark menggunakan sebuah dapur berukuran besar untuk memasak dan menyiapkan hidangan bagi sekelompok orang guna menikmati hidangan secara bersama-sama. [1]

a. Klasifikasi restoran

Klasifikasi 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:

• *Formal Restaurant* (Restoran Formal)

Menurut Soekresno pengertian restoran formal adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Ciri-ciri restoran formal adalah [1]:

- Penerimaan pelanggan dengan sistem pemesanan tempat terlebih dahulu.
- Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal.
- Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian Service / French Service* atau modifikasi kedua *table service* tersebut.
- Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik atau menu Eropa yang populer.
- Selain ruang jamuan makan, disediakan juga ruang *cocktail* sebagai tempat untuk minuman beralkohol sebelum menyantap makanan.
- Dibuka pelayanan untuk makan malam (*dinner*) atau makan siang (*lunch*). g. Menyediakan berbagai menu minuman *bar* secara lengkap, khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara.
- Menyediakan hiburan *live music* dan tempat untuk melantai dengan suasana yang eksklusif dan romantis.
- Harga makanan dan minuman relatif tinggi.
- Penataan meja dan kursi memiliki area service yang lebih luas untuk dapat dilewati oleh *gueridon service*. k. Karyawan relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

• Restoran Informal

Sedangkan pengertian restoran informal menurut Soekresno adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan,

kepraktisan dan frekuensi. Ciri-ciri restoran informal adalah sebagai berikut [1]:

- Penerimaan pelanggan tanpa system pemesanan tempat.
- Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk menggunakan pakaian formal.
- Tidak menyediakan hiburan *live music*.
- Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lainnya. f. Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah *American Service / Ready Plate* atau bahkan *Self Service* ataupun *Counter Service*.
- Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan tetapi di *display dicounter / langsung* disetiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- Menu yang disediakan cukup terbatas pada menu yang relatif cepat saji. i. Jumlah tenaga servis relatif sedikit dengan standar kebutuhan, satu pramusaji untuk 12-16 pelanggan.

➤ *Specialities Restaurant*

Sedangkan pengertian *Specialities Restaurant* menurut Soekresno adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu [1].

- *Fine Dining Restaurant*, merupakan restoran berkelas. Restoran ini menyediakan masakan lezat yang disiapkan oleh koki terkenal, sistem pelayanannya sangat memuaskan, dekorasi ruang menarik dan harganya relatif mahal.
- *Theme Restaurant*, adalah restoran yang menggunakan tema tertentu dalam desain interiornya, sehingga memacu emosi pengunjung dan menimbulkan kenangan pada tempat atau kejadian tertentu.
- *Casual Dinner House*, adalah restoran yang mengutamakan kenyamanan dan menggunakan dekorasi ruang yang tidak permanen.
- *Ethnic Restaurant*, adalah restoran yang menggunakan pendekatan budaya, misalnya cara penyajian makanan. Masakan Mexico, Itali, Perancis, Jerman, Thailand, India memiliki cara penyajian makanan yang khas sesuai budaya mereka masing-masing.
- *Family Restaurant*, merupakan restoran keluarga dimana makanan yang disajikan digemari seluruh anggota keluarga dan harganya relatif murah.
- *Quick-Service Restaurant*, merupakan restoran dengan sistem pelayanan cepat saji atau biasa dikenal dengan istilah *fast food*. [1]

➤ *Specialities Restaurant*

Sedangkan pengertian *Specialities Restaurant* menurut Soekresno adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu [1].

- *Fine Dining Restaurant*, merupakan restoran berkelas. Restoran ini menyediakan masakan lezat yang disiapkan oleh koki terkenal, sistem pelayanannya sangat memuaskan, dekorasi ruang menarik dan harganya relatif mahal.

- *Theme Restaurant*, adalah restoran yang menggunakan tema tertentu dalam desain interiornya, sehingga memacu emosi pengunjung dan menimbulkan kenangan pada tempat atau kejadian tertentu.
- *Casual Dinner House*, adalah restoran yang mengutamakan kenyamanan dan menggunakan dekorasi ruang yang tidak permanen.
- *Ethnic Restaurant*, adalah restoran yang menggunakan pendekatan budaya, misalnya cara penyajian makanan. Masakan Mexico, Itali, Perancis, Jerman, Thailand, India memiliki cara penyajian makanan yang khas sesuai budaya mereka masing-masing.
- *Family Restaurant*, merupakan restoran keluarga dimana makanan yang disajikan digemari seluruh anggota keluarga dan harganya relatif murah.
- *Quick-Service Restaurant*, merupakan restoran dengan sistem pelayanan cepat saji atau biasa dikenal dengan istilah *fast food*. [1]

b. Sirkulasi Restoran

Menurut Suptandar, pola sirkulasi ditentukan oleh pengelompokan atau organisasi ruang yang benar secara struktural. Fungsi dari sirkulasi yaitu untuk memberikan kelancaran bagi arus pengunjung, karyawan, maupun barang.

