

# PERANCANGAN INTERIOR MAHAMERU RESTAURANT DI SURABAYA

**Marchella Wijaya, Maureen Nuradhi, Melania Rahadiyanti**

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia  
Alamat email untuk surat-menyurat: marchwijaya@gmail.com

## ABSTRACT

*Mahameru Restaurant is a restaurant serving Chinese, Indonesian and European food, and has VIP rooms and ballroom facilities for special events. This design was created because of the client request that they want to follow the era and keep exist by changing the interior of the restaurant into a new face so it actualized one mission and philosophy of Mahameru that Mahameru Restaurant can always exist and be on top. This restaurant used to be one of the heritage buildings in Surabaya, so if we want to renovate it, we still have to pay attention to the existing cultural preservation building rules. This project needs clear, comfortable and flexible arrangement of space and flow of circulation. The design concept is flexibility combined with art Deco style. Art Deco was chosen to align the interior with its art Deco style architecture, and also strengthen the look of luxury, elegance and magnificent.*

*Keywords: Art Deco, Elegant, Heritage, Luxurious, Restaurant*

## ABSTRAK

Restoran Mahameru merupakan restoran yang menyajikan makanan khas Cina, Indonesia hingga Eropa dan memiliki fasilitas ruangan VIP dan *ballroom* untuk mengadakan acara khusus. Perancangan ini dibuat karena klien ingin selalu eksis dan mengikuti perkembangan jaman dengan merubah interior restorannya menjadi wajah baru sehingga dapat mencapai salah satu misi dan filosofi Mahameru yaitu restoran Mahameru dapat selalu eksis dan selalu berada di puncak. Bangunan restoran ini merupakan salah satu bangunan cagar budaya di Surabaya sehingga pada saat perancangan harus memperhatikan peraturan bangunan cagar budaya yang ada. Selain itu, diperlukan penataan ruang dan alur sirkulasi yang jelas dan nyaman serta fleksibel. Tema desain yang digunakan yaitu fleksibilitas yang dipadukan dengan gaya art Deco. Art Deco dipilih untuk menyelaraskan interior dengan arsitektur bangunan yang bergaya art Deco. Selain itu art Deco dapat memperkuat tampilan mewah, elegan dan megah.

Kata Kunci: Art Deco, Cagar Budaya, Elegan, Mewah, Restoran

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Restoran Mahameru**

Restoran Mahameru telah berdiri sejak tahun 2002 dengan nama Sentral Food Nusantara. Setahun kemudian berubah nama menjadi Hongkong Restaurant yang setahun kemudian berubah nama menjadi Mahameru restaurant yang digunakan hingga saat ini. Menyajikan hidangan khas Cina, Indonesia hingga Eropa, restoran ini juga memberikan fasilitas ruang makan VIP dan *ballroom* yang cocok digunakan untuk mengadakan acara khusus, mulai dari reuni, rapat, seminar, ulang tahun, pertunangan hingga acara pernikahan. Memiliki karyawan sebanyak 50 orang dengan mengutamakan pelayanan yang ramah, profesional dan tidak memandang penampilan kostumer.

Restoran ini berada di Jalan Diponegoro nomor 152 Surabaya. Dulunya bangunan restoran ini merupakan bangunan sekolah dagang Wim Ploegman Handels yang dibangun pada tahun 1920-1930an. Kemudian bangunan ini dijadikan gedung SMA GIKI Surabaya dan kemudian beralih fungsi menjadi restoran hingga saat ini. Oleh karena itu, bangunan ini merupakan salah satu bangunan cagar budaya di Surabaya sehingga untuk melakukan renovasi atau pembaharuan harus menaati peraturan daerah tentang kawasan dan bangunan cagar budaya di Surabaya yang berlaku. Salah satu peraturan tersebut, yaitu tidak diperbolehkan mengubah tampak fisik bangunan sesuai yang tertera dalam Perda Kota Surabaya No. 5 tahun 2005 tentang

Pelestarian Bangunan dan/atau Lingkungan Cagar Budaya.

Luas tanah sebesar kurang lebih 5000 meter persegi dan luas bangunan mencapai 2000 meter persegi. Terdiri dari 2 bangunan, bangunan utama digunakan sebagai restoran Mahameru dan Fresh One Bakery, dan bangunan kedua digunakan sebagai Nike Factory Outlet. Bangunan utama terdiri dari 1 lantai dasar dan 1 lantai basement yang digunakan sebagai *backstage* panggung area *ballroom* Mahameru. Terdapat beberapa masalah yang ada pada site, di antaranya desain interior restoran kurang sesuai dengan tampak luar bangunan yang nampak megah. Pada area prefunction dan lorong menuju toilet *di letakkan* kursi dan dekorasi yang tidak digunakan.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya tempat penyimpanan yang mengakibatkan area tersebut terlihat lebih sempit dan tidak rapi. Pemisah area pengunjung dengan area servis hanya menggunakan tirai kain sehingga pengunjung dapat melihat aktivitas yang terjadi di area servis. Dari latar belakang permasalahan di atas, penulis hendak menciptakan desain interior restoran yang sesuai dan selaras antara arsitektur dan interior serta fungsi dari ruangan itu sendiri.

### **Rumusan Masalah**

Berikut rumusan masalah yang hendak diatasi pada saat perancangan :

- a. Bagaimana merancang interior restoran agar selaras dengan arsitektur bangunan

- yang merupakan salah satu bangunan cagar budaya di Surabaya?
- b. Bagaimana merancang interior restoran dengan penataan ruang dan alur sirkulasi yang jelas dan nyaman?
  - c. Bagaimana menciptakan suasana interior restoran yang elegan, mewah dan mencerminkan karakteristik restoran tersebut?

### **Tujuan Perancangan**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari perancangan ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui bagaimana cara merancang interior restoran agar selaras dengan arsitektur bangunan yang merupakan salah satu bangunan cagar budaya di Surabaya.
- b. Untuk mengetahui bagaimana cara merancang interior restoran dengan penataan ruang dan alur sirkulasi yang jelas dan nyaman.
- c. Untuk mengetahui bagaimana cara menciptakan suasana interior restoran yang elegan, mewah dan mencerminkan karakteristik restoran tersebut.

### **Manfaat Perancangan**

Dengan disusunnya perancangan karya ilmiah ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta kemampuan penulis dalam mendesain restoran dengan penataan ruang, sirkulasi dan desain interior yang elegan, mewah dan mencerminkan karakteristik klien. Diharapkan dari desain yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif bagi klien, karyawan restoran dan customer restoran.

