

DESAIN INTERIOR TEA SALON AND PATISSERIE DENGAN KEUNGGULAN MULTI SENSORY EXPERIENCE

Dewi Puspitasari, Astrid Kusumowidadgo, Dyah Kusuma Wardhani

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra

UC Town, Citraland, Surabaya 60219

Corresponding email : dewwang.27@gmail.com

Abstract : *Labitte Tea Salon & Patisserie is planning to be located in Surabaya, East Java. Labitte Tea Salon & Patisserie Business is running in the Food & Beverage field with excellence in the multi sensory experience which is offered by the product as well as the interior design. Service system that used in this Tea Salon & Patisserie is take order system, where the customer just pick the menu they want and order it, in this system the server take important role for the Tea Salon & Patisserie performance. Concept chosen for Tea Salon & Patisserie is Multi Sensory Experience with a touch of Fantasy & Elegant. The title of Labitte Tea Salon & Patisserie design is taken from Heroine Role Play Drama. In application of the design, multi sensory experience side is highlighted. Which use fantasy & elegant design for the interior. The colour selection, ornament and material are also used for supporting the fantasy & elegant side. The Tea Salon & Patisserie is using two story building that previously was used for restaurant, with elongated site and having building area scope 510 square meter. The design scope needed are Lobby, Receptionist & Cashier, Waiting Area, Display Area, Indoor Dining Area, Indoor VIP Dining Area, Outdoor Dining Area, Multi Sensory Experience Laboratory, and Restrooms.*

Keywords: *Experience, Multi, Patisserie, Sensory, Tea Salon*

Abstak: Perancangan desain interior Labitte Tea Salon & Patisserie ini berlokasi di Surabaya, Jawa Timur. Bisnis Labitte Tea Salon & Patisserie ini bergerak di bidang food & beverage dengan keunggulan di bidang multi sensory experience yang ditawarkan baik dari produk maupun dari desain interior toko. Sistem pelayanan yang digunakan untuk Tea Salon & Patisserie ini adalah sistem take order dimana customer hanya tinggal memilih makanan dan mengorder makanan yang diinginkan, dalam sistem ini server yang berperan utama dalam kelangsungan aktivitas dalam Tea Salon & Patisserie. Konsep yang dipilih untuk Tea Salon & Patisserie ini adalah Multi Sensory Experience dengan sentuhan Fantasy & Elegant. Judul dari desain untuk Labitte Tea Salon & Patisserie ini adalah Heroine Role Play Drama. Dalam penerapan desainnya, ditonjolkan sisi multi sensory experience. Yang mana menggunakan desain fantasy & elegant untuk interiornya. Selain itu pemilihan warna, ornamen dan material yang digunakan untuk mendukung sisi fantasy & elegant. Tea Salon & Patisserie ini menggunakan bangunan 2 lantai bekas restoran, dengan bentukan lahan yang memanjang dan memiliki luas bangunan terdesain kurang lebih sebesar 510.801625 meter persegi. Kebutuhan ruang terdesain berupa Lobi, Kasir & Resepsionis, Ruang Tunggu, Area Display, Area Makan Indoor, Area Makan Indoor VIP, Area Makan Outdoor, Laboratorium Multi Sensory Experience, dan Toilet.

Kata Kunci: *Experience, Multi, Patisserie, Sensory, Tea Salon*

LATAR BELAKANG BISNIS PROSPEK BISNIS

Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki jumlah penduduk paling tinggi kedua setelah Jakarta. Jumlah penduduk di Surabaya mencapai 2.943.528 jiwa, dengan jumlah penduduk yang berjenis kelamin perempuan di tahun 2015 yang cukup besar yaitu 50.06% sebanyak 1.469.888 jiwa.

Data jumlah penduduk perempuan yang sesuai dengan target usia (15-49 tahun) sebanyak 830.199 jiwa, untuk lebih detailnya bisa dilihat pada grafik dibawah.

Dengan data jumlah penduduk yang paling tinggi kedua setelah Jakarta dan memiliki jumlah penduduk perempuan yang cukup banyak yaitu 830.199 jiwa, maka dapat disimpulkan bahwa kota Surabaya merupakan kota yang cukup berprospek untuk digunakan menjalankan usaha dengan target pasar perempuan.



Gambar 1. Jumlah Penduduk Tahun 2015 Berdasarkan Jenis Kelamin

Sumber: dispendukcapil.surabaya.go.id (2016)



Gambar 2. Jumlah Penduduk Tahun 2015 Berdasarkan Usia

Sumber: dispendukcapil.surabaya.go.id (2016)

Berikut adalah data-data yang mendukung adanya prospek dari teh dan *patisserie* di masa yang akan datang :

1. Teh memiliki prospek yang tinggi karena sudah berakar sangat dalam di kehidupan masyarakat Indonesia dan merupakan minuman yang populer di Indonesia, apabila dibandingkan dengan kopi teh dikonsumsi oleh segmen pasar yang lebih luas dari anak-anak sampai orang dewasa (*Tea in Indonesia*, 2016).
2. Ketertarikan konsumen pada *bread*, *pastries*, dan *cakes* terus meningkat pada 2016, terutama bagi konsumen Indonesia yang berada di kota besar (*Baked Goods in Indonesia*, 2016).
3. Konsumen dengan penghasilan menengah keatas diharapkan terus mendorong pertumbuhan *volume retail baked goods* di Indonesia. Perubahan *lifestyle* perkotaan, banyaknya konsumen yang menikmati kepraktisan dan kenyamanan dari *baked goods* sebagai pengganti dari nasi dan mie,