Baraban dan Joseph menyebutkan bahwa keberhasilan sebuah restoran juga bergantung pada pola sirkulasi khususnya untuk pengunjung. Semakin sedikitnya sirkulasi yang bersilangan maka akan semakin baik karena hal tersebut tidak menyebabkan penumpukan sirkulasi dalam restoran [2].

Soekresno dalam bukunya *Management Food and Beverage Service Hotel* menyebutkan bahwa sirkulasi pada area makan untuk satu orang (longgar) adalah 75 cm. Sirkulasi untuk dua orang (sempit) atau satu troli besar adalah 90 cm, sedangkan sirkulasi untuk dua orang atau satu orang ditambah satu troli adalah 105 cm.[2]

Menurut Ching (*Ilustrasi 234*) jenis-jenis sirkulasi ruang, antara lain:

- *Sequential circulation* (linier), yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan pengunjung diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan, pengunjung diharuskan melewati jalan tersebut.
- *Random Circulation*, yaitu pengunjung dapat memilih jalan yang mereka inginkan. Pengunjung bergerak bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasan-batasan dinding pemisah.
- *Radial Circulation*, yaitu pengunjung tidak diarahkan untuk menuju ke suatu tempat.
- Linier bercabang, yakni sirkulasi tidak terganggu, terdapat adanya pembagian ruang yang jelas.[3]

➤ Elemen Pembentuk Ruang dan Sistem Interior Pada Restoran

- Lantai

Lantai dibuat kedap air, rata, tidak licin, dan mudah dibersihkan. Pertemuan antara lantai dan dinding tidak boleh dibuat sudut mati.

- Dinding

Permukaan dinding sebelah dalam harus rata, mudah dibersihkan. Konstruksi dinding tidak boleh dibuat rangkap. Permukaan dinding yang terkena percikan air harus dibuat

kedap air atau dilapisi dengan bahan kedap air dan mudah dibersihkan seperti porselin dan sejenisnya setinggi 2 meter.

- Plafon

Permukaan rata, berwarna terang, serta mudah dibersihkan. Tidak terdapat lubang-lubang. Tinggi plafon dari lantai sekurang - kurangnya 2,4 meter.

- Kursi Pedoman untuk kursi, antara lain:

- Tinggi kursi keseluruhan sampai dengan sandaran 900 mm.
- Tinggi kursi sampai bagian yang diduduki 50 mm.
- Panjang dan lebar kaki kursi 450 x 450mm.

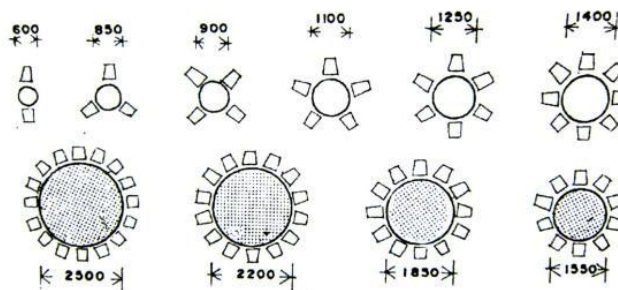
- Meja

Bentuk meja yang paling umum digunakan dalam restoran adalah bulat, elips, bujur sangkar, empat persegi panjang. pemilihan bentuk meja makan tergantung dibagian mana meja itu akan ditempatkan. Sebuah restoran dapat menggunakan meja dengan bentuk campuran, ada berbagai pilihan untuk memberikan variasi asalkan bentuk ruang memungkinkan. Kalau bentuk ruang empat persegi panjang, maka menggunakan meja dengan bentuk persegi atau persegi panjang akan lebih efisien. Penyusunan meja kadang-kadang disesuaikan dengan tipe atau gaya pelayanan yang ingin ditampilkan. Selain bentuknya, ukuran meja pun bermacam-macam, yaitu meja yang dipergunakan menjadi satu deret untuk tamu-tamu rombongan, satu keluarga besar atau undangan yang sifatnya resmi. Direstoran yang baik biasanya permukaan mejadi tutup dengan kain *moulton* atau *silent cloth pad* terlebih dulu sebelum dipasang taplak meja. Kain *moulton* dan *silent cloth pad* adalah kain yang terbuat dari bahan yang mudah menyerap cairan seperti kain flanel.