### **METEDOLOGI PENELITIAN**

Metedologi penelitian yang digunakan dalam perancangan restoran Mahameru yaitu :

#### **1. Observasi dan *Deep Research***

Penulis melakukan observasi lapangan secara langsung untuk mengetahui kondisi luar bangunan, dalam bangunan, dan sekitar site. Saat melakukan observasi lapangan langsung, penulis juga melakukan pengukuran site guna mendapatkan data eksisting yang sesuai.

Penulis juga melakukan studi banding pada beberapa restoran yang dapat dijadikan tolak ukur. Informasi untuk observasi tersebut didapat melalui media *on-line*. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data fisik, non fisik dan data tipologi.

Pada tahap *deep research*, data-data yang didapat dari observasi akan di analisa lebih dalam. Penulis dapat mengetahui karakteristik dari site, kebutuhan ruang, permasalahan yang harus diselesaikan hingga muncul *problem statement* dan alternatif *zoning*.

#### **2. Wawancara**

Penulis melakukan tanya jawab langsung dengan pengelola proyek untuk mengetahui apa saja permasalahan, kebutuhan dan keinginan dari klien. Dari hasil wawancara tersebut, penulis mendapat gambaran akan desain yang diinginkan oleh klien.

3. Kuisisioner

Penulis menyebarkan kuisisioner melalui media online. Kuisisioner tersebut disebar untuk mendapatkan data survei untuk bahan analisa penulis. Kuisisioner tersebut dibagikan kepada koresponden-koresponden yang rata-rata berada di daerah Surabaya sesuai dengan lokasi penulis dan proyek.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan referensi dan literatur yang berkaitan dengan proyek restoran dan bangunan cagar budaya Surabaya yang dapat membantu penulis pada saat perancangan.

5. *Design Development*

Pada tahap ini penulis mulai membuat alternatif konsep desain. Setelah konsep desain terpilih, penulis mulai mendesain dan membuat gambar kerja sesuai dengan konsep desain yang dipilih untuk dikembangkan. Ada 3 tahap evaluasi desain yaitu *desain development* 1, 2 dan *design development* final. Setelah melalui 3 tahap evaluasi tersebut, akan dilanjutkan kepada presentasi final dimana penulis akan mempresentasikan desain perancangan yang sudah selesai dan lengkap.

## TINJAUAN LAPANGAN

### Data Proyek

Klien proyek perancangan ini adalah Mahameru Restaurant. Lokasinya berada di Jalan Diponegoro

nomor 152 Surabaya. Posisi site berada di persimpangan Jalan Diponegoro dan WR Supratman. Luas tanah sebesar kurang lebih 5000 meter persegi. Arsitektur bangunan ini bergaya Art Deco yang terdiri dari 2 bangunan, 1 bangunan utama yang digunakan oleh Mahameru Restaurant dan Fresh One Bakery, dan bangunan ke 2 digunakan oleh Nike Factory Outlet. Luas bangunan utama sebesar kurang lebih 2000 meter persegi. Luasan area desain pada perancangan ini dibatasi sebesar 813 meter persegi, sehingga tidak semua area Mahameru didesain. Yang termasuk dalam area desain yaitu, *prefunction*, *cashier and drink station*, *area resto*, *VIP Room 1*, *VIP Room 2*, *ballroom*, kantor karyawan, toilet pengunjung, gudang dan *backstage*.

Pintu utama restoran berada di samping menghadap Jalan WR Supratman. Orientasi bangunan menghadap ke Utara, mengacu pada pintu utama restoran Mahameru. Kendaraan masuk melalui gerbang dari Jalan Diponegoro kemudian keluar melalui Jalan WR Supratman. Sumber kebisingan untuk bangunan datang dari Jalan Diponegoro dan WR Supratman, namun tidak terlalu berpengaruh karena terhalang oleh jarak parkir yang dimiliki Mahameru.

Sebelah kanan bangunan merupakan rumah warga, sedangkan sebelah kiri merupakan Jalan Diponegoro. Sedangkan depan bangunan merupakan Jalan WR Supratman yang terdapat rumah warga dan juga konsulat Negara Moroco. Sebelah belakang bangunan yaitu bangunan Teddy & Partner.

### **Data Pengguna**

Pengguna restoran Mahameru terdiri dari pemilik, karyawan dan customer Mahameru. Karyawan Mahameru terdiri dari 50 orang dengan jabatan *manager, marketing, finance*, kasir, *supervisor, chef, cook helper*, pelayan dan keamanan. Customer Mahameru adalah orang yang hendak makan siang atau malam, ingin mengadakan acara khusus dan tamu dari acara yang diadakan di Mahameru.

### **TINJAUAN LITERATUR**

#### **Batasan-Batasan dalam Perancangan**

Perancangan restoran Mahameru ini memiliki beberapa batasan yang harus diikuti. Dari segi bangunan yang merupakan bangunan cagar budaya golongan B sehingga harus mengikuti peraturan tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah kota Surabaya. Seperti yang tercantum dalam Perda kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 pasal 15, bahwa bangunan cagar budaya golongan B tidak diperbolehkan untuk mengubah bentukan arsitektur dan tampak depan dari bangunannya. Namun diperbolehkan untuk mengubah tatanan interior bangunan selama tidak mengganggu atau mengubah struktur utama bangunan. Batasan lainnya dari kegunaan area bangunan dan batasan area desain yang telah ditetapkan sehingga penulis hanya merancang sebagian area restoran Mahameru, yaitu *prefunction, area resto, cashier and drink station, VIP ROOM 1 dan 2, ballroom, kantor, toilet pengunjung, gudang dan backstage*.

### **Definisi Art Deco**

Menurut artikel dari situs [www.britannica.com](http://www.britannica.com), *Art Deco* merupakan sebuah gaya desain yang muncul pada tahun 1920 hingga 1940. Istilah nama *Art deco* diambil dari pameran “*Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*” yang diselenggarakan di Paris tahun 1925. Gaya ini sempat redup setelah perang dunia 2, namun pada tahun 1960an gaya *Art Deco* kembali populer dan banyak digunakan.