- mungkin akan menjadi pendorong utama dari *trend baked goods*. Promosi yang agresif dan pengembangan produk baru oleh produsen diharapkan bisa meningkatkan penjualan *baked goods* selama periode proyeksi (*Baked Goods in Indonesia*, 2016).
4. Bisnis makanan menawarkan *experience* positif yang tidak biasa dan menu dalam harga yang wajar sering menjadi pemenang dalam jasa makanan konsumen selama 2015 (*Consumer Foodservice in Indonesia*, 2015).
 5. Perubahan yang konsisten pada *lifestyle* didorong oleh urbanisasi, untuk memastikan bahwa konsumen sering beralih ke jasa makanan sebagai tempat untuk bersosialisasi, merayakan acara, berkumpul setelah bekerja dan pertemuan bisnis. Bisnis makanan terus ditingkatkan dan dimasukkan kedalam gaya hidup sehari-hari konsumen Indonesia sepanjang periode proyeksi (*Consumer Foodservice in Indonesia*, 2015).
 6. Gaya hidup masyarakat sekarang ini semakin tinggi (*Global Business Guide Indonesia*, 2016). Gaya hidup masyarakat yang semakin tinggi ini sesuai dengan konsep *Tea Salon & Patisserie* yang menawarkan produk dengan kualitas *premium*.
 7. Teh juga memiliki *benefit* di bidang kesehatan (Munichiello, 2015), *matcha* adalah 1 dari 4 besar yang disebut "*healthnuts*" karena tingginya tingkat antioksidan yang dimiliki (*TakePart List*, 2015).
 8. Di Indonesia, segmen pasar menengah atas memiliki potensi yang besar. Teh *premium*, minuman teh siap minum, dan teh yang memiliki varian rasa bisa dijadikan sebagai awal mula untuk meghidupkan kembali rasa teh bagi masyarakat Indonesia (*Global Business Guide Indonesia*, 2014).
 9. Prospek industri teh di Indonesia cukup cerah, dengan proyeksi konsumsi teh yang tumbuh hampir 3% per tahun selama dekade berikutnya(*Global Business Guide Indonesia*, 2016).

Problem dan Solusi Bisnis

Tabel 1. Problem dan Solusi Customer

Problem	Solusi
<p>Produk: Produk yang biasanya ditawarkan menawarkan keindahan estetik saja, sedangkan untuk rasa dan harga yang ditawarkan tidak sesuai, menu yang ditawarkan tidak memiliki makanan berat</p> <p>(Sumber: kuisioner yang diisi 102 orang, observasi mandiri dan observasi selama Internship)</p>	<p>Produk: Menyediakan produk dengan rasa dan kualitas yang baik dengan harga yang disesuaikan dengan budget pasar dan dilihat dari aspek <i>experience</i> yang diberikan kepada konsumen. Menu yang ditawarkan beragam dari makanan berat, makanan ringan sampai pencuci mulut untuk melengkapi kebutuhan konsumennya.</p>

Tabel 1. Problem dan Solusi Customer (sambungan)

Problem	Solusi
<p>Fasilitas: Fasilitas yang disediakan kurang memadai kebutuhan konsumen, baik dari ketersediaan colokan, <i>wi-fi</i>, suhu ruangan, privasi, kapasitas duduk, <i>furniture</i> yang digunakan tidak ergonomis, kurangnya fasilitas hiburan untuk konsumen, pembagian ruang tidak sesuai dengan kebutuhan, kurang memperhatikan kenyamanan dari konsumen</p> <p>(Sumber: kuisioner yang diisi 102 orang, observasi mandiri dan observasi selama Internship)</p>	<p>Fasilitas: Menyediakan fasilitas yang memadai kebutuhan konsumen, baik dari kapasitas duduk dan colokan yang banyak, <i>wi-fi</i> yang sesuai kebutuhan konsumen dan memberikan suasana dan <i>furniture</i> yang memperhatikan kenyamanan dari konsumennya selama berada di toko, selain itu juga memberikan <i>experience</i> baru bagi konsumennya</p>
<p>Estetika: Suasana kurang nyaman, dilihat dari segi pencahayaan interiornya, selain itu pencahayaan dan desain toko yang ada kurang memenuhi standar kebutuhan konsumen berfoto (monoton) Kedai teh yang paling banyak dipilih/disukai responden adalah yang didesain dengan gaya <i>classic</i> Cerita <i>fairy tales</i> yang paling disukai responden adalah <i>Cinderella</i></p> <p>(Sumber: kuisioner yang diisi 102 orang, observasi mandiri dan observasi selama Internship)</p>	<p>Estetika: Menyediakan toko dengan keunggulan <i>multi sensory experience</i> yang memperhatikan suasana, pencahayaan, kebutuhan dan kenyamanan konsumen di dalamnya, dengan mengaplikasikan gaya desain <i>classic</i> di dalam toko dan mendesain dengan basis cerita <i>fairy tales Cinderella</i></p>
<p>Pelayanan: Pelayanan kurang memuaskan baik dilihat dari segi kecepatan, ketanggapan, dan kurangnya kebersihan</p> <p>(Sumber: kuisioner yang diisi 102 orang, observasi mandiri dan observasi selama Internship)</p>	<p>Pelayanan: Memberikan pelayanan yang memuaskan bagi konsumen dengan cepat dan tanggap melayani kebutuhan konsumen dan menjaga kebersihan baik dari staf maupun dari toko</p>
<p>Penataan: Alur sirkulasi yang kurang baik, pembagian ruangan yang tidak memadai pengguna dan kurang memperhatikan kenyamanan konsumen dengan minimnya jarak antar <i>furniture</i> satu sama lain</p> <p>(Sumber: kuisioner yang diisi 102 orang, observasi mandiri dan observasi selama Internship)</p>	<p>Penataan: Menciptakan desain toko dengan alur sirkulasi yang baik bagi staf maupun konsumen yang ada di dalamnya, selain itu juga membagi jenis ruangan sesuai dengan kebutuhan dan memperbesar persentase alur sirkulasi untuk memberikan kenyamanan pada konsumennya</p>