Menurut Soekresno untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai dengan pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi. [1]

Pedoman ukuran meja bundar antara lain:

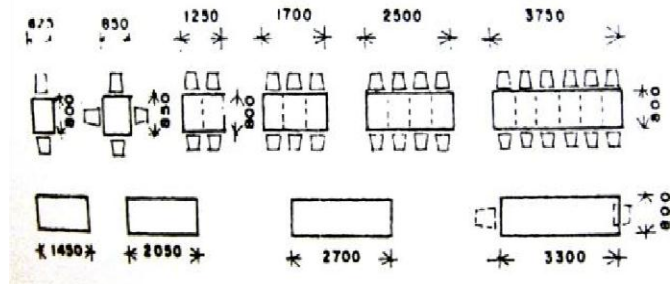
- Diameter 600 mm untuk 2 orang
- Diameter 800 mm untuk 3 orang
- Diameter 900 mm untuk 4 orang
- Diameter 1100 mm untuk 5 orang
- Diameter 1250 mm untuk 6 orang
- Diameter 1400 mm untuk 8 orang
- Diameter 1550 mm untuk 10 orang
- Diameter 1850 mm untuk 12 orang
- Diameter 2200 mm untuk 14 orang
- Diameter 2500 mm untuk 16 orang



Gambar 2. Pedoman ukur meja bundar.

Bentuk dan Ukuran Meja Kotak. Menurut Soekresno Sedangkan pedoman ukuran meja empat sisi antara lain: [1]

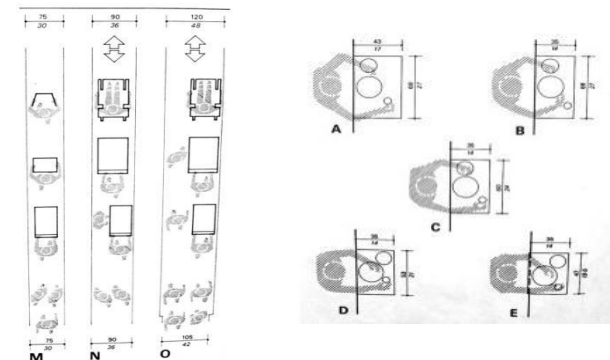
- Panjang 800 mm, Lebar 625 mm untuk 2 orang
- Panjang 850 mm, Lebar 850 mm untuk 4 orang
- Panjang 1250 mm, Lebar 800 mm untuk 4 orang
- Panjang 2500 mm, Lebar 800 mm untuk 6 orang
- Panjang 3750 mm, Lebar 800 mm untuk 12 orang.



Gambar 3. Pedoman ukur meja empat sisi.

Perencanaan ruang restoran atau kafe dan karena elemen dasar pada seluruh dunia ini sama maka buku ini diarahkan kepada pembaca internasional. Panduan untuk menata area makan :

- Makan dengan nyaman : Keadaan yang membuat makan menjadi nyaman ditentukan oleh postur duduk yang tepat, bentuk dan dimensi meja dan kursi itu.
- Meja dan Kursi : Bentuk dan ukuran meja ditentukan oleh kebutuhan permukaan yang diperlukan untuk makan. Meja atau kursi sengaja diuat tidak fleksibel dan kompak agar dapat diletakkan pada posisi yang tepat dan meminalkan pemeliharaan
- Booth dan bangku : Booth pada dasarnya memberikan area privasi dan menyiratkan kenyamanan serta keintiman. Sedangkan bangku dinding menawarkan kenyamanan yang sama namun sisi privasi menjadi berkurang
- Counter dan stool : Terdapat banyak jenis – jenis stool dan counter yang dapat diterapkan
- Modul dan perencanaan : Berbagai bentuk modul meja dapat ditata menjadi banyak bentuk
- Situasi : beberapa contoh situasi makan dari beberapa tradisi di beberapa negara



Gambar 4. Ukuran dan macam penataan kursi

B. Kafe

Istilah café paling umum dijumpai di Negara Perancis yang kemudian diadopsi oleh kota – kota di Inggris pada akhir abad ke-19. Istilah kafe (café) berasal dari kata coffee yang berarti kopi. Café merupakan tempat yang cocok untuk bersantai, melepas kepenatan, serta bertemu dengan kerabat. Secara umum kafe merupakan sebuah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang menyerupai restoran dalam sistem pelayanan pengunjung, yang dapat digunakan sebagai tempat santai dan ngobrol sambil dihibur oleh alunan musik. Kafe cenderung mengutamakan hiburan yang disajikan dengan kenyamanan pelanggan dalam menikmati hidangan maupun rasa dan variasi menu yang diutamakan.[1]

a. Persyaratan Kafe

Kafe memiliki sebuah prinsip yang menyangkut persyaratan, yaitu persyaratan mengenai kenikmatan manusia yang dititikberatkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi individu adalah 1,4-1,7 m². Desain mebel, dalam perancangan desain interior sebuah kafe dapat mempengaruhi seorang pengunjung untuk berlama-lama duduk ataupun datang, makan lalu pergi. Standar dudukan kursi adalah 40x40 cm, tetapi sebaiknya dibuat 45x45 cm agar pengunjung betah untuk berlama-lama.