*Art Deco* sendiri mendapat pengaruh desain dari Mesir, *Art Nouveau, Bauhaus*, kubisme dan revolusi industri. Gaya desain ini tidak hanya mempengaruhi bidang arsitektur, *Art Deco* juga diterapkan dalam bidang seni lain seperti interior, furnitur, fesyen, kerajinan metal, perhiasan, desain grafis hingga kesenian patung. Berikut beberapa desainer dan pengrajin yang terkenal dengan karya bertemakan *Art Deco*: desainer furnitur Jacques Ruhlmann, arsitek Eliel Saarinen, desainer perhiasan René Lalique, desainer fesyen Erté.

Berikut beberapa karakteristik *Art Deco* dan pengaplikasiannya :

#### **1. Arsitektur**

Menurut situs [www.arsitag.com](http://www.arsitag.com), salah satu ciri bentukan arsitektur *Art Deco*, yaitu bentuk *ziggurat* yang strukturnya menyerupai tangga seperti bangunan piramida yang diadaptasi dari arsitektur purba Babilonia dan Mesir. Karakteristik lain yaitu bentuk

lengkung pada sisi bangunan. Sisi *bangunan* dibuat melengkung, namun biasanya hanya satu atau dua sisi bangunan saja yang dilengkungkan.

Selain itu, bentuk atap *Art Deco* kebanyakan dibuat atap datar yang dipengaruhi oleh gaya kubisme. Pada tepian atap biasanya dihiasi dengan tepian yang biasa disebut parapet dan ada pula yang dilengkapi dengan menara.

2. Pola (*Pattern*)

Bentuk yang digunakan dalam gaya ini banyak menggunakan bentuk geometris, garis lurus tegas, membentuk kipas, *chevron* dan bentukan yang menyerupai matahari dengan penataan pola yang simetris, adanya repetisi, permainan ketinggian dan ukuran. *Pattern* tersebut dapat diaplikasikan hampir disemua aspek pembentukan ruang, mulai dari dinding, lantai, plafon, kolom, balok, fabric, furnitur, karpet dan aksesoris ruangan.

3. Warna

Warna yang biasa digunakan untuk desain bergaya *Art Deco* adalah warna-warna yang bold serta warna-warna metal, seperti *deep red, dark blue, coklat, gold, chrome, silver*. Bisa juga dipadukan dengan warna kontras seperti hitam dan putih. Ada pula *Art Deco* yang menggunakan warna-warna pop yang terang.

4. Material

Material yang biasa digunakan dalam desain *Art Deco* yaitu material buatan dan material

alami yang identik dengan kesan mahal. Di antaranya aluminium, plastik, *stainless steel*, kayu, *crystal rock, jade, ivory*, cermin, *vita glass, moulded glass*. Dan *finishing* yang biasa digunakan, yaitu *brass, silver, chrome* dan furnis.

5. Aplikasi Interior

Membuat sebuah ruangan atau interior dengan gaya *Art Deco* dapat dilakukan dengan mengaplikasikan karakteristik dan ciri khas *Art Deco* ke dalam elemen interior mulai dari pelingkup ruang hingga isi ruangan atau perabotnya. *Pattern* khas *Art Deco* dapat diaplikasikan pada dinding dalam bentuk *wallpaper, painting* dengan warna yang mencolok atau berbeda dari dinding lain untuk membentuk *focal point* dan dapat dijadikan pola untuk panel dinding. Selain itu juga banyak mengaplikasikan kaca atau cermin pada dinding. Kolom dapat dihias dengan diberi frame, ditambah dengan bentukan menyerupai kipas dibagian atas. Selain itu, juga dapat membentuk *arch* untuk pemisah antar ruang atau pada bagian balok.

Aplikasi untuk lantai dapat dibuat menggunakan tile bermotif *Art Deco*, atau granit tile dan marmer yang disusun membentuk pola khas *Art Deco* seperti motif *chevron*, kipas, kotak-kotak, bentuk sinar matahari. Selain itu dapat menggunakan warna berbeda atau material yang berbeda seperti lantai kayu untuk mempertegas pembagian area pada ruangan. Design plafon *Art Deco* biasanya menggunakan profil lis pada tepian plafon.

Bentukan furnitur yang digunakan dalam desain *Art Deco* juga dibentuk sesuai dengan ciri khas *Art Deco* dengan menggunakan bentuk geometris, lengkung, repetisi dan bentuk kipas yang dilengkapi dengan detail-detail yang mempercantik tampilan furnitur.

Banyak menggunakan material cermin untuk memberikan kesan mewah dan megah pada furnitur. Selain menggunakan material kayu, juga banyak menggunakan besi, *stainless steel* atau aluminium dengan *finishing brass*, *chrome* maupun *silver*. Lampu yang sering digunakan pada desain *Art Deco* adalah *chandelier* kristal, lampu gantung dengan pattern *Art Deco*. Kemudian ada juga lampu meja, lampu dinding dan standing lamp berbentuk pola *Art Deco* yang digunakan sebagai aksesoris ruangan. Pada interior *Art Deco* biasanya banyak menggunakan *artwork* berupa *sculpture* sebagai dekorasi dan aksen ruangan. Bentuk *sculpture Art Deco* identik dengan bentuk badan manusia, seperti patung "*Oscar The Academy Award*", dan patung penari karya Demétre Chiparus.

### **Definisi Restoran**

Menurut Marsum (2005), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum. Sedangkan menurut Ir. Endar Sugiarto, MM & Sri Sulartiningrum, SE (1996), restoran adalah suatu tempat yang

identik dengan jajaran meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma khas dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyian kecil dari persentuhan gelas – gelas kaca, porselin yang menyebabkan suasana menjadi hidup. Dapat disimpulkan bahwa, restoran merupakan suatu tempat makan yang digunakan untuk berkumpul dengan saudara, teman maupun relasi yang menjual makanan dan minuman yang disajikan oleh pramusaji.

### **Definisi Ballroom**

Pengertian dari kata *Ballroom* adalah ruangan besar yang digunakan untuk mengadakan sebuah acara khusus, seperti pesta pernikahan, ulang tahun, *gathering* dan lain-lain. Tempat yang biasa menyediakan fasilitas ballroom, yaitu hotel dan restoran.