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Target Marketing Strategy

Target marketing strategy yang digunakan oleh *Labitte Tea Salon & Patisserie* adalah *differentiated marketing*, yaitu dengan menggunakan jenis *marketing mix* yang berbeda untuk mentarget tiga segmen pasar utama, yaitu:

1. Ibu rumah tangga, pekerja kantoran, pebisnis
2. Pelajar, mahasiswa
3. *Customer* yang membutuhkan tempat untuk melangsungkan acara

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

Labitte Tea Salon & Patisserie adalah bisnis yang bergerak dalam bidang *food & beverage*. Karakteristik dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah menyediakan tempat dan produk yang bisa memberikan *multi sensory experience* baru bagi customernya dengan konsep *fantasy & elegant* yang didasari *Fairy Tales*. Untuk memulai bisnis *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini dibutuhkan persiapan dalam segi modal, lokasi, *skill*, dan sumber daya selain itu juga harus dilengkapi dengan inovasi, standar sistem untuk semua kegiatan yang berperan dalam keberlangsungan bisnis ini, baik dalam kegiatan produksi, pelayanan, pemasaran sampai ke standar kualitas dari produk yang disediakan.

Mayoritas segmen dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* adalah wanita, oleh karena itu diaplikasikan desain yang *elegant* pada interior toko dengan berbasis *fairy tales*. Sisi *elegant* bisa dilihat dari pemilihan warna, dan bentuk dan *style* yang diaplikasikan di *Labitte Tea Salon*

& *Patisserie*. Selain dari segmen *Labitte Tea Salon & Patisserie* juga dipertimbangkan aplikasi desain interior yang sesuai dengan *middle up* dan *premium class* yang ditawarkan oleh aspek produk, *price* dan *promotion*.

Targetting

Jenis *targetting* yang diterapkan adalah *differentiated marketing*, sehingga layout dari toko *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini memiliki beberapa variasi *scene* untuk memenuhi kebutuhan dan selera dari pengunjungnya. Dari segi *positioning* bisa dilihat bahwa *Labitte Tea Salon & Patisserie* memberikan keunggulan di bidang variasi produk dan jenis produk spesialisasinya, selain itu juga bisa dilihat keunggulan dari desain interior toko yang menawarkan konsep desain *fantasy* dan *elegant* yang dibalut dengan *multi sensory experience* untuk pengunjungnya.

Multi Sensory Experience yang diberikan kepada usernya dengan konsep *fantasy & elegant* yang didasari dari *Fairy Tales* dan diolah dengan alur cerita di dalamnya. Untuk menghasilkan *multi sensory experience* di dalam interior bangunannya maka diaplikasikan desain yang menonjolkan aspek tekstur, suara, aroma, rasa, dan estetika. Sisi *fantasy* direalisasikan dengan penggunaan desain yang bisa bergerak dan desain yang menyesuaikan gerakan dari usernya dengan menggunakan bantuan *gadget* dan sistem *sensor* di dalam interiornya, selain itu juga bentuk dari *layout* dan sebagian pengisi

ruangnya yang disesuaikan untuk membentuk alur cerita bagi user di dalamnya.

Pembagian layout dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini juga didasari dari kebutuhan ruang dari user di dalamnya, yang mana dibutuhkan 17 jenis ruangan untuk memenuhi aktivitas semua user yang ada.

PERANCANGAN PROYEK

LATAR BELAKANG

Dengan meningkatnya jumlah pertumbuhan penduduk di Surabaya, maka kebutuhan akan pangan pun ikut meningkat, sehingga bisnis F&B di Surabaya memiliki peluang yang baik. Oleh karena itu dibutuhkan konsep *Tea Salon & Patisserie* yang bisa memberikan keunggulan lebih dibanding bisnis serupa agar lebih dipilih oleh customer.

Labitte Tea Salon & Patisserie menyediakan 3 jenis produk yang tiap produknya terbagi menjadi produk spesialisasi dan produk regular. Lokasi *Tea Salon & Patisserie* ini berada di Surabaya, Jawa Timur

Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain fasad dari *Tea Salon & Patisserie* yang menggambarkan *brand* bisnis dan bisa menarik calon customer?
2. Bagaimana mendesain *Tea Salon & Patisserie* yang memiliki banyak area dan kebutuhan yang berbeda?
3. Bagaimana mendesain *Tea Salon &*

Patisserie yang bisa memberikan *multi sensory experience*?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari mendesain *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah:

1. Menciptakan fasad *Labitte Tea Salon & Patisserie* yang menyampaikan gambaran brand dan bisa menarik calon customer untuk datang
2. Menciptakan desain *Labitte Tea Salon & Patisserie* yang beragam sesuai dengan kebutuhan ruangnya
3. Menciptakan desain *Labitte Tea Salon & Patisserie* yang memberikan *multi sensory experience* dengan konsep *fantasy & elegant*

Manfaat Perancangan

Manfaat dari mendesain *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah:

1. Calon *customer* maupun *customer* bisa dengan mudah mengenali *brand* dan lokasi dari *Labitte Tea Salon & Patisserie*
2. *User* bisa merasakan desain yang beragam sesuai dengan kebutuhan ruang
3. *User* dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* bisa mendapatkan *multi sensory experience* dengan konsep *fantasy & elegant*.

