

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN ODO AMO INTERNATIONAL CUISINE BERTEMA FUSION PRANCIS-JEPANG

Stefen Suryajaya, Stephanus Evert Indrawan, Gervasius Herry Purwoko
Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia
Corresponding email : stefensuryajaya@gmail.com

Abstract : *Tourism is the most rapidly growing sector in Bali. As a result of the progress and development of tourism sector in Bali, there are facilities for supporting tourism development in Bali such as restaurants, hotels, spas, resorts, villas, entertainment and others. One supporting tourism tools in Bali that has potential to be developed is a restaurant. One that is designed to attract visitors is ODO AMO Restaurant. ODO AMO restaurant is a restaurant that was developed by an Indonesian Entrepreneur who's engaged in food & beverages businesses. The restaurant is placed at Sunset Road, Kuta. The project's location is far from the coastal area so the concept of formal fine dining "Japanese Parisian Harmony" is very suitable with ODO AMO Restaurant. This concept is applied to the material, based on its consideration of the premises and healthy environment. While the Harmony design itself manifest in spatial patterns and the dynamic shape of space. The concept is expected to create an eclectic restaurant interior design, and a sustainable building which is safe and comfortable to use for the perpetrators of the activity in the restaurant and also capable to add values towards the restaurant.*

Keywords : *Fusion, Harmony, Interior Design, Restaurant*

Abstak: Pariwisata merupakan sektor yang paling pesat berkembang di Bali. Sebagai akibat dari maju dan berkembangnya sektor pariwisata Bali, berbagai penunjang berkembangnya pariwisata di Bali seperti misalnya Restoran , penginapan, spa, *resort, villa*, hiburan dan lain-lain. Salah satu sarana penunjang pariwisata di bali yang sangat berpotensi untuk dikembangkan adalah restoran. Salah satu yang didesain untuk menarik minat pengunjung adalah Restoran ODO AMO. Restoran ODO AMO merupakan restoran fusion Prancis-Jepang yang dikembangkan oleh seorang Pengusaha Indonesia yang bergerak dibidang *food & beverages*. Dengan tempat yang strategis yaitu di Sunset Road, Kuta, dimana lokasi proyek jauh dari pesisir pantai maka konsep restoran *fine dining* yang bersifat formal sangat cocok dengan konsep restoran ODO AMO yaitu "Japanese Parisian Harmony". Konsep ini teraplikasi pada material, yang pertimbangan

pemulihannya terhadap bangunan berbasis lingkungan dan sehat. Sedangkan *Harmony* sendiri terwujud dari tema desain, pola ruang, dan bentuk ruang yang dinamis. Konsep ini diharapkan mampu menciptakan desain interior restoran yang eklektik, dan sebuah bangunan yang berkelanjutan yang aman dan nyaman digunakan bagi aktivitas di restoran serta dapat memberi nilai tambah bagi restoran ini.

Kata Kunci : Desain Interior, Fusion, *Harmony*, Restoran,

BISNIS

Latar Belakang Bisnis O.S.STUDIO Interior Architect

Latar belakang didirikannya perusahaan O.S.STUDIO Interior Architect berkaitan dengan analisa potensi profesi *Interior Architect* di Indonesia untuk 5-10 tahun kedepan. Sehubungan dengan pertumbuhan grafik Perkembangan permintaan properti komersial (triwulan III- 2015) sebesar 1.49% (qto), 13,40% (yoy) (Sumber: BPS) serta melihat peluang masuknya investor asing untuk membangun proyek pembangunan di Indonesia sehubungan dengan AFTA 2015. Di jaman modern ini desain interior juga merupakan kebutuhan masyarakat baik bagi tempat tinggal atau untuk kemajuan bisnisnya. Oleh karena itu O.S.STUDIO didirikan oleh *founder* Stefen Suryajaya pada tahun 2017 dengan penuh harapan dapat banyak berpartisipasi dalam membangun Indonesia menjadi lebih baik melalui profesi desainer arsitektur interior.

Integrasi Bisnis dan Desain

O.S.STUDIO adalah perusahaan konsultan

arsitektur interior yang masih berada pada fase *start-up* dimana sangat membutuhkan berbagai macam proyek yang dapat menjadi *portfolio* perusahaan. Proyek Restoran ODO AMO ini dinilai sangat cocok dan menguntungkan bagi perusahaan karena proyek Restoran ODO AMO ini memiliki nilai proyek yang cukup tinggi dan lokasi proyek yang prestisius (Sunset Road, Kuta, Bali) sehingga akan sangat menguntungkan bagi perusahaan dalam memperdalam pengalaman, menambah *portfolio* perusahaan, serta publikasi perusahaan.

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dari perancangan desain interior Restoran ODO AMO adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Penulis melakukan observasi terhadap restoran yang akan didesain serta perbandingan dengan proyek sejenis yang ada di Bali.
2. Wawancara
Penulis melakukan wawancara langsung maupun tidak langsung dengan pemilik

- restoran sehingga mengetahui permasalahan yang telah dialami serta mengetahui keinginan dan kebutuhan pemilik restoran.
3. **Studi Pustaka**
Penulis menggunakan berbagai referensi literatur yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan desain restoran ini.
 4. **Programming**
Penulis melakukan pengolahan dari setiap data yang telah dikumpulkan sebelumnya kemudian membuat *space requirement list and priorities, space relationship diagram, activity schedule, site's analysis, tanggapan estetika*, dan *zoning possibilities* yang digunakan untuk membantu penulis untuk menyimpulkan konsep desain yang sesuai.
 5. **Ideasi**
Membuat ideasi konsep awal desain yang menghasilkan 2 alternatif desain (denah, isometri, perspektif)
 6. **Pengembangan desain**
melakukan pengembangan desain dari konsep awal yang terpilih dan melakukan evaluasi pada setiap pengembangan yang dilakukan
 7. **Finalisasi dokumen**
menyempurnakan gambar desain akhir yang telah dikembangkan untuk menjadi produk yang dapat dipresentasikan kepada klien.

DESAIN

Latar Belakang Proyek ODO AMO *International Cuisine*

Proyek perancangan interior restoran berjudul

“ODO AMO *international cuisine*” ini adalah perancangan restoran berjenis restoran *fine dining* dengan spesifikasi masakan berkonsep *fusion* dimana merupakan perpaduan dari masakan khas Prancis dengan Jepang.

Melalui beberapa kali proses *client brief* didapat data-data pendukung yang berguna dalam perancangan ini. Proyek restoran berjudul “ODO AMO *international cuisine*” ini ditargetkan untuk mulai proses pembangunan dan perancangan pada Januari 2018 yang berlokasi di Sunset Road Kav 48, Bali.

Bangunan dengan luas tanah 562m² dan luas bangunan 800m² ini merupakan bangunan eksisting dengan arsitektur bangunan berjenis ruko (rumah toko). Tujuan dan konsep perancangan interior ini adalah untuk membuka fasilitas restoran berjenis *fine dining* dengan spesifikasi restoran *fusion* dimana merupakan perpaduan masakan khas Prancis dan Jepang. Target *customer* adalah kalangan menengah ke atas baik turis lokal maupun internasional dengan peruntukan yang didesain lebih mengarah untuk *business dinner* hingga *casual dinner* yang melibatkan 4 hingga 6 orang.

Menyesuaikan dengan konsep restoran yang berjenis *fine dining* maka fasilitas restoran harus disesuaikan dengan standar restoran berjenis *fine dining*. Beberapa permintaan khusus dari *client* adalah untuk menyediakan 2 fasilitas *elevator*, *area dining bar*, dan area khusus untuk

bar & lounge dimana customer dapat menikmati berbagai menu *wine, liquor*, dll dengan *display wine cellar*.