b. Teori Pelayanan kafe

Menurut buku *Restaurant Planning and Design* sistem pelayanan pada sebuah kafe ada bermacam-macam, antara lain :

- *Self service* Yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung melakukan pelayanan untuk dirinya sendiri. Cara ini berkesan familiar karena pengunjung datang mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan, kemudian menuju ke kasir untuk membayar. Setelah itu mereka dapat duduk ditempat yang telah disediakan.
- *Waiter or waitress to tables* Yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung yang datang dan duduk ditempat yang telah disediakan dilayani oleh pramusaji. Cara ini berkesan lebih formal karena pramusaji melayani mulai dari pencatatan menu hingga mengantarkan bon pembayaran kepada pengunjung.
- *Counter service* Yaitu sistem pelayanan dimana terdapat area khusus untuk display makanan yang ada dan biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat. Cara ini berkesan tidak formal.
- *Automatic vending* Yaitu sistem pelayanan yang menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukan koin lalu mesin mengeluarkan makanan yang dipesan.

C. Kain Songket

a. Kain Subhannale

Konon dulu ada seorang penenun yang merasa puas dengan hasil tenunannya, kemudian mengucapkan kalimat “Subhanallah“ yang artinya Maha Suci Allah. Dari sanalah lahir nama Subhanale untuk motif kain tenun, sebagai bentuk mengagungkan asma Allah.

Motif subhanale mempunyai makna keikhlasan dan kesabaran, serta bentuk berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pada mulanya yang dinamakan motif Subhanale

adalah motif geometris segi enam, di dalamnya diberi isian atau dekorasi berbagai bentuk bunga seperti bunga remawa, kenanga atau tanjung. Warna dasar kain merah atau hitam yang bergaris-garis geometris berwarna kuning. Motif Subhanale sendiri banyak ragamnya. Kain tenun motif Subhanale biasanya digunakan oleh kaum pria dan wanita untuk pakaian acara pesta atau upacara adat.

➤ **Kain Songket Subhanale Motif Serat Peningang**

Motif kain songket Subhanale Serat Peningang ini mempunyai arti dan makna tersendiri bagi masyarakat suku Sasak di desa Sukarara. Dalam bahasa sasak Serat Peningang mempunyai arti tempat menginang atau makan sirih. Motif dari songket Subhanale Serat Peningang ini berbentuk kotak-kotak segi empat dan diberi hiasan motif binatang, tepak dara atau garis silang menyilang. Makna dari kain songket Subhanale Serat Peningang ini adalah bahwa setiap manusia harus memiliki sikap kebersamaan serta rukun terhadap sesama manusia.

• **Kain Songket Subhanale Motif Panah**

Satu lagi motif kain songket Subhanale yang merupakan motif geometris, yaitu songket Subhanale Panah. Motif ini melambangkan sifat jujur seorang manusia, seperti anak panah yang telah dilepaskan akan meluncur lurus kedepan. Motif Panah ini biasa digunakan oleh masyarakat adat Sasak di desa Sukarara untuk menghadiri upacara adat Nyongkolan

• **Kain Songket Subhanale Motif Tokek**

Kain songket ini merupakan kain songket Subhanale yang bermotif fauna. Bentuk motif dari kain songket ini yaitu berbentuk binatang tokek. Masyarakat suku Sasak di desa Sukarara khususnya memang selalu menggunakan alam untuk inspirasi dalam pembuatan kain tenun songket. Kain songket Subhanale motif Tokek ini memiliki makna sebuah keberuntungan. Masyarakat suku Sasak yang berada di pulau Lombok meyakini bahwa keberadaan tokek merupakan sebuah keberuntungan.

• **Kain Songket Subhanale Motif Bulan Berkurung**

kain tenun songket Subhanale Bulan Berkurung ini merupakan songket dengan motif geometris segi enam dengan hiasan di dalamnya. Kain songket Subhanale Bulan Berkurung ini bermakna bahwa Tuhan itu ada, kebesaran Tuhan yang harus selalu diingat serta disyukuri oleh seluruh umat manusia. Kain songket dengan motif Bulan Berkurung biasanya digunakan pada saat-saat tertentu saja misalnya digunakan oleh pasangan suami istri yang baru saja menikah.

• **Kain Songket Subhanale Motif Wayang**

Kain songket Subhanale asli suku Sasak pulau Lombok juga ada yang bermotif wayang. Ada beberapa ragam dan bentuk kain tenun yang menggunakan motif wayang. Wayang pada kain songket Subhanale ini selalu dibuat dengan berpasang-pasangan. Motif Wayang pada kain songket Subhanale ini bermakna bahwa manusia di dunia ini sejatinya tidak bisa hidup sendirian, akan tetapi kita hidup sebagai manusia sangat memerlukan manusia lainnya.