Manfaat Praktis

Perancangan karya tulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis kepada:

1. Pemilik *Tea Salon & Patisserie*

Pemilik dapat meningkatkan penjualan dengan rancangan desain interior beserta fasad yang baik dan menarik sehingga dapat menarik calon customer

2. Pengguna *Tea Salon & Patisserie*

Pengguna dapat mendapatkan *multi sensory experience* dengan konsep *fantasy & elegant* dari sebuah *Tea Salon & Patisserie*

Manfaat Teoritis

Perancangan karya tulis ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan manfaat teoritis kepada:

1. Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa, terutama mahasiswa desain interior, untuk memahami sebuah referensi desain *Tea Salon & Patisserie* yang baik

2. Lembaga (Universitas)

Lembaga (Universitas) dapat memiliki referensi tambahan mengenai desain *Tea Salon & Patisserie*, yang dapat digunakan sebagai data pendukung untuk perancangan data lainnya

Tinjauan Umum

Labitte Tea Salon & Patisserie merupakan sebuah *Tea Salon & Patisserie* yang menyediakan 3 jenis produk utama yaitu *package menu*, *ala carte menu*, *beverage menu*, dimana ketiga produk tersebut terbagi lagi menjadi 2 jenis yaitu produk spesialisasi dan produk regular. *Tea Salon & Patisserie* ini berlokasi di Jl. Indragiri no.18, Surabaya, Jawa Timur, dengan luasan

total bangunan kurang lebih 870.242 m² dengan luasan terdesain sebesar 510.801625 m² dengan bentuk lahan memanjang ke belakang dan merupakan bangunan 2 tingkat. Lokasi *Tea Salon & Patisserie* ini berada di Surabaya, Jawa Timur dan merupakan lokasi yang lumayan ramai untuk prospek bisnis.

Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan arsitektur interior *Labitte Tea Salon & Patisserie* adalah:

1. Area:

Lantai 1: 256.938125 m²

Lantai 2: 296.31 m²

Area Outdoor Lantai 1: 73.95 m²

2. Spesifikasi *Booth*:

Booth (3x3 m²) tipe 1 sisi terbuka

Booth (3x6 m²) tipe 2 sisi terbuka

Booth (6x6 m²) tipe 3 sisi terbuka

3. Kebutuhan Ruang:

Area Parkir

Lobby

Receptionist & Cashier

Waiting Area

Display Area

Indoor Dining Area

Indoor VIP Dining Area

Outdoor Dining Area

Restrooms

Hot Kitchen

Cold Kitchen

Storage Area

Owner Workspace

Multi Sensory Experience Laboratory

Staff Area
Janitor

Batasan Fisik Obyek Desain

Seluruh kebutuhan ruang terdesain kecuali area *service* meliputi, area *Parkir, Hot Kitchen, Cold Kitchen, Storage Area, Owner Workspace, Staff Area* dan *Janitor*.

Fasad menggambarkan ciri khas *brand* dan konsep bisnis.

Seluruh area desain dapat diubah.

Tata Cara Dan Ketentuan

1. Desain fasad yang menarik calon *customer*
2. Desain dan pengolahan ruang beragam sesuai dengan kebutuhan ruangnya
3. Desain dengan *multi sensory experience*

Data Pengguna

Agar sebuah perancangan dapat sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya, maka diperlukan analisa pengguna. Berikut adalah pengguna dari *Labitte Tea Salon & Patisserie*:

1. *Customer Labitte Tea Salon & Patisserie*
2. *Owner*
3. *Production Manager*
4. *Operational Manager*
5. *Sous Chef*
6. *Assistant Chef*
7. *Peracik Minuman*
8. *Receptionist & Cashier*
9. *Server*
10. *Supplier*

Metode Perancangan

Metode perancangan desain untuk *Labitte Tea Salon & Patisserie* adalah:

1. Observasi

Tahap observasi ini berupa pengumpulan data lokasi dari survei lokasi, pengamatan, pengukuran, dokumentasi lokasi yang akan digunakan untuk desain *Labitte Tea Salon & Patisserie*.

2. Programming

programming ini terbagi menjadi 3 yaitu:

a. Data Fisik

Data fisik berupa data lokasi seperti *layout*, gaya arsitektural, skala, proporsi, bidang pelingkup, *ME, material, finishing*, daftar *furniture* yang digunakan kembali dan gambar dokumentasi lokasi.

b. Data Non Fisik

Data non fisik berupa data klien seperti *client needs*, profil perusahaan, struktur organisasi, *habits & activity*, dan *activity schedule*.

c. Data Literatur

Data literatur berupa data tipologi, inspirasi proyek sejenis maupun yang tidak sejenis, *habits & activity, activity schedule*, struktur organisasi, definisi proyek, kebutuhan ruang, *human dimension*, teori warna, *material, finishing*, pencahayaan, penghawaan, dan sistem akustik.