Rumusan Masalah Proyek ODO AMO International Cuisine

Bagaimana cara merancang interior restoran “ODO AMO *International Cuisine*” dimana merupakan restoran *fine dining fusion* antara masakan khas Jepang dan Prancis yang dapat menunjang konsep *fusion* tersebut dalam desain interior?

Tujuan Perancangan Proyek ODO AMO International Cuisine

Untuk menjelaskan bagaimana cara mendesain interior restoran dengan perpaduan esensi desain *jepang* dan *eropa* hingga menjadi suatu perpaduan desain interior yang menarik serta dapat menunjang *brand fusion* restoran “ODO AMO *International Cuisine*”

Ruang Lingkup Desain

Ruang lingkup perancangan proyek berjudul “ODO AMO *International Cuisine*” ini meliputi area interior restoran yang merupakan area fasilitas untuk *customer* mulai dari lantai dasar hingga lantai 2 restoran ODO AMO. Perancangan interior ini mencakup perancangan interior yang terdiri dari :

1. *Reception Area* : dibutuhkan furniture pendukung area *reception*. Ruang lingkup desain meliputi pengolahan ulang pada tata letak area *reception*, pengolahan ulang desain

pelengkap yang meliputi lantai, dinding, dan plafon, serta pemilihan material dan *finishing*

2. *Dining Hall* : dibutuhkan furnitur pendukung area *dining hall* yang meliputi area *dining hall* pada lantai dasar, lantai 1, dan lantai 2. Tiap area membutuhkan furnitur pendukung yang spesifik dan di desain khusus (*custom design*). Terdapat perubahan tata *layout* pada bangunan lantai dasar, lantai 1, dan lantai 2.

Pada Lantai dasar akan dilakukan pembongkaran dinding untuk memaksimalkan area *outdoor*, perubahan letak kamar mandi, serta perubahan bentuk tangga yang berpengaruh pada *layout* bangunan lantai 1 dan lantai 2. Pengolahan ulang desain pelengkap juga dibutuhkan mulai dari lantai, dinding, hingga plafon

3. *Kitchen & Open Kitchen Area* : dibutuhkan furnitur pendukung untuk area ini serta penataan ulang *layout* untuk *kitchen* dan *open kitchen* serta pengolahan desain pelengkap yang meliputi lantai, dinding, hingga plafon.
4. Kamar Mandi : terdapat perubahan posisi serta ukuran kamar mandi untuk memaksimalkan area *dining hall* serta membutuhkan furnitur pendukung dan pengolahan desain pelengkap yang meliputi lantai, dinding, dan plafon.
5. *Service Area* : ruang lingkup desain meliputi penambahan ruang/area untuk servis yang tidak ada pada bangunan eksisting.

Data Tapak Restoran ODO AMO *International Cuisine*



Gambar 1. ODO AMO *International Cuisine*
Sumber : Google Maps

1. Bangunan ruko berlokasi di Sunset Rd Kav 48, Kuta, Bali
2. Orientasi bangunan adalah menghadap barat daya
3. Di bagian depan bangunan terdapat jalan utama Sunset Rd
4. Di sebelah kiri bangunan terdapat tanah kosong dengan jarak sekitar 8 meter dengan bangunan berikutnya
5. Di sebelah kanan bangunan terdapat ruko dengan ukuran bangunan yang mirip
6. Di bagian belakang bangunan terdapat jalan raya Marga Kirana yang merupakan jalan kecil dengan mayoritas bangunan residential

Bangunan berbentuk tipikal ruko (rumah toko) 3 tingkat dengan total luas tanah 562m² dan luas bangunan 800m². Pada lantai dasar terdapat area taman pada bagian belakang bangunan dengan luasan 112.26 m² dan terdapat akses pintu gerbang pada bagian belakang bangunan

untuk difungsikan sebagai akses khusus *loading* menuju dapur utama.

Aspek Pembentuk Ruang Pada Bangunan Eksisting

1. Lantai

Pada bangunan eksisting, *floor finish* berupa lantai keramik putih 50x50. Pada sebagian besar interior ruangan dengan aksesoris keramik hitam sebagai aksesoris border



Gambar 2. Gambar Interior Eksisting Restoran
Sumber : Data Olahan Pribadi

2. Dinding

Pada bangunan eksisting, sebagian besar dinding interior lantai dasar hingga lantai 2 identik dengan *wall finish* cat putih kekuningan dengan aksesoris batu paras pada beberapa bagian

3. Plafon

Pada bangunan eksisting, plafon berada pada level +3.00 AFF pada tiap lantainya, dengan *gypsum board* dengan *cove lighting* pada beberapa area

TINJAUAN LITERATUR

Perbedaan Definisi

Kata "restaurant" sendiri berasal dari bahasa

perancis, asal kata “restaure” berarti memulihkan kembali. Menurut Soekresno (2001 : 16), restoran adalah suatu usaha komersial yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman bagi umum dan dikelola secara umum, Restoran adalah tempat dimana orang dapat membeli dan makan makanan.

Jenis Jenis Restoran

Berdasarkan pengelolaan dan sistem penyajian , restoran dapat di klasifikasikan menjadi 3 (Soekresno, 2001 : 17), yaitu :

a. Restoran formal (formal Restaurant)

Pengertian restoran formal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Ciri – cirinya antara lain penerimaan pelanggan dengan sistem pemesanan tempat terlebih dulu, pelanggan menggunakan pakaian formal, menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik / menu Eropa populer, sistem penyajian yang dipakai adalah *russian service/ french service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut, disediakan ruangan cocktail selain ruangan jamuan makan, dibuka untuk makan siang dan makan malam, tetapi tidak menyediakan makan pagi, menyediakan berbagai merk minuman bar, menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif, harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga di restoran informal, penataan bangku dan kursi memiliki area *service* yang lebih luas untuk dapat dilewati Queridon. tenaga relatif banyak dengan standar kebutuhan

satu pramusaji untuk melayani 4 – 8 pelanggan. Contoh restoran formal, yaitu : *Members restaurant, Super Club, Gourment, Main dining Room, grilled Restaurant, Executive Restaurant.*

b. Restoran Informal (informal Restaurant)

Pengertian restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan. Ciri-cirinya antara lain harga makanan dan minuman relatif murah, penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat, pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal, sistem penyajian yang dipakai *american service/ready Plate* bahkan *self service* ataupun *counter service*, tidak menyediakan hiburan musik hidup, penataan meja dan bangku cukup rdapat antara satu dengan yang lainnya, daftar menu oleh pramu saji tidak dipresentasikan kepada pelanggan umum namun dipampang di *counter* atau langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan, menu yang disediakan sangat terbatas dan membatasi menu yang relatif sedikit dengan standar kebutuhan. Contoh Restoran informal, yaitu : *Café, Cafeteria, Fast Food Restaurant, Coffe Shop, Pub Snack Bar*, dan sebagainya.

c. Specialties restaurant

Pengertian *Specialties restaurant* adalah 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.