• **Kain Songket Subhanale Motif Bintang Empat**

Salah satu ciri yang khas pada kain tenun Songket Subhanale Bintang Empat ini adalah dengan melihat corak berbentuk kotak-kotak warna merah dan hijau muda atau gari-garis mendatar dengan warna merah dan hitam. Penggambaran bentuk motif Subhanale Bintang Empat menyerupai bentuk bunga ceplok. Istilah Bintang Empat menurut adat Sasak berhubungan dengan arah mata angin, yang terinspirasi dari keluarnya bintang timur pada pagi hari. Bintang timur muncul adalah pertanda bahwa matahari akan segera terbit. Makna Simbolik kain... (Bayu Indra Pratama) 55 Perlu untuk diketahui bahwa kain songket Subhanale Bintang Empat adalah salah satu dari dua kain yang wajib dipersiapkan wanita suku Sasak jika ingin menikah dan itu harus hasil karyanya sendiri. Yang wajib dipersiapkan seorang wanita ketika hendak menikah adalah kain songket Subhanale Bintang Empat dan Ragi Genep. Tujuannya adalah untuk dibawa saat pernikahan sebagai hadiah untuk sang calon suami.

• **Ragi Genep**

Kain tenun ini juga termasuk kain tenun tradisional suku Sasak. Kain ini bernama kain tenun Ragi Genep. Kain Ragi Genep merupakan pasangan dari kain songket Subhanale Bintang Empat sebagai kain yang harus dibawa saat seorang perempuan akan menikah. Kain Ragi Genep mempunyai arti Bumbu Pelengkap. Ragi berarti Bumbu dan Genep berarti Lengkap. Kain tenun ini memiliki warna dasar merah dan dipadu dengan garis-garis berwarna putih, merah muda, hijau, biru dan kuning

➤ **Motif Kekek**

Motif Kekek menggambarkan kedamaian dalam memadu kasih sambil bernaung di bawah pohon. Motif Kekek merupakan motif klasik, digambarkan berupa hewan merak berhadap-hadapan yang bernaung di bawah pohon. Motif Kekek ini mencerminkan kebahagiaan dan kedamaian dalam memadu kasih di bawah pohon. Motif kekek menggunakan dasar benang katun dan berkembang menjadi benang sutra. Seiring dengan berjalannya waktu, motif kekek berbahan benang emas atau perak. Penggunaan kain tenun dengan motif kekek ini sebagai pakaian pesta.



Gambar 5. Kain nanas

➤ Motif Nanas

Kain tenun motif nanas ini menceritakan aktivitas masyarakat Lombok, yang dalam keseharian biasanya menanam nanas sebagai mata pencaharian tambahan. Biasanya kain tenun motif ini digunakan sebagai bahan pakaian atau sarung. Kain tenun motif ini bisa dikenakan baik oleh pria maupun wanita, saat menjalankan aktivitas mereka sehari-hari.



Gambar 6. Kain nanas

➤ Motif Tokek

Masyarakat Lombok khususnya suku Sasak meyakini keberadaan tokek sebagai hewan pembawa keberuntungan. Jadi dengan mengenakan kain tenun yang bermotif tokek, diyakini mampu memberikan keberuntungan bagi pemakainya tersebut.

➤ Motif Wayang

Ada beberapa bentuk/ragam kain tenun yang menggunakan hiasan Wayang, Pada prinsipnya wayang selalu digambarkan berpasang-pasangan, biasanya diselingi/diapit oleh payung (pohon hayat). Motif wayang bermakna bahwa sebenarnya manusia itu tidak bisa hidup individualis (sendiri-sendiri). Sehingga memerlukan bantuan orang lain untuk bermusyawarah dibawah naungan payung agung (pohon hayat). Pohon Hayat adalah lambang kehidupan. Kain dengan motif ini digunakan untuk pesta atau upacara adat baik laki-laki ataupun perempuan.

➤ Motif Panah

Motif ini melambangkan sifat jujur seperti anak panah yang jalannya meluncur lurus. Motif panah geometris dasarnya berwarna terang. Kain tenun motif panah ini biasanya dikenakan oleh kaum pria pada acara adat nyongkolan. Nyongkolan adalah prosesi pernikahan, dimana keluarga mempelai laki-laki berkunjung ke keluarga mempelai perempuan. Biasanya nyongkolan ini di iringi dengan kesenian tradisional yang disebut gendang beleg.