3. Deep Research

Tahap *deep research* berupa data analisa tapak (tapak luar & tapak dalam), *bubble diagram, space relationship, space priorities*,

space requirement & minimal space, site analysis, grouping, zoning possibilities, problem definition dan problem statement.

4. *Preliminary Design*

Tahap *preliminary design* ini terdiri dari:

- a. Konsep
- b. *Layout*
- c. Penerapan konsep desain

5. *Design Development*

Tahap *design development* merupakan pengembangan dari desain di tahap *preliminary*.

6. *Final Design*

Tahap *final design* merupakan hasil akhir desain berupa pengembangan dari desain di tahap *design development*.

Tinjauan Literatur

Gaya desain yang akan diterapkan dalam *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah desain yang *elegant* dan dipadukan dengan unsur *fantasy* di dalamnya. Unsur *fantasy* ini didapatkan dari mengolah beberapa jenis *fairy tales* yaitu dari cerita *Cinderella*, *Beauty and the Beast*, dan *Alice in the Wonderland* untuk menjadi desain interior, eksterior maupun alur cerita di dalam *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini.

Literatur untuk mendukung desain *Labitte Tea Salon & Patisserie* dalam memenuhi gaya desain dan konsep bisnis adalah:

1. *Broad Sensory Branding* menurut Martin Lindstorm (2005)

Emosi kita terkait dengan informasi yang dikumpulkan melalui indra yang kita miliki. Lindstorm memperkenalkan konsep *branding* sensorik yang merangsang dan meningkatkan imajinasi dan persepsi konsumen, menciptakan ikatan emosional antara *brand* dan konsumennya. Rangsangan sensorik dapat memotivasi perilaku pembelian dari konsumen, menarik minat mereka dan memungkinkan respons emosional untuk mendominasi pemikiran rasional mereka.

Lindstrom memberikan contoh interaksi pribadi konsumen di kedai kopi *Starbucks* dimana brand dikaitkan dengan pengalaman sensorik yang merangsang kesan yang kuat, positif dan khas di semua panca indera.

Dalam hal ini beberapa isyarat sensorik dari pencahayaan, *furniture*, interior perabotan, musik, kopi dan aroma yang berkontribusi dan saling melengkapi satu sama lain seperti sebuah orkestra sensorik. Ketika pengalaman sensorik dimaksimalkan, suasana toko bisa menciptakan pengalaman menarik yang membuat konsumen ingin mengulanginya dengan berkunjung lagi.

2. *Sensory Design* menurut Malnar & Vodvarka (2004)

Aroma meningkatkan persepsi rasa. "Rasa dan aroma biasanya berfungsi dalam konser dan dapat dianggap sebagai alternatif untuk

mendapatkan pengalaman yang sama”.

Dalam desain sensorik khususnya di bidang perabaan/sentuhan, desainer memfokuskan pada tekstur. Permukaan yang bisa orang sentuh dan bertekstur bisa lebih indah daripada yang tidak bisa disentuh. Warna, tekstur dan pola bahan adalah sarana dekorasi.

3. *Sensory Study In Restaurant Interior Design* menurut Xue Yu (2009)

Penglihatan menerima perhatian yang besar dalam praktek desain interior dibanding indera yang lainnya. Penglihatan tidak hanya mempengaruhi manusia secara fisik dan psikologis, tetapi memiliki hubungan yang kuat dengan indera lainnya.

4. *Sound And The Geographer* menurut Pocock (1989)

Suara signifikan bagi manusia untuk turut berpartisipasi, mendapatkan pengalaman dan mengingat tempat. Tanpa suara, lingkungan tidak bernyawa dan tidak nyata, tanpa alur atau irama dan menakutkan.

5. *Simulation that Create Shopping Experience* menurut Kusumowidagdo, et al. (2012); Sachari dan Kusumowidagdo (2013), ruang interior bertema untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang.

Batasan Perancangan

Labitte Tea Salon & Patisserie ini menggunakan sebuah bangunan 2 lantai bekas Waroeng Steak, dimana tidak terdapat batasan untuk elemen

pembentuk ruang untuk diganti sesuai dengan kebutuhan perancangan, tetapi terdapat batasan untuk ruang yang didesain.

Berikut adalah batasan ruang yang didesain dari Labitte Tea Salon & Patisserie:

1. *Lobby*
2. *Receptionist & Cashier*
3. *Waiting Area*
4. *Display Area*
5. *Indoor Dining Area*
6. *Indoor VIP Dining Area*
7. *Outdoor Dining Area*
8. *Restrooms*
9. *Multi Sensory Experience Laboratory*

Perbedaan Definisi

Definisi Restoran

Menurut Soekresno (2000), dilihat dari sistem pengelolaan dan sistem penyajiannya, restoran dibagi menjadi 3 yaitu:

Definisi Restoran Formal

Pengertian restoran formal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Contoh : *member* restoran, *Gourmet*, *Main dining room*, *Grilled Restoran*, *executive* restoran dan sebagainya.

Definisi Restoran Informal

Restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, keprak-

tisan, dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan. Contoh : *café, cafeteria, fast food restoran, coffe shop, bistro, canteen, tavern, family restaurant, pub, service corner, burger corner, snack bar*.