Ciri – cirinya antara lain menyediakan sistem pemesanan tempat, menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer, dan disenangi banyak pelanggan secara umum, sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional, hanya dibuka untuk menyediakan makan siang atau makan malam, menu *ala carte* dipresentasikan oleh pramusaji kepada pelanggan, biasanya menghadirkan musik / hiburan khas negara asal, harga makanan relatif tinggi dibandingkan dengan *informal restaurant* dan lebih rendah dibanding *formal restaurant*, jumlah tenaga *service* sedang dengan *standart* kebutuhan. Contoh *Spesialis Restaurant*, yaitu : *Indonesian Food Restaurant*, *Italian Food Restaurant*, *Chinese Food Restaurant*, *Japanese Food Restaurant*, dan sebagainya. Yoeti (1991:254) mengatakan bahwa, *specialty restaurant* hanya menyediakan makanan dan minuman tertentu dalam macam dan jenis yang terbatas. Pada restoran ini peranan dekorasi dan interior sangat memegang peranan penting untuk menarik lebih banyak pelanggan.

Berdasarkan aktivitasnya *catering industry* dikelompokkan kedalam usaha pelayanan makanan dan minuman (*food & Beverages*), dan adakalanya makanan dan minuman yang diusahakan

tidak selalu disediakan untuk restoran tetapi mungkin untuk hotel, rumah peristirahatan, dan lain – lain.

Elemen Pembentuk Ruang

1. Lantai

Lantai adalah bagian bangunan yang penting, yang berhubungan langsung dengan beban. baik beban mati maupun beban hidup atau bergerak. Lantai harus kuat mendukung beban-behan yang datang dari benda perabot, manusia yang ada di dalam ruang dan sebagainya. Sehingga lantai dituntut selalu kuat memikul beban, kaku, dan tidak bergetar. Contoh bahan lantai seperti: kayu, batu alam atau buatan, logam, beton dan sebagainya. Dalam merencanakan lantai ruang pertemuan perlu diperhatikan beberapa hal yaitu :

a. Fungsi Lantai

Lantai berfungsi sebagai bidang dasar yang digunakan untuk aktifitas manusia dalam melakukan kegiatan di atasnya dan sebagai alas dari suatu ruang.

b. Sifat Lantai

Lantai dapat membentuk sifat tertentu sesuai dengan fungsinya. Lantai dapat membentuk sifat/daerah dalam ruang, yaitu dengan membuat penaikan atau penurunan dari sebagian lantai. Lantai dapat bersifat permanen maupun semi permanen.

c. Karakter Lantai

Lantai dapat menentukan karakter ruang, yaitu dengan menggunakan bentuk-bentuk pemilihan bahan, pola maupun warna yang

tepat atau sesuai dengan suasana ruang yang ingin dicapai, sehingga karakter lantai dapat dicapai, karakter berat, ringan. luas, sempit, dan sebagainya.

d. Konstruksi Lantai

Konstruksi lantai perlu memperhatikan bagaimana bahan lantai dipasang. Bagaimana menempel pada dasaran lantai sehingga tidak menimbulkan kelemahan atau menimbulkan panas yang berlebihan, dan sebagainya.

e. Macam Letak Lantai

- *Basement*

Untuk menghindari pecahan akibat lantai melengkung, maka digunakan tulangan tegak lurus arah pecah. Sisi bawah tulangan lebih sedikit, dari pada atas.

- *Ground Floor*

Jika lantai langsung di atas tanah, maka timbul kemungkinan lantai akan bergelombang. Untuk menghindari hal tersebut, maka di bawah lantai diberikan pengerasan. Biasanya, digunakan pasir untuk meratakan gaya yang tidak sama.

- *Upper Floor*

Bagian tanah lantai ini diberi tulangan. Beban lantai di atasnya disalurkan melalui beban pokok. Semua beban lantai disalurkan melalui kolom-kolom dan diteruskan pada struktur bahannya.

membentuk ruang-ruang di dalam bangunan, sebagai suatu unsur desain bidang dinding dapat bersatu dengan lantai dan langit-langit. Dinding sebagai penghubung yang mempersatukan langit-langit dan lantai sehingga membentuk sebuah ruang. Dinding pada suatu bangunan dapat sebagai dinding struktur dapat pula sebagai pembatas saja, hal ini tergantung dari sistem struktur yang dipakai dalam perencanaannya. Secara struktur dinding dibedakan menjadi

a. Dinding struktur (*bearing wall*)

Dinding jenis ini merupakan dinding yang mendukung struktur di atasnya, misalnya sebagai pendukung atau tumpuan atap atau sebagai penumpu lantai (pada bangunan bertingkat).

b. Dinding non struktur/ partisi (*non bearing wall*)

Pada bangunan yang menggunakan sistem non struktur kebebasan peletakan dinding dan permukaan pada dinding dapat diatur menurut kehendak perencana, karena tumpuan atap terletak pada kolom-kolom pendukung. Dinding *non bearing wall* terdiri dari: pasangan batu bata, pasangan batako, multipleks, asbes, plat aluminium, dan lain sebagainya. Beberapa dinding jenis ini, diantaranya : *party wall*, adalah dinding pemisah antara dua bangunan yang bersandar pada masing-masing bangunan.

c. *Fire walls*

Adalah dinding yang digunakan sebagai pelindung dari pancaran kobaran api.

2. Dinding

Dinding adalah bidang datar yang vertikal yang

d. *Certain or Panels walls*
Adalah dinding yang digunakan sebagai pengisi pada suatu konstruksi rangka baja atau beton.

e. *Partition walls*
Adalah dinding yang digunakan sebagai pemisah dan pembentuk ruang yang lebih kecil didalam ruang yang besar, dibedakan menjadi :

- Partisi permanen. yaitu sistem partisi yang dibuat untuk membagi ruang seperti halnya dinding struktural, tetapi tidak membutuhkan pondasi karena hanya menahan beratnya sendiri.
- Partisi semi permanen. yaitu sistem partisi buatan pabrik yang mudah dibongkar sesuai *layout*.
- Partisi *moveable*. yaitu partisi yang dipakai pada *hall* dimana suatu ruang seringkali perlu di buka untuk mendapatkan bentuk ruang satu lantai yang lebih luas.

3. Langit - Langit

Langit-langit adalah sebuah bidang yang terletak di atas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sebagai pembentuk ruang dibawahnya. Langit-langit berfungsi sebagai:

- a. Pelindung kegiatan manusia dari keadaan diluar
- b. Pembentuk ruang,
- c. Sebagai *ski light*, untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam,

d. Sebagai penutup ruang, juga dapat dimanfaatkan untuk pengaturan udara panas. pengaturan lampu dan elemen-elemen mekanikal. Penentuan ketinggian langit-langit disamping pertimbangan fungsi langit-langit itu sendiri, dapat juga dilakukan berdasarkan pertimbangan proporsi dari ukuran ruang (panjang, besar, tinggi). Terlebih lagi jika ingin dibuat permainan langit-langit (*drop ceiling*), canopy, pergola

4. Furniture

Kata "*furniture*" berdasarkan *Encyclopedia Americana* adalah sebagai berikut : *Furniture, morable objects in a room designated are that useful for men's activities* (suatu obyek/benda didalam ruangan yang didesain dengan tujuan untuk aktivitas manusia).

a. Sifat perletakan

- *Built In*

Jenis *furniture* yang perletakannya menempel pada dinding, misalnya almari, rak, *counter* dan sebagainya sesuai kebutuhannya.

- *Moveable*

Jenis *furniture* yang bergerak bebas dan dapat dipindah-pindahkan, misalnya tempat tidur, meja, kursi dan sebagainya sesuai kebutuhan.

b. Bentuk Furniture

- Fungsional / Struktural

Merupakan *furniture* yang didesain

atas dasar kepentingan aman dan pemanfaatan bahan dan teknik maksimal.