➤ Motif Bintang Remawe

Kain tenun dengan motif bintang remawe ini memiliki ciri khas berupa corak kotak-kotak. Motif bintang remawe tercipta dengan menenun lusi serta menggunakan pakan dengan warna berbeda. Di dalam kotak-kotak tersebut diberi hiasan motif kembang remawa mekar, biasanya dipadukan dengan motif kupu-kupu. Dalam keseharian kain tenun motif ini

biasanya dikenakan oleh para gadis yang berada di Pulau Lombok.

➤ Motif Bulan Berkurang

Kain tenun dengan motif bulan berkurang ini dirajut dengan geometris segi enam, aksesorisnya berbentuk bintang berjumlah enam dengan dasar warna cerah. Divariasi dengan motif lambe dan pucuk rebung. Motif bulan berkurang dikaitkan dengan kebesaran Tuhan yang harus selalu diingat dan disyukuri. Kain tenun dengan motif ini biasanya dikenakan oleh wanita atau pria pada saat mereka bulan madu sebagai sarung.

➤ Motif Bulan Bergantung

Kain tenun motif bulan bergantung ini ciri khasnya adalah keberadaan bulan di lingkaran matahari, dihiasi dengan bintang-bintang dan biasanya divariasi dengan kembang. Sementara dibagian bawah diberikan variasi lambe dan pucuk rebung. Kain tenun dengan motif ini dikenakan oleh wanita atau pria di pulau Lombok pada acara/upacara adat.

IV. KONSEP DESIAN

Ide konsep perancangan adalah landasan berpikir sebagai wujud awal pemikiran perancangan agar dapat mengembangkan desain yang ingin dibuat sesuai dengan judul perancangan.



Gambar 7. Konsep desain

Konsep perancangan ini adalah “wonderfull of songket house” dimana merupakan pengaplikasian dari 2 kesan tradisional yang ada di Lombok, yaitu songket dan rumah adat Lombok. Kain songket merupakan kain peninggalan zaman kerajaan yang pernah ada di Lombok, dan kain songket yang akan digunakan adalah kain songket “subhannale” yang memiliki arti tuhan yang maha esa atau “subhanallah”, sedangkan rumah adat yang akan digunakan yaitu “ bale gudang” merupakan tempat penyimpanan hasil panen padi masyarakat sasak jaman dulu. Tujuan dari konsep ini dalam ingin memberikan kesan visual kebudayaan yang ada di Lombok melalui tampilan interiornya yang ditampilkan dalam bentuk yang lebih modern akan tetapi tetap berhubungan dengan hal tradisional “kontemporer tradisional”.



Gambar 8. Penjabaran konsep

A. Tema Perancangan

Tema yang diangkat pada desain ini adalah kontemporer tradisional. Yang dimaksudkan adalah penggabungan kebudayaan tradisional yang ada di Lombok dengan konsep kontemporer, kontemporer yang dimaksudkan dalam memberikan tampilan modern melalui kebudayaan tradisional tersebut agar para pengunjung dapat merasakan atau tau tentang kebudayaan yang dimiliki oleh pulau yang mereka tinggal atau kunjungi, dan juga sebagai daya tarik bagi para wisatawan asing.

B. Karakter, Gaya, dan Suasana

Karakter dan gaya yang ingin hadir pada prancangain ini adalah bersifat tradisional tapi dengan tampilan modern “kontemporer tradisional” dengan mengguakan bentuk yang ditranspormasikan dari penjelasan motif kain songket subahnale seperti yang ada dijelaskan pada “*literatur*”. Desain ini juga memiliki karakter yang berasal dari pengaplikasian motif yang telah ditranspormasikan lalu diterapkan pada unsur-unsur interior.

Suasana yang ingin ditawarkan pada restoran dan kafe ini adalah suasana tradisional Lombok “Sasak” melalui tampilan yang mengikuti zaman sekarang ini “*kontemporer*”, namun juga tidak menghilangkan kesan tradisional yang ada, serta menampilkan restoran dan kafe yang nyaman untuk dikunjungi ataupun nyaman untuk dijadikan tempat bersantai.

Penerapan warna pada prancangain ini menggunakan warna yang sesuai dengan suasana yang ingin ditampilkan. Seperti penggunaan warna yang dominan coklat tua, coklat muda berpadu hitam, dengan gabungan warna sub dominan yaitu kuning, merah serta hijau.

C. Sistem Interior

Sistem interior pada Restoran dan Kafe ini menjelaskan penggunaan sistem interior apa saja yang akan diterapkan.

- Tata Udara dan tata Cahaya

Pencahayaan pada Restoran dan Kafe ini menggunakan pencahayaan buatan dan pencahayaan alami. Pencahayaan alami melalui banyaknya bukaan yang ada dibangunan ini, baik pada bangunan 1 dan bangunan 2 yang berada dibelakangnya. Sedangkan pencahayaan buatan digunakan pada sore hari menjelang malam yang diletakan dibeberapa

titik plafon, baik menggunakan pencahayaan *downlight* ataupun lampu gantung yang berwarna agak kekuingan agar kesan warna kuning yang kerap muncul di kain songket ini dapat tersampaikan dan juga atmosfer nyaman serta hangat diharapkan dapat muncul.