Definisi *Specialities Restoran*

Specialties restaurant adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersil dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

Sistem Pelayanan dalam Restoran

Menurut Marsum (2005), ada 4 jenis pelayanan yang diterapkan di restoran yaitu:

- *Table Service*
Sistem pelayanan restoran dimana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan, dan kemudian makanan disajikan dan diantarkan oleh *Waitress* ke meja tamu.
- *Counter Service*
Sistem pelayanan restoran dimana para tamu yang datang terus berada di *counter*. Apabila makanan dan minuman yang dipesan tamu sudah siap maka disajikan kepada tamu diatas *counter*.
- *Self Service*
Sistem pelayanan restoran dimana semua makanan secara lengkap ditata rapi diatas meja hidangan.
- *Carry Out Service*
Sistem pelayanan restoran dimana para

tamu membeli makanan yang telah disiapkan terlebih dahulu, dibungkus dalam kotak untuk dibawa pulang.

Standar Elemen Pembentuk Ruang

Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Ching (1996), tata letak dari denah dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar, sesuai dengan cara bagaimana masing-masing kategori menggunakan ruang. Kategori pertama menunjukkan pemapatan antara sifat aktivitas dan tata letak perlengkapan maupun peralatannya. Kedua adalah tata letak yang longgar antara fungsi dan ruangnya.

Lantai

Menurut Ching (1996), lantai merupakan bidang alas yang besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruang, karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya. Sebidang lantai yang mempunyai sifat bahan yang berbeda dari permukaan lantai sekitarnya akan membentuk kesan ruang tersendiri. Pengaruh perbedaan bahan tersebut dipergunakan untuk membedakan fungsi-fungsi yang berlainan.

Dinding

Menurut Ching (1996), dinding merupakan bidang pembatas, sebagai bidang pembatas dinding dibedakan menjadi 3 yaitu:

Dinding masif, dapat berupa permukaan tanah yang miring atau vertikal (dinding alami), atau dapat pula berupa pasangan batu bata, beton,

dan sebagainya. Sifat dinding ini kurang kuat dalam pembentukan ruang.

Dinding transparan, terdiri dari bidang transparan, seperti pagar bambu, logam, kayu yang ditata tidak rapat, pohon-pohon, dan semak-semak yang renggang. Sifat dinding ini kurang kuat dalam pembentukan ruang.

Dinding semu, merupakan dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu objek atau keadaan. Dinding ini dapat terbentuk oleh garis-garis batas.

Plafon

Menurut Ching (1996), langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.

Langit-langit memainkan peran visual penting dalam pembentukan ruang dan dimensi vertikalnya. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas. Langit-langit yang rendah mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah.

Furnitur

Menurut Ching (1996), perabot adalah perantara antara arsitektur dan manusia. Perabot menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan masing-masing individu dan membuat interior dapat dihuni karena

memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan aktivitas.

Sistem Penghawaan

Menurut Suptandar (1982), penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbondioksida. Dan jumlah/kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah sivitas, maka udara yang dimasukkan akan lebih besar.

Penghawaan terbagi menjadi 2, yaitu penghawaan alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem *cross ventilation*. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC.

Sistem Pencahayaan

Menurut Santoso (2006), berdasarkan sumber penerangannya pencahayaan dibedakan menjadi 2 yaitu:

- Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya alami yaitu matahari dengan intensitas kekuatan cahaya yang bervariasi menurut jam, musim

dan tempat. Pencahayaan alami dirasa kurang efektif dibanding dengan pencahayaan buatan, hal ini disebabkan karena matahari tidak dapat memberikan intensitas cahaya yang tetap.

Menurut Susan & Prihatmanti (2017), adanya cahaya alami/ *daylight* dapat berpengaruh pada aktivitas manusia yang ada di dalam suatu ruangan.

- Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang yang sulit untuk dicapai oleh pencahayaan alami, dapat dipergunakan pencahayaan buatan.

Menurut Ching (1996), cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior. Tanpa cahaya, tidak akan ada bentuk, warna, atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Oleh karena itu, fungsi pertama desain pencahayaan adalah menyinari bangun dan ruang suatu lingkungan interior, dan memungkinkan pemakainya melakukan aktivitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan, akurasi, dan kenyamanan yang tepat.

Menurut Susan (2017), pencahayaan

adalah faktor penting dalam mendesain karena desain pencahayaan yang buruk akan menyebabkan ketidaknyamanan visual bagi penggunanya.

Menurut Rahadiyanti (2015), dalam hubungannya dengan pencahayaan aplikasi desain pada permukaan utama ruang sebaiknya menggunakan warna putih atau warna yang sangat terang untuk memantulkan cahaya sebanyak mungkin. Warna-warna yang lebih gelap dapat digunakan pada permukaan yang lebih kecil di mana distribusi cahaya tidak terlalu diutamakan.

Sistem Akustik

Menurut Ching (1996), terdapat tiga cara untuk mengontrol bunyiyang timbul dari luar ruang dalam sebuah bangunan, yaitu dengan mengisolasi sumber suara, mengatur denah bangunan atau tata letak bangunan sehingga daerah yang menimbulkan suara bising terletak jauh dari daerah yang tenang sehingga mengurangi dampak suara tersebut, serta menghilangkan jalur rambat suara baik melalui udara maupun struktur bangunan dimana suara bising dapat bergerak dari sumbernya ke dalam ruang.

Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang dipakai hanya berupa CCTV yang merupakan sistem keamanan standar. Sedangkan sistem keamanan yang

dipakai pada keseluruhan kompleks ruko adalah sistem keamanan yang mengandalkan satpam dengan membayar uang keamanan bulanan kepada pihak yang bertanggung jawab.

Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran pada *Labitte Tea Salon & Patisserie* sangat dibutuhkan karena bergerak di dalam bidang bisnis *F&B* yang setiap harinya berinteraksi dengan api untuk kegiatan produksi dari bisnis. Beberapa alat yang digunakan untuk sistem proteksi *Labitte Tea Salon & Patisserie*, yaitu:

Smoke Detector

Alarm

APAR

Sistem Plumbing

Menurut Ching (1996), sistem air bersih memiliki dua jaringan terpisah namun sejajar dalam sistem suplai air bersih, dimana satunya mensuplai air bersih untuk digunakan manusia, dan satu lagi untuk kebutuhan sistem mekanis dan pencegahan kebakaran.

Sistem suplai air harus mampu mengatasi gaya gravitasi dan friksi untuk dapat menyalurkan air sampai ke titik pemakaian. Tekanan yang diperlukan untuk mendorong air ke atas dapat datang dari pipa saluran utama atau pompa yang ada dalam bangunan. Jika tekanan ini kurang kuat, air dapat dipompa ke menara tangki penyimpanan air untuk kemudian dialirkan dengan gaya gravitasi.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Menurut Morina (2016), sistem sirkulasi vertikal adalah salah satu faktor penting dalam bangunan bertingkat, terutama pada area *public*. Sistem sirkulasi vertikal yang digunakan pada *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah dengan menggunakan tangga.

Sistem Mekanikal dan Teknologi Informasi

Menurut Ching (1996), sistem elektrikal sebuah bangunan mensuplai daya listrik untuk penerangan, pemanas ruangan, operasi peralatan listrik, dan keperluan rumah tangga. Sistem ini harus dipasang agar beroperasi dengan aman, handal, dan efisien.

Antropometri dan Ergonomi

Menurut Panero dan Zelnik (1979), manusia memiliki standar ukuran untuk sirkulasi dan furnitur agar manusia merasa nyaman saat beraktivitas.

Menurut Wardhani (2016), fungsi dan lama penggunaan ruang dapat mempengaruhi modifikasi ruang yang dilakukan oleh pelaku. Sehingga hal ini bisa berdampak pada standar ukuran baik sirkulasi maupun furnitur yang digunakan untuk menyesuaikan fungsi dan lama penggunaan ruang oleh pelaku.

Pola Aktivitas Pemakai

Labitte Tea Salon & Patisserie beroperasi setiap hari Senin sampai hari Minggu, dari pukul 10.00-22.00 WIB. Berikut adalah pola aktivitas yang digunakan pengguna *Tea Salon & Patisserie*:

Tabel 2. Pola Aktivitas Pemakai

Pengguna	Pola Aktivitas Pengguna
<i>Production Manager</i>	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Kitchen</u> (Mengawasi & mengontrol pekerjaan Peracik Minuman, <i>Sous Chef</i> , <i>Ass. Chef</i> , menyiapkan produk makanan regular & special) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Mengawasi & mengontrol pekerjaan Peracik Minuman, <i>Sous Chef</i> & <i>Ass. Chef</i> , menyiapkan produk makanan special yang diorder dan untuk operasional) <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Mengawasi & mengontrol pekerjaan Peracik Minuman, <i>Sous Chef</i> & <i>Ass. Chef</i> , menyiapkan produk makanan special yang diorder dan untuk operasional, mengecek stok bahan makanan dan minuman, menerima laporan dari Peracik Minuman & <i>Sous Chef</i> , melaporkan stok bahan dan operasional dapur ke <i>Owner</i>)- <u>Staff Area</u> (persiapan tutup) – Pulang
<i>Operational Manager</i>	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Tea Salon & Patisserie</u> (Mengawasi & mengontrol pekerjaan <i>Server</i> , <i>Receptionist</i> & <i>Cashier</i> , mempersiapkan semua kebutuhan operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Tea Salon & Patisserie</u> (Mengawasi dan mengontrol pekerjaan <i>Server</i> , <i>Receptionist</i> & <i>Cashier</i> , memastikan kualitas operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Tea Salon & Patisserie</u> (Mengawasi dan mengontrol pekerjaan <i>Server</i> , <i>Receptionist</i> & <i>Cashier</i> , memastikan kualitas operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area</u> (Mengecek uang kas & melaporkan laporan harian mengenai keuangan dan operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i> ke <i>Owner</i> , persiapan tutup) – Pulang
Peracik Minuman	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Kitchen</u> (Menyiapkan semua bahan & peralatan untuk produksi minuman) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Menyiapkan produk minuman yang diorder & menyiapkan untuk operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Menyiapkan produk minuman yang diorder & menyiapkan untuk operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i> , memeriksa stok bahan untuk produk minuman, melakukan laporan tentang stok dan kinerja dari pagi)- <u>Staff Area</u> (persiapan tutup) – Pulang
<i>Sous Chef</i>	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Kitchen</u> (Menyiapkan produk makanan untuk operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i> . Membantu <i>Executive Chef</i> bila diperlukan) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Menyiapkan produk makanan yang diorder & untuk operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i> , membantu <i>Executive Chef</i> bila diperlukan) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Menyiapkan produk makanan yang diorder & untuk operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i> , membantu <i>Executive Chef</i> bila diperlukan, memeriksa stok bahan untuk produk makanan, melakukan laporan tentang stok dan kinerja dari pagi)- <u>Staff Area</u> (persiapan tutup) – Pulang

Tabel 2. Pola Aktivitas Pemakai (sambungan)