- Tema
Merupakan kelompok furniture yang secara visual memberi suatu tema tertentu, misalnya menggunakan unsur suatu gaya kesenian/kebudayaan masa lalu atau unsur kedaerahan
 - Khusus
Merupakan *furniture* yang direncanakan secara khusus guna suatu kepentingan
- c. Penyusunan letak *furniture*
Penyusunan letak *furniture* berdasarkan pada penentuan daerah aktif dan pasif. Daerah aktif adalah daerah dimana terjadi kegiatan dengan frekuensi tinggi dan bersifat cepat, misalnya lalulintas, gang, foyer, dan sebagainya.

Interior System

1. Penghawaan

Pengaturan penghawaan yang baik dan lancar akan menyebabkan pengaturan kesejukan udara yang sehat dalam suatu ruangan. Dalam perancangan ini menggunakan sistem pengaliran udara mekanis, yaitu sistem pengkondisian udara dalam ruangan yang mempergunakan alat mekanis (listrik).

2. Pencahayaan

a. Pencahayaan alami

Seperti halnya penghawaan alami, pencahayaan alami juga merupakan poin penting yang harus diperhatikan untuk

memperoleh sebuah hunian yang sehat. Dengan sistem pencahayaan alami yang baik, rumah yang kita tinggali akan memperoleh beberapa keuntungan sebagai berikut.

- Secara psikologis ruangan terasa lebih aman, karena kita memiliki pandangan yang jelas pada setiap sudut dan obyek dalam ruang.
 - Kelembaban ruang tetap terjaga. Pencahayaan yang baik akan melindungi ruang dari kelembaban yang berlebihan dan jamur.
 - Lebih hemat energi. Anda tidak perlu menyalakan lampu pada siang hari.
 - Lebih nyaman untuk beraktifitas. Ada banyak aktifitas yang membutuhkan pencahayaan cukup seperti membaca, memasak, merawat tanaman, memperbaiki peralatan, dll
 - Nilai visual ruang yang bertambah. Tidak dipungkiri bahwa cahaya berpengaruh pada kualitas visual suatu obyek. Ada banyak karya arsitek terkemuka yang memanfaatkan kekuatan cahaya dalam mengeksplorasi ruang. Kesan ruang yang lembut ataupun dramatis bisa didapat dengan permainan cahaya.
- Proses mendesain pencahayaan yang baik biasanya dibarengi dengan proses desain penghawaan, karena memanfaatkan bukaan-bukaan seperti pintu, jendela, dan ventilasi untuk menangkap cahaya dari luar. Semua itu diawali dari pengolahan denah 2 dimensi. Tapi karena desain pencahayaan

berkaitan dengan estetika visual, ada beberapa parameter lain yang juga diulik oleh arsitek seperti membuat dinding transparan, kisi-kisi dinding untuk menangkap cahaya dengan bentuk dan intensitas tertentu, permainan pantulan cahaya secara tidak langsung, dan lain-lain.

b. Pencahayaan buatan

Dilihat berdasarkan fungsi, ada empat jenis cahaya buatan yang dapat Anda gunakan untuk mempercantik tata cahaya ruangan di rumah:

- *General Lighting*

General Lighting atau *ambient lighting* merupakan pencahayaan untuk keseluruhan ruangan. Pencahayaan jenis ini harus membuat penghuni melihat segala sesuatu di ruangan dengan jelas—tanpa menafikan kenyamanan mata. *General lighting* dapat menggunakan lampu gantung, *down light*, *chandelier*, lampu langit-langit, dan lain-lain. Luas, warna, dan dekorasi ruangan akan memengaruhi intensitas cahaya yang diperlukan.

Ada baiknya Anda menggunakan beberapa lampu yang dilengkapi dengan *dimmer*, sehingga cahaya dapat diatur berdasarkan kebutuhan.

- *Decorative Lighting*

Pencahayaan dekoratif atau *focal lighting* memerlukan lampu yang memiliki bentuk menarik sekaligus memberi karakter bagi ruangan yang diteranginya. Penca-

hayaan jenis ini bisa diperoleh lewat lampu gantung, *chandelier*, *light strip*, atau lampu dinding—yang juga dapat digunakan untuk *general lighting*.

- *Task Lighting*

Task lighting atau pencahayaan terarah dibuat untuk tujuan tertentu. Cara ini akan memberikan lebih banyak cahaya pada area tertentu, lebih banyak daripada yang cahaya sekitar.

Lampu meja atau lampu gantung di langit-langit merupakan contoh pencahayaan ini. Sebuah lampu meja di ruang kerja dapat memberikan pencahayaan tambahan yang diperlukan untuk membaca buku atau surat kabar.

- *Accent Lighting*

Pencahayaan dengan aksen merupakan serupa dengan pencahayaan terarah, tetapi mampu menghadirkan nuansa berbeda melalui bentuk-bentuk visual yang menarik.

Biasanya pencahayaan ini khusus menyorot bagian tertentu di ruangan, seperti lukisan ukiran, tanaman, dan barang berharga lainnya. Bisa juga dibuat untuk menonjolkan tekstur dinding atau tirai. Pencahayaan jenis ini setidaknya memerlukan tiga kali lebih banyak cahaya pada titik fokus dibanding pencahayaan di sekitarnya. Anda dapat menggunakan *track light*, lampu canister, atau lampu dinding untuk membuat pencahayaan beraksen.

3. Akustik

Suatu kebisingan tidaklah dapat kita hindari. Maka dari itu pemilihan material unsur pembentuk ruang sebaiknya dari bahan yang dapat meredam bunyi. Penanaman vegetasi sebagai akustik alami. Suara adalah bentuk energi kinetik yang disebabkan oleh getaran. Aliran gelombang yang dihasilkan merambat keluar dengan lintasan berbentuk bola dari sumber suara sampai gelombang tersebut membentur penghalang atau permukaan dalam jalurnya. Material-material yang keras, padat, dan kaku memantulkan suara, sedangkan material-material yang lunak, berpori, dan lentur menyerap suara. (Ching, 1996: 308).

4. Sistem Keamanan

Sistem keamanan merupakan hal yang penting diperhatikan guna untuk melindungi benda koleksi, peralatan, pegawai, dan pengunjung dari hal yang merugikan. Tujuannya untuk memberi keamanan dan kenyamanan baik kepada pegawai maupun kepada pengunjung yang datang. Desain tidak dapat mengontrol dan menangani ruang setiap saat terhadap keamanan, namun ia dapat meminimalisasi bahaya terhadap resiko kejahatan.

5. Sistem Proteksi Kebakaran

Berdasarkan Departemen Pekerjaan Umum (2008), bangunan gedung kantor termasuk dalam kelas lima, dimana bangunan gedung yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan usaha profesional, pengurusan administrasi, atau usaha komersial, di luar bangunan gedung

kelas enam, tujuh, delapan, atau sembilan. Koridor yang digunakan sebagai akses eksit dan melayani suatu daerah yang memiliki suatu beban hunian lebih dari 30 harus dipisahkan dari bagian lain bangunan gedung dengan dinding yang mempunyai tingkat ketahanan api satu jam dan sesuai ketentuan tentang "penghalang kebakaran". Setiap pintu pada sarana jalan keluar harus dari jenis engsel sisi atau pintu ayun.

Pintu harus dirancang dan dipasang sehingga mampu berayun dari posisi manapun hingga mencapai posisi terbuka penuh. Lebar sarana jalan ke luar tidak lebih kecil dari 915 mm. Bangunan diatas empat lantai harus memiliki sistem deteksi dan *alarm* otomatis. Hunian bisnis disyaratkan untuk memiliki APAR (Alat Pemadam Api Ringan). APAR diizinkan untuk diletakkan pada lokasi bagian luar atau bagian dalam sehingga semua bagian dalam bangunan gedung pada jarak 23 m ke unit pemadam api.