### **Klasifikasi Restoran**

Menurut Soekresno (2000), restoran dapat diklasifikasikan menjadi 3 berdasarkan pengelolaan dan sistem penyajiannya, yaitu :

- a. Restoran Formal : Sebuah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional yang memberikan pelayanan eksklusif. Contohnya restoran member, *gourmet*, *grilled restaurant*, *main dining room* dan sebagainya. Ciri-ciri dari restoran ini yaitu tamu harus melakukan reservasi terlebih dahulu, biasanya para tamu datang menggunakan pakaian yang resmi atau rapi, biasa menghadirkan menu khas Eropa



dengan sistem penyajian Russian atau *French service* maupun perpaduan keduanya. Menyediakan minuman khusus seperti *wine* dan *champagne*, menghadirkan *live music* dan harga yang dipasang relatif tinggi.

- b. Restoran Informal : Pengelolaan restoran yang lebih mengutamakan pada kecepatan dan efisiensi. Contohnya kafe, restoran cepat saji, *coffee shop*, *snack bar*, dan *pub*. Ciri-ciri restoran seperti ini yaitu, menawarkan harga yang relatif murah, pelayanan yang cepat, menu makanan yang mudah dibuat, menggunakan sistem penyajian *American service*, *counter service* maupun *self service* dan tamu tidak terbatas pakaian formal.
- c. *Specialities Restoran* : Tipe restoran yang menyediakan makanan khas dari negara atau daerah tertentu dan diimbangi dengan cara penyajian daerah atau negara tersebut. Contohnya yaitu restoran *Chinese food*, *Japanese food*, dan lain-lain.

Ciri-ciri dari restoran ini menyediakan layanan reservasi dan *dine in*, biasanya menyediakan beberapa ruang makan khusus untuk mengadakan suatu acara, dan harga yang dipasang biasanya lebih murah dari restoran formal.

Berdasarkan teori mengenai klasifikasi restoran diatas, dapat disimpulkan bahwa restoran Mahameru termasuk dalam *Specialities* restoran.

## **Standar Elemen Pembentuk Ruang**

### **Tata Letak dan Organisasi Ruang**

Menurut Neufert (1996), tata letak yang baik untuk sebuah restoran yaitu area paling besar luasannya merupakan area makan untuk customer dimana dekat dengan pintu masuk dan ruang tamu sekunder. Pengunjung dapat mengakses toilet tanpa harus melewati area servis atau sampai dapat melihat aktivitas di area servis karyawan. Area servis seperti dapur, bar dan ruang penyimpanan dibuat berdekatan untuk mempermudah pekerjaan.

### **Lantai**

Menurut Ching (1996), lantai merupakan sebuah bidang ruang interior yang datar dengan dasar yang rata. Lantai berfungsi sebagai pembentuk karakteristik ruang dan penopang aktivitas dalam ruang. Dapat disimpulkan bahwa definisi dari lantai adalah bagian dasar suatu ruangan yang berfungsi sebagai pembentuk karakteristik ruang yang menunjang aktivitas dan barang yang ada didalam ruang. Pelapis atau *finishing* lantai sangat beragam, namun yang sering digunakan untuk proyek restoran yaitu, lantai plester, keramik, *granite tile*, marmer dan lantai kayu.

### **Dinding**

Menurut Ching (1996), dinding merupakan salah satu elemen utama pembentuk ruang interior. Secara tradisional, dinding berfungsi sebagai struktur pemikul lantai diatas permukaan tanah, plafon dan atap. Selain itu, dinding juga merupakan pemisah antar ruang, pembatas sirkulasi,



peredam suara, pelindung bagian rumah dan dapat menambahkan estetika bangunan. Material pembuat dinding yang biasa digunakan yaitu batu bata, batako, batu kapur, batu hebel dan dinding partisi yang menggunakan multiplek atau gypsumboard.

### **Plafon**

Plafon merupakan pembatas antara rangka bangunan dengan rangka atap, atau biasa disebut dengan langit-langit ruangan. Sedangkan menurut Ching (1996), plafon merupakan elemen interior yang menjadi naungan yang memberikan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang berada dibawahnya. Beberapa fungsi dari plafon adalah mengurangi panas sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan, menahan kotoran yang dapat jatuh dari atap, melindungi ruangan dari cuaca seperti hujan serta dapat menambah estetika ruangan. Material yang dapat digunakan untuk plafon adalah anyaman bambu/bilik, papan kayu, asbes semen, triplek, *hardboard*, *selotex*, *akustik tile*, *particle board*, *jabar wood*, *gypsumboard*. Sedangkan beberapa jenis plafon yang biasa digunakan, diantaranya plafon triplek, gypsum, GRC, kayu dan metal.

### **Furnitur**

Perabotan atau furnitur yang biasa berada di sebuah restoran yaitu kursi dan meja makan, meja resepsionis atau kasir, *counter bar*. Berikut standar dimensi untuk perabotan yang biasa digunakan di restoran :

1. *Counter Bar* : Menurut Panero (1992), uku-

ran minimal *counter* depan yaitu tinggi 106,7 sentimeter dan lebar 45,7 sampai 61 sentimeter. Sedangkan ukuran *counter* belakang yaitu dengan tinggi 88,9 sampai 91,4 sentimeter.

2. Peralatan Makan : Menurut Neufert (1996), dijelaskan beberapa jenis peralatan makan seperti gelas, piring, sendok, pisau dan garpu. Ukuran standar piring dengan diameter 24 sentimeter dan panjang sendok 23 sentimeter. Standar penataan peralatan makan didasarkan berdasarkan hidangan yang disajikan.
3. Meja dan Kursi Makan : Menurut Neufert (2002), seseorang membutuhkan space sebesar 60 sentimeter agar dapat makan dengan nyaman. Dengan ukuran meja persegi ideal 80 sentimeter untuk 2 orang dan 85 sentimeter untuk 4 orang. Sedangkan ukuran ideal meja bundar dengan diameter 80 sentimeter untuk 3 orang dan diameter 90 sentimeter untuk 4 orang.

Penataan meja dalam suatu ruang tidak hanya dapat ditata secara paralel tapi juga dapat ditata secara diagonal, baik itu meja berbentuk persegi maupun bundar. Minimal jarak antar meja yang disusun secara paralel sebesar 135 sentimeter dengan 85 sentimeter untuk area sirkulasi. Sedangkan minimal jarak antar meja yang disusun secara diagonal sebesar 100 sentimeter. Untuk proyek restoran sebaiknya menggunakan meja dan kursi yang mudah untuk disimpan dan dipindahkan.