Penghawaan yang ada menggunakan kipas angin serta memanfaatkan penghawaan alami yang didapatkan karena bentuk bangunan ke 2 sangat terbuka ataupun menggunakan AC yang diletakan pada beberapa ruangan tertentu dan *exhaust fan* yang dipasang pada dapur.

- Sistem Proteksi Kebakaran dan Keamanan

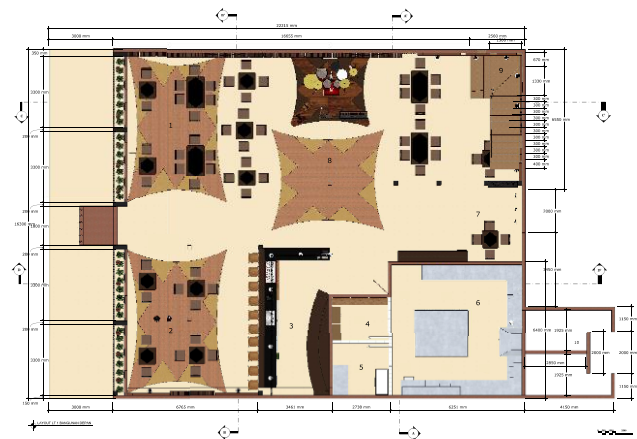
Sistem proteksi kebakaran yang terdapat pada Restoran dan Kafe ini hanya diletakan pada titik tertentu seperti pada dapur diberikan APAR yang sering digunakan oleh masyarakat pada umumnya.

Untuk sistem keamanan hanya menggunakan CCTV yang dipasang dibeberapa titik tertentu bangunan.

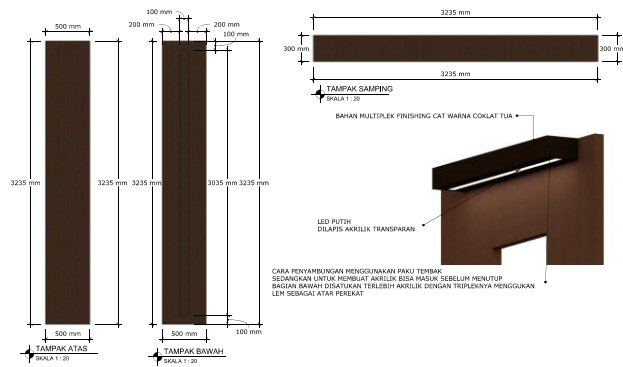
V. DESAIN AKHIR

A. Layout

Layout restoran ini ditata agar dapat menghasilkan sirkulasi yang bagus seta memiliki fungsi untuk pembagian ruangnya. Saat memasuki restoran pengunjung akan terhubung dengan area makan yang berada disamping kiri dan kanannya, serta tepat didepan mereka dapat melihat *bar* klasik yang diiringi musik modern sebagai daya tarik ataupun penghibur para tamu, tangga naik ke lantai dua yang memiliki area *bar* + permainan *dark*, area no smooking, dan *party room* (yang dapat disewa secara full ataupun berkelompok).

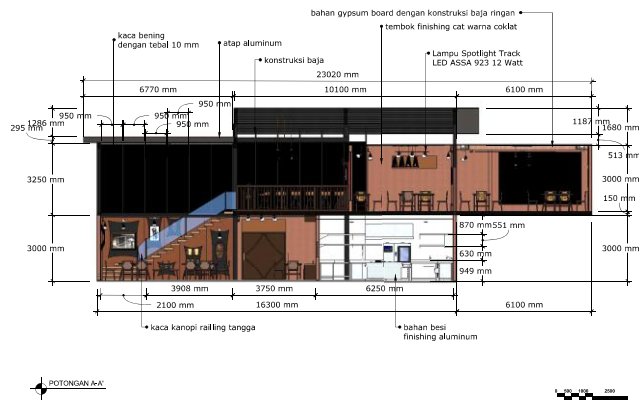


Gambar 9. Layout Lt 1 bangunan depan

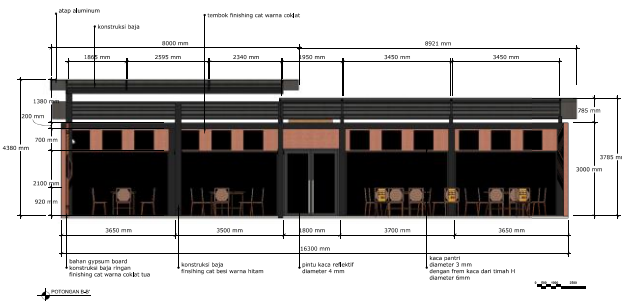


Gambar 16. Detail interior 2

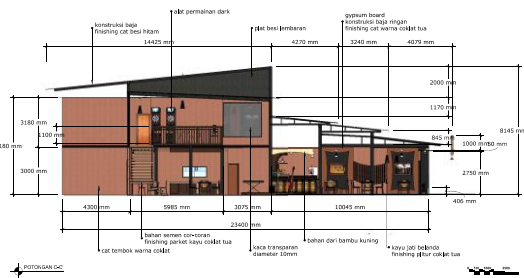
D. Potongan



Gambar 17. Potongan A-A'