6. Sistem *Plumbing*

Sistem plambing adalah sistem penyediaan air bersih dan sistem penyaluran air buangan termasuk semua sambungan, alat-alat dan perlengkapannya yang terpasang di dalam persil dan gedung (SNI 03-6481-2000). Jenis penggunaan sistem plambing ini sangat tergantung pada kebutuhan dari bangunan yang bersangkutan. Dalam hal ini, perencanaan dan perancangan sistem plambing dibatasi pada

pendistribusian dan penyediaan air bersih dan air panas, serta penyaluran air buangan dan ven. Plambing didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan pemasangan pipa dengan peralatannya di dalam gedung atau gedung yang berdekatan yang bersangkutan dengan air buangan dan air bersih yang dihubungkan dengan sistem kota atau sistem lain yang dibenarkan (SNI 03-6481-2000).

7. Sistem Sirkulasi Vertikal

Pengertian sirkulasi vertikal adalah sirkulasi yang memiliki arah pergerakan secara vertikal atau tegak lurus terhadap bangunan. Berbeda dengan sirkulasi horizontal yang umumnya menggunakan sarana transportasi manual seperti koridor maka untuk sirkulasi vertikal menggunakan bantuan sarana gabungan antara sistem transportasi manual (non mekanik) dan transportasi mekanik (Pynkyawati et.al, 2009).

8. Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem distribusi mekanikal elektrikal adalah suatu sistem yang didesain dan dibangun untuk memasok daya listrik bagi sekelompok beban, dan hal tersebut merupakan suatu sistem yang cukup kompleks, dimulai dari instalasi sumber / *source* sampai instalasi beban/*load*). Sesuai dengan batasan, sistem distribusi elektrikal yang dibahas adalah instalasi listrik dalam gedung, dengan pasokan tegangan menengah (TM) dari sumber PLN dengan sumber cadangan dari genset.

Sistem Elektrikal, terdiri dari (Surahman, 2005) : sistem pembangkit listrik, sistem penerangan / tata cahaya, sistem tata suara (*sound system*), sistem jaringan telepon, jaringan kabel komputer/ data/multimedia, sistem otomatisasi bangunan, sistem instalasi penangkal petir

TINJAUAN LITERATUR KHUSUS

Karakteristik Desain Jepang

Karakter Desain ruang Jepang merupakan ruang yang terbuka dan mencakup pemikiran dan perasaan yang diekspresikan di dalam kebudayaan khas Jepang, di mana untuk menyampaikan arti yang sempurna harus disertai pula oleh seluruh isi jiwa dan raga, pikiran dan fisik. Dengan demikian bagi orang Jepang, “ruang” adalah rangkuman dari pengalaman.

Sebagai rangkuman dari pengalaman , maka ruang tersebut akan memiliki hubungan yang spesifik dengan lingkungannya, khususnya taman. Hubungan tersebut adalah dengan tidak melihat eksterior dan interior sebagai dua bagian yang terpisah, sehingga tidak ada pembatas yang jelas yang menyatakan dimana eksteriornya berakhir dan interior berawal. Akibatnya, Keduanya merupakan bagian yang berkesinambungan (Kondansha, 1999: 576).

Taman dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu taman geometri (diatur secara formal dan simetris) dan *landscape* (mengkopi alam untuk memberikan suasana alam). Taman *landscape*

dibedakan menjadi dua dimana memiliki kolam dan air mancur, serta tidak ada air (*stone Garden*) *stone garden* diatur sebagai representasi dari tempat istirahat budha atau dunia pertapaan Tao Dengan melihat keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan rangkuman dari pengalaman, memiliki hubungan erat dengan kepercayaan dan lingkungannya. Pengalaman dan lingkungan menjadi faktor penting dalam pengadaan elemen pembentuk ruangnya.

Karakteristik Desain Prancis

Menurut Jonathan Fricker (1998), Prancis selalu menghadirkan pesona keindahan yang berbeda. Prancis kerap di identikkan dengan kesan artistik, estetik, klasik, serta romantis. Begitu pula pada seni arsitektur dan desain interior dari negara tersebut. Desain arsitektur dan desain interior ala Prancis ini begitu kental dengan unsur-unsur seni yang berbeda dibandingkan negara-negara lain.

Elemen-elemen pada desain interior ala Prancis cenderung menekankan pada sisi glamoritas dan kemewahan dari masa lalu. Kesan mewah yang ditimbulkan kebanyakan merupakan kemewahan ala Eropa di abad pertengahan. Mereka tak hanya menguatkan kesan mewah pada tampilan luar, namun juga tampilan dalam bangunan.

Tetapi, meski dekorasi adalah hal yang paling utama, namun hal ini tidak berarti mengesampingkan sisi kenyamanan sebuah rumah atau bangunan. Bahkan, ruangan di sebuah rumah

lebih banyak didekorasi dengan tampilan dan tema yang personal yang mencerminkan kepribadian pemiliknya dan tetap mengutamakan kenyamanan. Dalam kata lain, sebuah desain interior ala Prancis yang diterapkan di sebuah ruangan harus bisa memberikan tampilan yang personal sekaligus informal, dimana hal ini akan mampu memberikan kenyamanan bagi siapa saja yang berada di dalamnya.

ANALISA DATA

1. Pola Sirkulasi Ruang

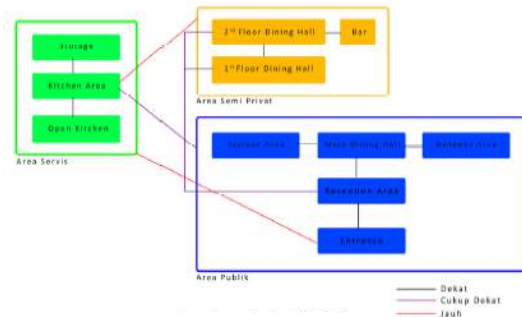
Pola sirkulasi eksisting pada area interior restoran adalah pola sirkulasi linear dimana aktivitas pengunjung dari pintu masuk kemudian menuju ke area resepsionis dan kemudian baru menuju area *dining hall* restoran

2. Karakteristik Kebutuhan Ruang

Bangunan eksisting memiliki *layout* bangunan tipikal ruko dengan kondisi yang terbuka lapang tanpa dinding pembentuk ruang sehingga karakteristik ruang ditentukan dengan isyarat area dimana tiap area memiliki karakteristik yang dapat berbeda-beda. Beberapa area yang dianalisa adalah area *receptionis*, *dining hall*, *outdoor area*, area dapur, dan area kamar mandi

3. Grouping Ruang

Berdasarkan analisa hubungan antar ruang serta kebutuhan ruang, maka terdapat tiga kelompok ruang secara garis besar; area publik, area privat, dan area servis.