### **Sistem Penghawaan**

Menurut Suptandar (1982), sistem penghawaan merupakan upaya pembaharuan udara dalam ruang yang terbagi menjadi 2 macam, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami merupakan proses pertukaran udara dalam bangunan dengan bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka. Seperti *Cross Ventilation System* yang merupakan sistem penghawaan dengan cara memasukkan udara dari bukaan masuk ke dalam ruangan dan mengeluarkan udara melalui bukaan yang lainnya.

Tujuannya agar selalu terjadi pertukaran udara didalam ruangan sehingga ruangan selalu terasa sejuk dan nyaman. Kemudian ada *Barrier System* yang menggunakan penghalang untuk mengurangi volume udara panas masuk ke dalam bangunan.

Biasanya dilakukan dengan meletakkan tanaman di sisi bangunan. Udara panas yang datang akan terhalang oleh deretan tanaman yang berada di sisi bangunan sehingga yang masuk ke dalam bangunan hanya udara yang sejuk. Menambahkan elemen air seperti kolam dapat mengurangi panas dalam bangunan, karena dapat terjadi proses evaporasi sehingga area di sekitar kolam menjadi lebih sejuk.

Sedangkan penghawaan buatan dapat kita lakukan dengan penggunaan kipas angin dan *Air Conditioner* (AC). Bentuk dari kipas

angin pun beraneka ragam, seperti kipas angin berdiri, menempel di dinding, meja dan kipas angin gantung. Sedangkan AC ada yang berbentuk split, kaset, *window*, *standing* hingga AC VRV. Semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak variasi dari alat pendingin ruangan, seperti *air cooler* yang berbentuk seperti AC namun sumber dayanya menggunakan air.

### **Sistem Pencahayaan**

Menurut Susan (2017), pencahayaan adalah faktor penting karena desain pencahayaan yang buruk akan menyebabkan ketidaknyamanan visual. Berdasarkan sumbernya, pencahayaan dapat dibagi menjadi dua yaitu pencahayaan alami dan buatan.

Sumber pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Dengan memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk ke dalam bangunan dapat menghemat pemakaian energi listrik. Diperlukan adanya jendela maupun dinding kaca yang dapat memasukan cahaya matahari kedalam bangunan.

Pencahayaan buatan dibutuhkan saat pencahayaan alami dirasa kurang terutama pada malam hari dan diperlukan untuk ruangan-ruangan yang tidak memiliki akses cahaya alami untuk masuk. Sistem pencahayaan buatan sendiri terbagi menjadi 5 jenis yaitu *direct lighting*, *semi direct lighting*, *general diffuse lighting*, *semi indirect lighting* dan *indirect lighting*. Ada beberapa faktor yang

harus diperhatikan dalam menentukan pencahayaan buatan.

### **Sistem Akustik**

Peredaman bunyi atau suara pada restoran dapat dilakukan melalui plafon, dinding, *finishing* furnitur, curtain dan karpet. Pada plafon dapat diaplikasikan panel-panel dengan bentukan atau terbuat dari material yang daya serap bunyinya baik.

Begitupun pada dinding, dapat diaplikasikan *padded wall*, penggunaan *wallpaper* dan *fabric* yang dapat mempengaruhi akustik ruangan. Selain itu, penggunaan furnitur dengan *finishing* kain, penggunaan gorden dan karpet dapat menjadi penyerap bunyi yang baik, sehingga ruangan tidak bising dan nyaman untuk ditempati.

### **Sistem Keamanan**

Keamanan untuk sebuah restoran merupakan satu aspek yang cukup penting karena juga dapat berpengaruh terhadap kualitas makanan dan pelayanan yang diberikan oleh sebuah restoran. Sistem keamanan yang biasa digunakan oleh sebuah restoran lebih mengarah ke teknologi. Seperti penggunaan kamera CCTV untuk memantau kondisi disetiap sudut restoran. Selain itu, CCTV dapat menjadi bukti bila ada kejadian yang tidak terduga terjadi.

Kemudian menggunakan mesin atau komputer untuk pembayaran dan penyimpanan uang, khu-

susnya pada area kasir. Namun memiliki *security* juga diperlukan oleh sebuah restoran terutama restoran dengan luas bangunan yang besar. *Security* dapat menjaga dan berpatroli di sekeliling area restoran, dapat mengawasi siapa saja yang masuk dan keluar restoran dan pihak restoran dapat lebih tanggap dalam menangani masalah yang dapat memicu kekerasan dan sebab lainnya.

### **Sistem Proteksi Kebakaran**

Terdapat 2 tipe sistem proteksi kebakaran, yaitu sarana kebakaran aktif dan pasif. Sarana kebakaran aktif merupakan alat atau instalasi yang disiapkan untuk mendeteksi maupun memadamkan kebakaran. Contohnya detektor asap, api dan panas, alarm kebakaran otomatis, APAR, sistem hidran dan sistem springkler.

Sedangkan sarana kebakaran pasif merupakan alat, sarana maupun cara untuk mengendalikan asap, panas maupun gas berbahaya apabila terjadi kebakaran. Diantaranya sistem kompartementasi, sarana evakuasi dan alat bantu evakuasi, sarana dan sistem pengendali asap api, *fire retardant*.

### **Sistem Plambing**

Plambing merupakan pekerjaan yang berhubungan dengan instalasi hingga perawatan saluran air. Dalam sistem plambing ada beberapa jenis dan cara penyaluran air dalam bangunan, yaitu dengan sistem penyambungan langsung, menggunakan tangka atap (*roof tank*) atau yang biasa

kita sebut tandon atas, sistem tandon bawah/tangki tekan dan sistem *booster pump* langsung. Dilakukan pembagian jalur plambing pada suatu bangunan, diantara plambing untuk air bersih, air kotor, kotoran, saluran air hujan bila menerapkan metode tampung air hujan.

### **Sistem Sirkulasi Vertikal**

Sistem sirkulasi dalam bangunan merupakan sistem yang berhubungan dengan pergerakan atau perpindahan manusia, barang maupun kendaraan dalam sebuah bangunan. Ada dua macam sistem sirkulasi bangunan yaitu, sistem sirkulasi horizontal dan vertikal. Sistem sirkulasi horizontal menyangkut pergerakan secara mendatar atau pada satu lantai. Alat transformasi atau sirkulasi yang bisa digunakan secara horizontal yaitu koridor serta konvoyer. Sedangkan sistem sirkulasi vertikal berhubungan dengan sistem sirkulasi atau transformasi yang digunakan untuk bangunan bertingkat ke atas. Dalam bangunan bertingkat dapat menggunakan lift, tangga, *travellator*, *escalator*.