Gambar 18. Potongan B-B'

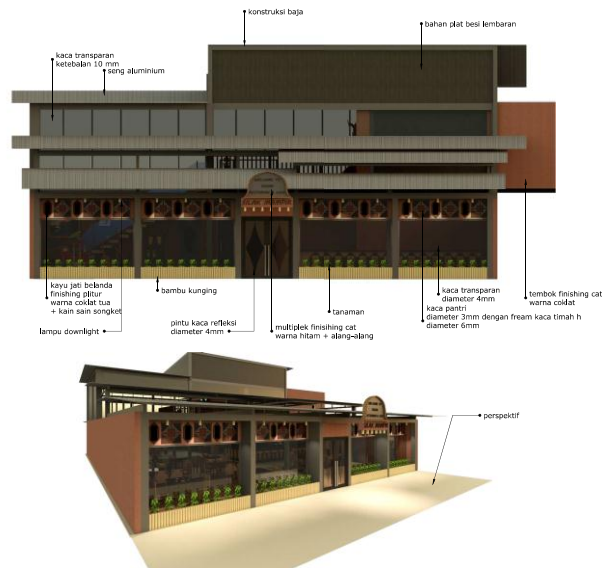


Gambar 19. Potongan C-C'



Gambar 20. Potongan D-D'

E. Main Entrance



Gambar 21. Main entrance

F. Perspektif



Gambar 22. Area makan samping pintu



Gambar 23. Area makan samping pintu 2

Setelah melewati pintu masuk restoran dan kafe ini terlihat di sebelah sisi kiri dan kanan terdapat dekorasi dinding yang berbeda, warna coklat yang dimunculkan akan dapat menimbulkan kesan tenang atau netral serta menambah kesan tradisional yang ingin ditampilkan. Pemilihan bentukan dekorasi diambil dari motif kain songket subahnale.



Gambar 24. Area bar dan live musik

Area bar serta musik ini diberikan berdekatan agar saling terhubung dan dapat memberikan kenyamanan serta menghilangkan jenuh yang ada di kepala. Selain itu juga dapat menjadi daya tarik tambah bagi restoran dan kafe ini.



Gambar 25. Area makan bangunan belakang

Pada bangunan lantai dua ini terdapat area makan yang berikan dekorasi sedemikian rupa melalui lukisan yang menggambarkan kehidupan serta kebudayaan yang ada di Lombok, agar dapat tetap dipertahankan dan dilestarikan.



Gambar 26. Area outdoor

Terdapat juga area *outdoor* sehingga para pengunjung dapat merasakan keindahan wisata alam yang dimiliki oleh Lombok, dapat membuat para pengunjung merasa santai untuk melepas penak yang mereka miliki.

VI. KESIMPULAN

Perancangan restoran dan kafe ini bertujuan agar dapat memperkenalkan kebudayaan yang dimiliki Lombok kepada para wisatawan yang berkunjung ke Lombok baik wisatawan dalam atau pun luar Negeri. Karena kebudayaan yang ada di Lombok semakin lama semakin terlupakan terutama oleh generasi muda saat ini, dengan mengangkat kebudayaan Lombok ke dalam perancangan ini diharapkan dapat membantu untuk mempertahankan sekaligus membudidayakan kebudayaan tersebut.

Diharapkan juga dalam bidang interior dengan cara mengkombinasikan kebudayaan sekitar dengan tampilan yang lebih modern “kontemporer”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis, utamanya kepada Dr. Ir. Lintu Tulistianoro, M.Ds. selaku Pembimbing I dan Ir. Hedy Mulyono selaku pembimbing II, dan Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T., selaku Koordinator Tugas Akhir, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan

dukungannya kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soekresno. Manajemen Food and Beverage. 2000 Edisi ke II. Jakarta:PT.
- [2] Suptandar, J. P. *Disain interior Pengantar merencana interior untuk mahasiswa disain dan arsitektur*. Jakarta: Djambatan. 1999
- [3] Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [4] Aminah. "Kain Tenun Songket Lombok NTB". 1 November 2017. 10 februari 2019. <<https://gpswisataindonesia.info/2017/11/kain-tenun-songket-lombok-ntb/>>.