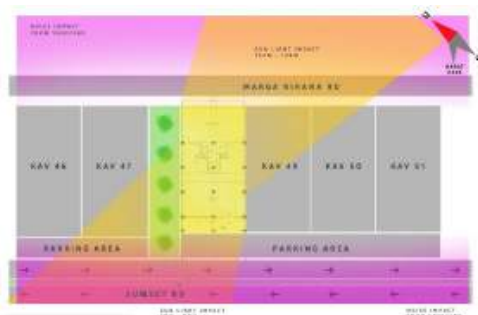


Gambar 3. Bubble Diagram

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

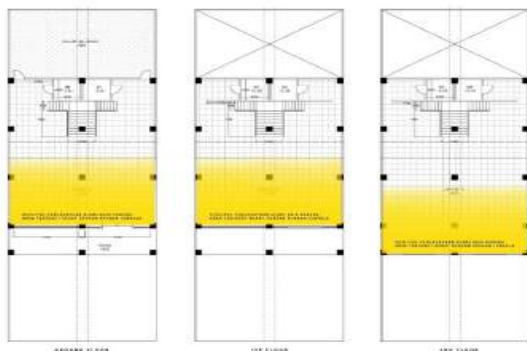
4. Analisa Tapak

Bangunan menghadap barat daya dengan sisi bagian depan bangunan menerima pengaruh panas matahari sore yang cukup banyak dan pengaruh kebisingan dari jalan raya Sunset Road yang berjarak sekitar 8 meter dari bangunan



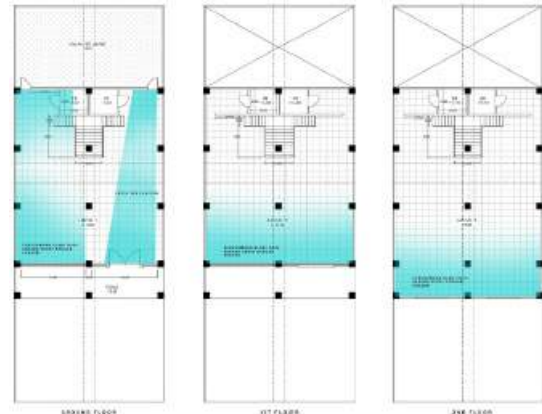
Gambar 4. Analisa Tapak Luar

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017



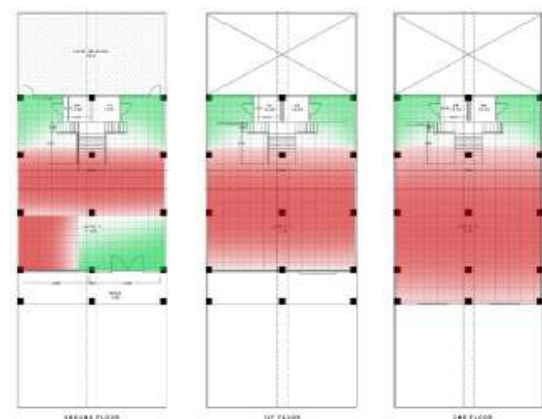
Gambar 5. Analisa Tapak Luar – Kualitas Pencahayaan Alami

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017



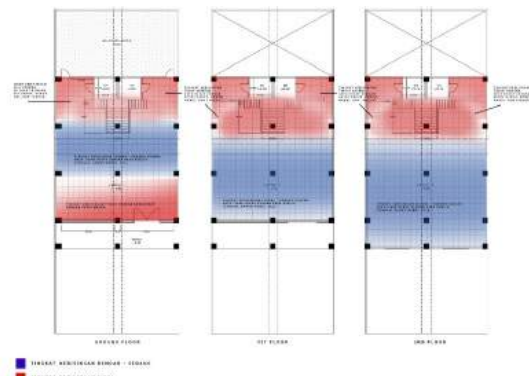
Gambar 6. Analisa Tapak Luar - Kualitas Penghawaan Alami

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017



Gambar 7. Analisa Tapak Luar

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017



Gambar 8. Analisa Tapak Luar – Tingkat Kebisingan

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

Berdasarkan hasil analisa tapak dalam, diketahui bahwa orientasi bangunan yang menghadap arah barat daya cenderung membawa pengaruh pencahayaan alami yang cukup panas pada saat sore hari. Kebisingan cenderung lebih tinggi pada area depan bangunan karena bersisian dengan jalan utama Sunset Rd dan penghawaan alami relatif baik dengan adanya *cross ventilation* pada bangunan. Berdasarkan analisa ini dapat disimpulkan bahwa bangunan memiliki potensi yang cukup baik untuk digunakan sebagai restoran.

KONSEP DAN IMPLIKASI

Konsep dan Solusi

Berdasarkan *problem statement* “Bagaimana cara merancang interior restoran ODO AMO International Cuisine dimana merupakan restoran *fine dining* fusion antara masakan khas Jepang dan Prancis yang dapat menunjang konsep fusion tersebut dalam desain interior?”. Maka konsep perancangan interior berangkat dari metode perancangan sebagai berikut :

1. Menentukan solusi konsep desain yang dapat diterapkan dalam proyek ini
2. Melakukan evaluasi ide konsep dengan *client*
3. Setelah konsep diterima dan disepakati, desainer melakukan proses *deep research*
4. Mengaplikasikan hasil *deep research* dalam desain
5. *Design Development*
Berdasarkan serangkaian proses desain maka *big concept* yang digunakan adalah “*Japanese Parisian Harmony*”.

Japanese Parisian Harmony

“*Japanese Parisian Harmony*” adalah pencetus ide konsep dengan pengertian sebuah desain yang menangkap esensi elemen-elemen desain pada 2 negara (Jepang dan Prancis) dengan harmonis dan seimbang yang dicapai melalui pendekatan warna, pola, bentuk, dan filosofis.

Konsep ini dinilai sesuai dengan proyek “ODO AMO *International Cuisine*” ini karena dapat menjawab permasalahan yang pada intinya adalah menampilkan brand perusahaan yang pada kesempatan kali ini adalah restoran *fusion* antara Jepang dan Prancis. Dengan menampilkan esensi Jepang dan Prancis dalam desain interior restoran diharapkan dapat memberikan pengalaman *fine dining* bagi customer dengan nuansa interior perpaduan antara elemen-elemen desain Jepang dan Prancis yang menciptakan suasana unik yang berbeda.

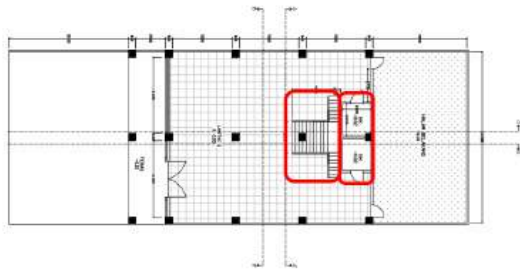
“*Harmony*” disini berarti cukup mendalam antara upaya memadukan kedua elemen desain yang berbeda, upaya dalam merancang desain yang baik secara estetika dan standar perancangan interior, serta harmonis dengan target *users* yang merupakan customer restoran dimana sebagian besar adalah turis mancanegara sehingga desain harus dapat diterima oleh *users*.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

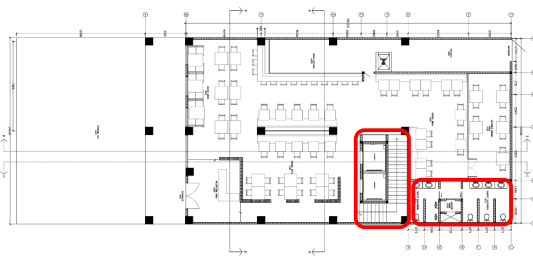
Bangunan eksisting memiliki karakteristik bangunan ruko (rumah toko) 3 lantai dengan kondisi interior bangunan sangat lapang tanpa dinding pembentuk ruangan tersendiri. Sesuai

dengan *client brief* dimana klien mengharapkan restoran dengan 3 zona yang berbeda yaitu area *dining* untuk *customer* yang tidak melakukan reservasi terlebih dahulu, area *dining* untuk *client* yang melakukan reservasi, dan area *dining* yang dilengkapi dengan *wine cellar*, *bar*, dan *live cooking*.