Bangunan Mahameru sendiri terdiri dari 1 lantai dan 1 lantai *basement* yang berada di bawah panggung di ruang ballroom. Akses menuju lantai *basement* cukup menggunakan tangga sehingga tidak diperlukan sistem sirkulasi vertikal yang rumit seperti lift atau *escalator*.

### **Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi**

Mekanikal elektrikal (ME) merupakan sistem

dalam bangunan yang berhubungan dengan listrik, mulai dari pendistribusian listrik, jalur perkabelan, peletakan stop kontak, saklar. Perancangan ME setiap bangunan berbeda-beda sesuai dengan tujuan atau fungsi bangunan tersebut. Selain itu, ME tidak terlepas dari teknologi informasi karena perangkat teknologi informasi bergantung dengan energi khususnya listrik, sehingga dalam perancangan ME semua perangkat teknologi informasi seperti televisi, telepon, Wi-Fi harus diikuti sertakan.

### **Antropometri Ergonomi**

Menurut Panero (1979), panjang tangan manusia untuk menggapai barang didepannya sebesar 87,4 sentimeter untuk pria dan 80,6 sentimeter untuk wanita. Minimal lebar dudukan sebesar 42,2 sentimeter untuk pria dan 41,6 sentimeter untuk wanita. Standar tinggi dudukan sebesar 40,6 sampai 43,2 sentimeter. Tinggi total kursi sebesar 78,7 sampai 83,8 sentimeter dengan dalam dudukan sebesar 39,4 sampai 40,6 sentimeter. Jarak berhadapan antar manusia dari kepala ke kepala sebesar 101,6 sentimeter, dari lengan ke lengan sebesar 76,2 sentimeter.

Tinggi meja minimal agar kursi roda dapat masuk ke bagian bawah meja sebesar 76,2 sentimeter. Panjang ruang untuk kursi roda sebesar 76,2 sentimeter. Menurut Panero (1979), minimal service zone sebesar 45,7 sentimeter dengan circulation zone sebesar 76,2 sentimeter.



Gambar 1. Analisa Pola Sirkulasi Ruang (Denah eksisting)  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

## ANALISA DATA

### Pola Sirkulasi Ruang

Berdasarkan hasil analisa pola sirkulasi pengguna dapat diketahui bahwa pola sirkulasi yang digunakan adalah tipe linier. Selain itu nampak area dengan sirkulasi yang tinggi atau padat cukup banyak, sehingga banyak akses yang digunakan bersama oleh *customer* dan karyawan. Penataan ruang harus ditata dengan memperhatikan sirkulasi dekat area servis, karena ada area dekat servis yang juga dilalui oleh customer, sehingga *customer* dapat melihat kegiatan di area servis.

### Hubungan Antar Ruang

Berdasarkan analisa hubungan antar ruang, di-

ketahui bahwa di kondisi eksisting area kasir dan *drink station* berada dekat dengan area resto dan area servis. Area kasir juga cukup dekat dengan ruangan VIP 1, 2 dan juga *ballroom* sehingga mempermudah akses karyawan saat bekerja.

### Grouping

Pengelompokan area dibagi menjadi 4 yaitu area servis, area pengunjung dan area *dining*. Area *dining* sendiri terbagi menjadi 2 yaitu *private dining* dan *public dining*. Yang termasuk area servis adalah toilet, *drink station*, gudang, dapur dan kantor.

Yang merupakan area pengunjung yaitu area *prefunction*, *receptionist* dan kasir. Sedangkan yang merupakan area *public dining* adalah area

resto, dan area *private dining* yaitu *ballroom*, *VIP room 1* dan *VIP room 2*.

### **Analisa Tapak**

Bangunan restoran Mahameru menghadap ke arah utara bila dilihat dari pintu masuk utama Mahameru. Bagian bangunan yang mendapat sinar matahari pagi yaitu sisi kanan bangunan dan sisi kiri bangunan mendapatkan sinar matahari sore. Sisi bangunan yang mendapat banyak angin yaitu sisi depan kiri dan sisi kanan bangunan.

Bangunan ini berada di Jalan Diponegoro dan Jalan WR Supratman. Untuk masuk ke area tapak, kendaraan masuk melalui gerbang dari Jalan Diponegoro dan keluar melalui pintu Jalan WR Supratman. Sedangkan sumber bising bagi bangunan berasal dari kedua jalan tersebut yang ramai dilalui oleh kendaraan. Kemudian penulis juga melakukan analisa tapak dalam berdasarkan beberapa faktor seperti pencahayaan alami dan buatan, penghawaan alami dan buatan, kelembaban, *view* sekitar dan *enclosure degree*.

Dari analisa tapak dalam, dapat ditarik kesimpulan sehingga menghasilkan 38 zona dengan karakteristik yang berbeda-beda yang cocok untuk dijadikan ruangan tertentu yang dijadikan dasar dalam pembuatan alternatif *zoning*.

### **HASIL PERANCANGAN**

#### **Konsep Solusi Perancangan**

Konsep yang digunakan bernama "Flexico".

Yang dimaksud dari flexico adalah menciptakan atau merancang penataan dan fungsi ruang yang fleksibel dan jelas dengan menggunakan gaya atau *style Art Deco*.

*Art Deco* dipilih karena dirasa dapat selaras dengan arsitektur bangunan Mahameru yang merupakan bangunan cagar budaya yang bergayakan *Art Deco*. Selain itu *Art Deco* juga memiliki tampilan mewah sehingga dapat sesuai dengan *ambience* yang ingin ditampilkan.

Maksud dari kata fleksibel adalah serbaguna atau memiliki lebih dari 1 fungsi. Area-area dalam bangunan khususnya area resto dan ruang VIP dibuat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai kondisi dan acara.

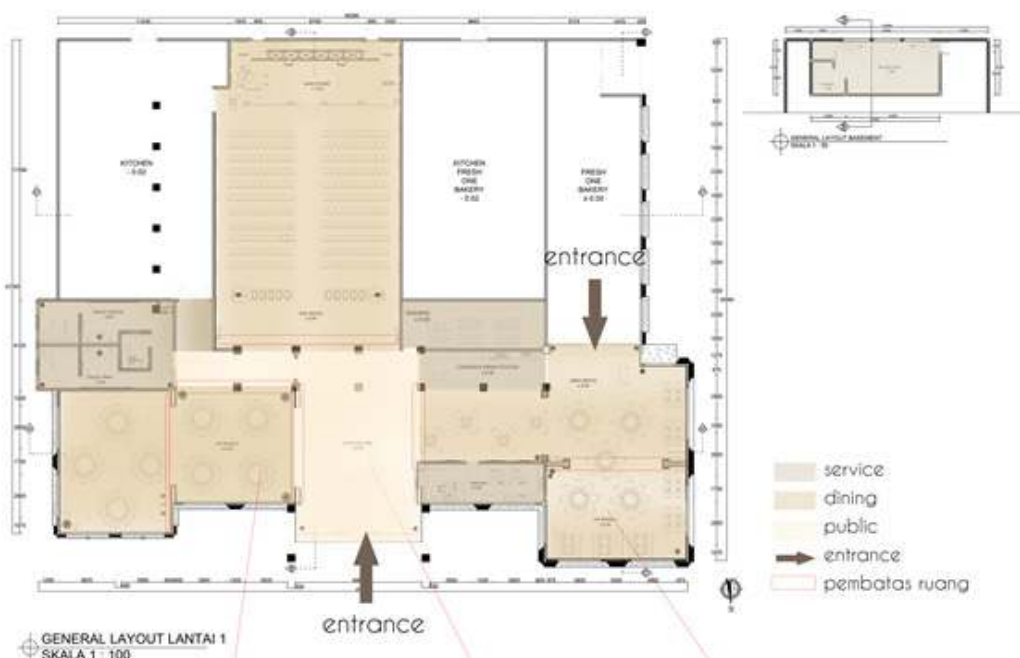
Penerapan gaya *Art Deco* pada perancangan ini dapat dilihat dari pengaplikasian *pattern* dan bentuk khas *Art Deco* kesemua elemen pelingkup ruang mulai dari panel dinding, pintu, jendela, partisi, lantai hingga plafon.

Dipadukan dengan pemilihan furnitur, lampu yang selaras dengan desain interior bergayakan *Art Deco* dan menggunakan *artwork* sebagai aksesoris ruang.

Menggunakan *color scheme Art Deco* yang tergolong warna *bold* namun terlihat mewah seperti *gold*, *dark brown*, *taupe*, *dark blue*, *deep red*, hitam dan putih.



**Gambar 2.** Denah Restoran Mahameru  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 3.** Zoning, Sirkulasi, Organisasi Ruang  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



### Implementasi Desain

Sesuai dengan ketentuan bangunan cagar budaya yang ada, penulis melakukan perubahan layout restoran tanpa mempengaruhi tampak luar bangunan dan struktur utama bangunan. Sehingga tidak semua area diubah dan telah sesuai dengan analisa tapak yang telah dilakukan sebelumnya.

Pada gambar diatas, area yang diberi tanda merah merupakan area yang mengalami perubahan. Ruang VIP 2, *ballroom*, *prefunction*, *cashier and drink station* dan gudang posisinya tetap sama seperti eksisting. Area toilet pun tidak berpindah namun penataan denahnya yang berubah sehingga lebih nyaman dan luas.

*Zoning* dibagi menjadi 3 area, yaitu *public*, *dining* dan *service*. Area *dining* sendiri dapat dibedakan menjadi 2 yaitu, *public dining* dan *private dining*. Semua area dining kecuali *ballroom* merupakan area *public dining*. Namun bila ada acara dan kemudian penyekat ruangan digunakan maka ruang tersebut dapat berubah menjadi area *private dining*. Seperti area *VIP room 1* dan *VIP room 2*. *VIP room 1* areanya bergabung dengan area resto, namun bila penyekat ruangan digunakan maka area *VIP room 1* menjadi area *private dining* yang bisa digunakan untuk acara khusus. *VIP room 2* sendiri dapat terbagi menjadi 2 ruang *private*. *Cashier and drink station* diletakkan di area yang dapat melihat ke segala arah sehingga dapat memantau tamu yang keluar dan masuk.

Akses masuk ke dalam restoran dibuat menjadi 2 yaitu, pintu utama (dekat *ballroom*) dan pintu masuk melalui *Fresh One Bakery*. Dengan adanya 2 pintu masuk, restoran dapat menerima pengunjung lain saat ada acara di area *ballroom* yang otomatis akan menggunakan area *prefunction* sebagai area tunggu. Pengunjung lain dapat masuk melalui pintu dari *bakery*.

Struktur organisasi ruang yang digunakan adalah tipe *cluster*. Sedangkan pola sirkulasi yang diterapkan yaitu tipe linier.



**Gambar 4.** Area *Prefunction View 1*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 5.** Area *Prefunction View 2*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Suasana yang ingin ditampilkan yaitu elegan, mewah, hangat dan kekeluargaan. Seperti area *prefunction*, pintu masuk dan kaca depan di bentuk menggunakan *pattern* kipas dan *ziggurat* khas *Art Deco* yang menggunakan *tinted glass*.

Pola lantai berbentuk *pattern* kipas dengan material *granite tile*. Dinding dilapisi *wallpaper* ditambah dengan permainan *wallpanel* yang dilengkapi dengan *lighting*. Pada bagian balok dibentuk *arch* dan didekor dengan frame berwarna *gold*. Sisi-sisi balok dipasang plat yang dibentuk *pattern* kipas dan bagian bawah balok dilapisi *granite tile* yang dibentuk mengikuti plat tersebut. Dan pembatas ruangan menggunakan partisi dari *tinted glass* yang dapat digeser-geser.



**Gambar 6.** Area Resto  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Pada area resto, dindingnya menggunakan panel kayu setinggi setengah tinggi ruangan yang disambung dengan aksesoris garis vertikal

untuk bagian atas dinding. Dinding sisi kanan menggunakan *wallpanel* yang dilengkapi dengan *wall lamp*. Terdapat *arch* yang diberi tepian berwarna hitam emas yang puncaknya diberi dekorasi bentuk kipas *Art Deco*. Bentuk kaca dan pintu masuk dibuat senada dengan pintu masuk area *prefunction*. Pola lantai dibentuk kotak diagonal untuk memperkuat tampilan *Art Deco* pada ruangan. Bagian plafon diberi permainan *drop ceiling* yang tepiannya diberi list. Menggunakan furnitur yang fleksibel, seperti meja dapat dilipat sehingga mudah untuk memindahkannya. Kursi dari brand ternama namun tetap fleksibel karena bisa ditumpuk.