Berdasarkan pertimbangan arsitektur bangunan eksisting serta *client brief*, desainer memberikan solusi desain *layout* dengan beberapa perubahan arsitektur bangunan.



Gambar 9. Layout eksisting lantai dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

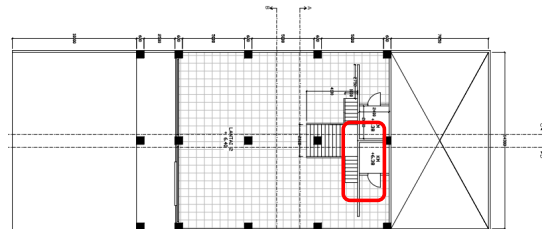


Gambar 10. Perancangan Layout lantai dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

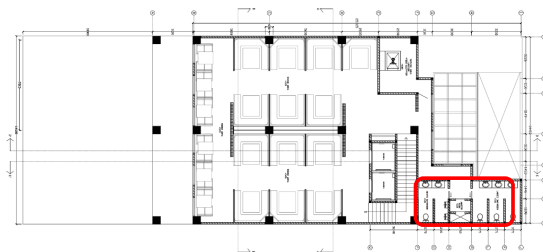
Beberapa perubahan *layout* ada pada posisi tangga serta kamar mandi. Pada bangunan eksisting, tangga berada pada tengah-tengah ruangan dengan 2 sirkulasi identik pada sisi kiri dan kanan tangga menuju ke area *outdoor*/taman

belakang. Tangga eksisting berbentuk 2 tangga L karena merupakan 2 bangunan ruko identik yang digabung menjadi satu. Tangga ini memakan *space* $\pm 18 \text{ M}^2$ dan menutup sekitar 60% visibilitas kearah area *outdoor*. Sedangkan 2 kamar mandi dengan luasan $2,4\text{M} \times 2,56\text{M}$ berada di belakang tangga. Kamar mandi yang cukup besar tersebut masing-masing hanya dapat digunakan untuk 1 orang.

Dengan kondisi posisi tangga seperti ini dinilai tidak optimal dalam memanfaatkan fitur area *outdoor* pada bangunan. Oleh karena itu tangga dipindahkan ke sisi kanan bangunan untuk membuka sirkulasi dan visibilitas kearah area *outdoor*. Selain itu sesuai dengan *client brief* yang membutuhkan 2 akses *elevator* sehingga tangga tidak lagi menjadi akses utama sehingga tangga diperkecil.



Gambar 11. Layout eksisting lantai 1
Sumber : Dokumen pribadi, 2017



Gambar 12. Perancangan Layout 1
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Kamar mandi dipindahkan pada sisi ujung kanan atas bangunan pada *space area outdoor* untuk mengurangi penggunaan *space area indoor* untuk dimaksimalkan sebagai area *dining*.

Konsep zoning dan sirkulasi berpacu pada *client brief* dan kondisi eksisting bangunan. Sesuai dengan permintaan klien yaitu restoran dengan 3 area yaitu area *dining* untuk customer yang tidak melakukan reservasi terlebih dahulu, area *dining* untuk *client* yang melakukan reservasi, dan area *dining* yang dilengkapi dengan *wine cellar*, *bar*, dan *live cooking*.

Jawaban solusi desain untuk permasalahan ini adalah mengaplikasikan 3 area yang berbeda pada 3 level bangunan yang berbeda.



Gambar 13. Perancangan Pembagian Area
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Area *Dining Hall* utama diletakkan pada lantai dasar karena membutuhkan *space* yang cukup besar untuk dapat menampung sebanyak

mungkin customer yang melakukan *dining* tanpa reservasi terlebih dahulu. Area *Dining Hall* utama ini dapat menampung 93 orang. Sedangkan area *VIP Dining Hall* diletakkan pada lantai 1 karena lebih *private* dan tenang dibandingkan pada lantai dasar yang cukup ramai dengan aktivitas dapur, sirkulasi *customer* dari *entrance* dan *reception desk*. Sedangkan area *Dining* khusus dengan fasilitas *bar* dan *display wine cellar* diletakkan pada lantai 2 karena area ini ditujukan khusus untuk *customer* yang telah melakukan reservasi terlebih dahulu dengan meja *dining* yang relatif besar untuk 4-8 orang yang digunakan keperluan-keperluan seperti *Business Diner*, *Special Event*, *Date Dinner*, atau

Family Dinner

Area *Dining Hall* pada lantai dasar diutamakan untuk *customer* yang datang tanpa melakukan reservasi tempat terlebih dahulu. Area pintu masuk langsung mengarah pada *reception desk* yang kemudian bercabang menjadi 2 sirkulasi yang berbeda.

Panah merah adalah jalur sirkulasi untuk *customer* yang akan ditempatkan pada lantai 1 dan 2. Sedangkan panah biru adalah jalur sirkulasi untuk *customer* yang akan ditempatkan pada lantai dasar.

2 Sirkulasi ini dirancang dengan pertimbangan untuk mempermudah akses *customer* yang akan ditempatkan pada *dining hall* lantai dasar atau lantai 1 dan 2. Dengan membuat 2 jalur sirkulasi

ini diharapkan dapat mengurangi *crowded* pada sirkulasi *customer* dari area *reception* menuju ke meja. Selain itu untuk meningkatkan privasi *customer* yang sedang melakukan aktivitasnya di *spot* meja makan mereka dari gangguan lalu lalang *customer* lain.



Gambar 14. Pola Sirkulasi *Customer*
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Dalam perancangan interior berkonsep "*Japanese Parisian Harmony*" ini desainer melakukan *deep research* mengenai elemen-elemen desain yang paling kuat dalam menciptakan esensi desain khas Jepang maupun Prancis. Oleh karena itu berbagai pengolahan data-data hasil proses *research* dipadupadankan hingga mencapai titik temu yang harmonis.



Gambar 15. Elemen Desain Jepang
Sumber : Dokumen pribadi, 2017





Gambar 16. Elemen Desain Prancis
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Karakter gaya dan suasana pada area seluruh interior restoran berpacu pada konsep dasar yaitu perpaduan harmonis antara elemen desain Jepang dan Prancis. Oleh karena itu karakter gaya yang ingin ditampilkan adalah perpaduan style interior restoran Jepang dan Prancis.



Gambar 17. Main Dining Hall lantai dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Suasana yang ingin ditampilkan adalah perpaduan antara kesan mewah, elegan, dan eklektik. Mewah dan elegan ditampilkan pada pemilihan material dan warna yang cenderung *shiny* berupa *brass finish*, *jewel color palette* berupa *deep dark emerald green* serta *royal blue*. Eklektik ditampilkan pada perpaduan elemen desain dari 2 sumber yang berbeda yaitu Jepang dan Prancis.



Gambar 18. VIP Dining Hall Lantai 1
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Bentuk dasar yang digunakan dalam aplikasi interior adalah pola geometris dengan perpaduan pola-pola khas Jepang dan Prancis seperti *komon pattern*, *koushi pattern*, dan *damask pattern*. Pola-pola geometris ini diaplikasikan pada berbagai elemen interior seperti *floor pattern* berupa pola dan skala yang sesuai dengan *tatami* (lantai anyaman bambu khas Jepang), *Divider wiremesh*, hingga *steel works* pada *open ceiling* dengan bentuk kotak-kotak.