**Gambar 7.** VIP Room 1  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Area *VIP room 1* ini menyambung dengan area resto. Pembatas areanya dibentuk *arch* seperti pada area resto dan dilengkapi dengan curtain sebagai penyekat antar ruang. Aplikasi dinding, lantai dan plafon pada area ini sama dengan area resto.



**Gambar 8.** *VIP Room 2 View 2*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 9.** *VIP Room 2 View 2*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Pada area *VIP room 2*, dindingnya dilapisi dengan *wallpaper*. Bagian atas dinding diberi *list* dan panel *pattern* yang menggunakan material *hollow*. Plafon diberi *painting pattern* kipas dan ada permainan *drop ceiling* yang tepiannya diberi *list* yang di *finishing* coklat kayu. Pola lantainya dibuat polos motif marmer agar tidak menghilangkan *focal point* ruangan yaitu pada plafon.



**Gambar 10.** *Ballroom view 1*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

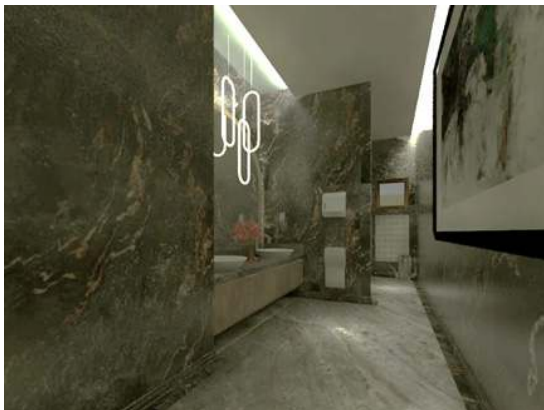
Dinding area *ballroom* menggunakan *wallpanel* dengan *pattern* geometris yang dipadukan dengan dengan *padded wall*. Desain panggung dibuat warna putih agar lebih fleksibel, *clean* namun tetap menggunakan detail-detail pada backdrop depan dan belakang. Pola lantai dibentuk sesuai dengan letak panggung dan *pattern* nya dibentuk agar pada saat menggunakan karpet, pola lantai tidak terputus sehingga terlihat tetap utuh.



**Gambar 11.** *Kantor*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



Kantor memiliki luasan yang tidak besar dan hanya digunakan oleh 3 orang saja. Interiornya dominan warna putih agar ruangan terlihat lebih luas dan bersih. Lantai menggunakan *granite tile* dan plafonnya diberi tepian di bawah *drop ceiling*.



**Gambar 12.** Toilet Pengunjung  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Dinding dan lantai toilet menggunakan *granite tile* untuk memberikan kesan *grande* dan mewah. Cermin dibentuk menyerupai *arch* untuk menampilkan kesan *Art Deco*. Untuk dekorasi, menggunakan *artwork* berupa *painting*. Bentuk dan posisi jendela sesuai dengan kondisi eksisting sehingga tidak mengubah tampak luar bangunan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Perancangan ini dilakukan untuk memberikan wajah baru untuk restoran Mahameru sehingga restoran dapat terus eksis dan ramai dikunjungi oleh kostumer. *Ambience* interior yang dibangun

disesuaikan dengan karakteristik restoran dan sesuai dengan *costumer* yang dibidik yaitu masyarakat kalangan menengah ke atas yang membutuhkan tempat untuk makan bersama keluarga, teman atau rekan kerja maupun yang butuh tempat untuk mengadakan acara khusus.

Dari desain yang dihasilkan dapat memberikan kenyamanan baik untuk pihak restoran maupun pihak *costumer* restoran melalui penataan ruang dan sirkulasi yang jelas, penggunaan perabot yang fleksibel yang dapat mempermudah pekerjaan karyawan. Dan pemilihan gaya *Art Deco* sebagai jawaban untuk menyelaraskan antara arsitektur bangunan dengan interior bangunan sehingga lebih harmonis.

## Saran

Adapun saran dari penulis, yaitu :

1. Pada saat mengumpulkan data dan referensi hendaknya dilakukan sebaik mungkin sehingga data yang dikumpulkan lengkap dan dapat dianalisa dengan mendalam. Hasil analisa tersebut dapat digunakan untuk menentukan konsep desain dan pengaplikasiannya.
2. Sebaiknya menggunakan konsep yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan, kebutuhan dan kondisi lapangan.
3. Pada proyek hospitality hendaknya memperhatikan klien dari segi bisnis, yaitu dengan mengaplikasikan filosofi, karakteristik atau ciri khas dari bisnis klien ke dalam desain.

Hal tersebut dilakukan agar desain yang dibuat tidak hanya nyaman untuk digunakan, tetapi dapat memberikan dampak positif bagi bisnis pemilik.

4. Konsisten dalam pengaplikasian konsep, mulai dari lantai, dinding, plafon, perabotan dan aksesoris harus sesuai dengan konsep yang digunakan sehingga desain menjadi lebih harmonis dan konsep menjadi lebih kuat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfari, Sahabrina. (2018). *Arsitektur Art Deco*. Diakses pada April 26, 2018 dari <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-art-deco>
- Art Deco. Diakses pada April 26, 2018 dari <https://www.britannica.com/art/Art-Deco>
- Chiara, Joseph De., Panero, Julius & Zelnik, Martin. (1992). *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. Singapore : McGraw-Hill Book Co.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Endar, Sugiarto dan Sri Sulartiningrum. (1996). *Pengantar Industri Akomodasi dan Restoran*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Neufert, Ernst. (1996). *Data arsitek jilid 1*. Diterjemahkan oleh Tjahjadi, Sunarto. (1996). Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst.(2002). *Data arsitek jilid 2*.Diterjemahkan oleh Tjahjadi, Sunarto. (2002). Jakarta : Erlangga
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. New York : Whitney Library of Design.
- Pemerintah Kota Surabaya. 2005. *Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 Tentang Pelestarian Bangunan dan/atau Lingkungan Cagar Budaya*. Surabaya : Pemerintah Kota Surabaya
- Soekresno. (2000). *Manajemen Food & Beverager Service Hotel*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Suptandar, Pamudji. (1982). *Interior Desain II*. Jakarta : Erlangga.
- Susan, Maria Yohana & Prihatmanti, Rani. (2017), *Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage School Buildings, Planning Malaysia: Journal of The Malaysian Institute of Planners*, Vol. 15, 209, Malaysia.
- WA, Marsum. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Jakarta : Andi.