Gambar 19. Dining Bar Lantai Dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Inspirasi atap pada *machiya* (rumah toko di Kyoto, Jepang) juga dihadirkan pada bagian atas *dining bar* yang merepresentasikan atas *machiya* dengan modifikasi bentuk dan bahan yang lebih

modern. *Wiremesh* sebagai *divider* merupakan representasi dari *shoji* (pembatas ruang khas Jepang) yang dipadukan dengan elemen desain Prancis *gilded finish* yaitu pelapisan dengan emas/kuningan. *Wainscoting* pada dinding mereprestasikan esensi desain Eropa dilengkapi dengan *crown molding* dan *baseboard*. Pintu dan Jendela menggunakan bahan besi ringan dan frame aluminium dengan *finishing* cat hitam merepresentasikan desain pintu dan jendela khas Eropa pada era saat ini.



Gambar 20. Bar Lantai 2
Sumber : Dokumen pribadi, 2017



Gambar 21. Terrace Area Lantai Dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

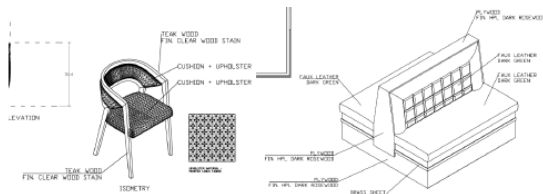
Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior



Gambar 22. Main Dining Hall Lantai Dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Penggunaan furniture mengangkat konsep eklektik perpaduan antara esensi desain Jepang dan Prancis. Meja makan yang digunakan adalah meja persegi dengan *table cloth* putih ciri khas restoran Prancis. Kursi makan menggunakan 2 jenis yang berbeda yaitu model *dining booth* dan *single chair*. *Single chair* di desain *custom* dengan bentukan dasar kursi yang mengadopsi *style* kursi *bergeres* pada era *French Louis XV* yang dimodifikasi lebih moden dan minimalis dengan struktur *pine woods* dan *upholster printed linen* bermotif *komon pattern* khas Jepang dengan warna dasar *royal blue* sehingga dapat membaaur secara *analogous color schemes* dengan warna dinding dan material lainnya.

Pada kursi *booth* di desain dengan perpaduan 3 material dasar yaitu *faux leather* dengan warna *deep dark emerald green* sebagai pelapis sofa *booth*, *HPL Oak wood*, dan aksesoris *brass finish* memperkuat tampilan mewah yang ingin didapat. Selain itu juga terdapat kursi pada *dining bar* dengan desain yang serupa dengan kursi *single seat*.



Gambar 23. Material Details
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior



Gambar 24. Reception Area Lantai Dasar
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

Pada area *reception* ini tampak perpaduan 2 elemen desain yang berbeda. Pada *ceiling* tampak penggunaan rangkaian bilah kayu dengan *natural finish* yang merupakan ciri khas desain Jepang. Kemudian permainan *wiremesh* dengan *brass finish* yang mengangkat kesan mewah yang merepresentasikan *gilded finish* khas Prancis sebagai *divider area reception* yang dilanjutkan dengan *wainscoting* pada dinding dengan *deep dark emerald green finish* yang merupakan kategori "*Jewel colors*" yang banyak digunakan pada desain-desain Prancis dilengkapi dengan dekorasi vas dengan ornamen khas Jepang dan piring porselen khas Prancis. Meja *reception* dengan material marmer dengan aksesoris kuning hingga representasi *genkan*

khas Jepang dimana merupakan area *entrance* pada rumah tradisional Jepang berupa *leveling* lantai yang berbeda dengan naik satu tapak yang menandakan "telah masuk" ke dalam rumah.

Bentukan yang banyak digunakan adalah bentukan-bentukan geometris dengan estetika simetris yang merupakan ciri khas desain Prancis. Pengaplikasian bentuk geometris kotak-kotak, garis lurus, dll tampak pada bentukan *frame-frame*, pola lantai, *ceiling treatment* hingga *wall treatment*. Sedangkan *color palette* yang digunakan adalah perpaduan *natural wood finish*, *brass and gold*, serta *jewel color* seperti *deep dark emerald green*



Gambar 25. Color Palette
Sumber : Dokumen pribadi, 2017

KESIMPULAN

Seperti kutipan seorang penulis dan aktivis wanita, Audre Lorde "*It is not our differences that divide us. It is our inability to recognize, accept, and celebrate those differences*". Perbedaan adalah sesuatu yang indah dan harus dapat diterima keunikan perbedaan itu masing-masing. Kutipan ini sangat sesuai dengan konsep desain yang digunakan dalam proyek ini yaitu "*Japanese Parisian Harmony*" dimana merupakan karya perpaduan kedua elemen, filosofi, dan arah yang berbeda namun dapat dipadukan melalui harmonisasi warna dan bentuk menjadi paduan desain eklektik yang unik.

REFERENSI

- Chami, Johnsalikorn, dkk. (2002). *Classic thai*. Singapore : Periplus Editions (HK) Ltd.
- Ching, F.D.K. (1996). *Interior Design Illustrated*. New York : Van Nostrand Reinhold
- Cone, J.D. & Foster, S.L. (1993). *Psychology and Related Field*. Washington, D.C. Foster, Dennis L. (1992). *Food and Beverage: Operations, Methods and Cost Control*. Singapore: McGraw-Hill Book Co. (International Editions).
- Fukuda, Katsumihiko. (1970) *Japanese Store Garden*. Tokyo : Charles E Tuttle Company, Inc.
- Gelebet, Nyoman. 1982. *Arsitektur Tradisional Daerah Bali, Denpasar*.
- Hadi, Sutrisno. (1984). *Metode Statistik*. Jakarta : Gunung Agung
- Harwood, B., May, B., & Sherman, C. (2002). *Architecture & Interior Design Through The 18 th Century : An Integrated History*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Ikwaluddin. (2005). *Menggal Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Yogyakarta : Gajah Mada University.
- Jones, John Chris. (1978). *Design Method, Seed of Human Future*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Kondansha. (1999). *Japan Profile of a Nation*. Tokyo: Kondansha International Ltd, 1999.
- Morse, Edward S. (1981). *Japanese Homes and Their Surroundings*. Tokyo: Charles E Tuttle Company, Inc.
- Moleong, L.L. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Panero, Julius. (2003). *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Perpustakaan F.T. Untar. (1986). *Konsep Ruang Jepang*. Jakarta : Author.
- Poerwadarmito, W. J. S. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Soekresno. (2001). *Managemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Susanto, m. (2002) *Aplikasi Desain*. Yogyakarta
- Suptandar, J. P. (1999). *Desain Interior*. Jakarta : Djambatan
- Surakhmad, Winarto. (1980). *Pengantar Penelitian Ilmiah dasar Metode dan Teknik*. Bandung : tarsito.
- Winarno, Surakhmad. (1994). *Pengantar*

Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik.
Bandung : Tarsito.

Yulianto, Sumalyo. (2005). *Arsitek Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX.* Jakarta.

Yoeti, O.A. (1991) *Pengantar Ilmu Pariwisata.*
Bandung: Angkasa

Handinoto. 1996. *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial Belanda di Surabaya (1870-1940)* buku ke I. Yogyakarta: Andi Offset.

Imansyah S. 1982. *Perkembangan bangunan di Surabaya abad 19-20 pada masa penjajahan Belanda.* Surabaya

Pile, John F. (1988). *Interior design.* New Jersey: Prentice Hall Inc

Fricker, Jonathan; Fricker, Donna; Duncan, Patricia. (1998). *Louisiana Architecture: A Handbook on Styles.*

Lafayette, Louisiana: Center for Louisiana Studies, University of Southwestern Louisiana.