Pengguna	Pola Aktivitas Pengguna
<i>Assistant Chef</i>	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Kitchen</u> (Membersihkan dan menyiapkan semua bahan dan peralatan dapur, membantu <i>Sous Chef</i> menyiapkan produk makanan) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Membersihkan dan menyiapkan semua bahan dan peralatan dapur, membantu <i>Sous Chef</i> menyiapkan produk makanan) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Kitchen</u> (Membersihkan dan menyiapkan semua bahan dan peralatan dapur, membantu <i>Sous Chef</i> menyiapkan produk makanan, membersihkan dapur beserta semua peralatannya yang sudah digunakan)- <u>Staff Area</u> (persiapan tutup) – Pulang
<i>Server</i>	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Tea Salon & Patisserie</u> (Membersihkan seluruh area <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (Melayani customer, menjelaskan menu, menerima order) – <u>Cashier & Receptionist</u> (menyampaikan order) – <u>Kitchen</u> (menyampaikan order, mengambil order) – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (mengantar order) – <u>Cashier & Receptionist</u> (mengambil bill), – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (mengantar bill), <u>Cashier & Receptionist</u> (memberikan bill dan mengambil kembalian) – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (mengantar kembalian, membersihkan meja dan meringkas semua peralatan yang digunakan) – <u>Kitchen</u> (mengantarkan peralatan yang kotor) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (Melayani customer, menjelaskan menu, menerima order) – <u>Cashier & Receptionist</u> (menyampaikan order) – <u>Kitchen</u> (menyampaikan order, mengambil order) – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (mengantar order) – <u>Cashier & Receptionist</u> (mengambil bill), – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (mengantar bill), <u>Cashier & Receptionist</u> (memberikan bill dan mengambil kembalian) – <u>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area Regular/VIP</u> (mengantar kembalian, membersihkan meja dan meringkas semua peralatan yang digunakan) – <u>Kitchen</u> (mengantarkan peralatan yang kotor) – <u>Tea Salon & Patisserie</u> (Membersihkan seluruh area <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area</u> (persiapan tutup) – Pulang
<i>Receptionist & Cashier</i>	Masuk – <u>Staff Area</u> (Simpan Barang, <i>Briefing</i>) – <u>Cashier & Receptionist</u> (Mempersiapkan semua kebutuhan untuk operasional <i>Receptionist & Cashier</i> serta membantu persiapan <i>Tea Salon & Patisserie</i>) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Cashier & Receptionist</u> (Mencatat order, menghitung bill, menyediakan kembalian, menerima reservasi & memberi informasi pada customer) – <u>Staff Area/Keluar</u> (Istirahat) – <u>Cashier & Receptionist</u> (Mencatat order, menghitung bill, menyediakan kembalian, menerima reservasi & memberi informasi pada customer)- <u>Staff Area</u> (Mengecek uang kas & melakukan laporan harian ke Operational Manager, persiapan tutup)- Pulang

Tabel 2. Pola Aktivitas Pemakai (sambungan)

Pengguna	Pola Aktivitas Pengguna
<i>Owner</i>	Masuk – <i>Staff Area (Briefing)</i> - <i>Tea Salon & Patisserie</i> (Mengawasi kerja semua <i>staff</i>) – Keluar (Istirahat) - <i>Tea Salon & Patisserie</i> (Mengawasi & membantu operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i>) - Keluar (Istirahat) - <i>Tea Salon & Patisserie</i> (Mengawasi & membantu operasional <i>Tea Salon & Patisserie</i>)- <i>Staff Area</i> (Mengawasi, mengecek uang kas, memeriksa stok barang dan menerima laporan harian dari Production Manager & Operational Manager, persiapan tutup)- Pulang
<i>Customer Dine In</i>	Masuk – <i>Tea Salon & Patisserie, Indoor Dining Area, Regular/VIP</i> (Masuk-mengorder makanan-menunggu makanan-makan)- <i>Cashier & Receptionist</i> (membayar) – Pulang
<i>Customer Take Away</i>	Masuk – <i>Cashier & Receptionist</i> (Masuk-mengorder makanan, membayar)- <i>Waiting Area</i> (menunggu makanan), <i>Cashier & Receptionist</i> (mengambil makanan) – Pulang

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini terbagi menjadi dua yaitu pola sirkulasi pengunjung dan pola sirkulasi staff. Pola sirkulasi pengunjung menggunakan pola sirkulasi radial dimana pengunjung terpusat pada suatu tempat sebagai poros, kemudian akan menyebar ke area lainnya, pusat dari sirkulasi pengunjung berada di area *Lobby*, setelah dari *Lobby* pengunjung akan menyebar ke ruang dining yang diinginkan.

Sirkulasi *staff Tea Salon & Patisserie* menggunakan pola yang sama dengan pengunjung yaitu menggunakan pola sirkulasi radial, dimana pusat dari kegiatan *staff* dimulai dari *staff area* lalu menyebar ke seluruh area dari *Tea Salon & Patisserie*, sesuai dengan aktivitas dan pekerjaan

dari masing-masing *staff*.

Karakteristik Kebutuhan Ruang

Indoor Dining Area Regular

Area ini merupakan area makan *indoor* untuk *customer regular* dari *Tea Salon & Patisserie*, selain *customer regular* yang makan di area makan ini area ini sering dilewati oleh *customer* untuk ke *Dining Area VIP*, dan untuk ke *Restroom*.

Indoor Dining Area VIP

Area ini merupakan area makan *indoor* untuk *customer* dari *Tea Salon & Patisserie* yang membutuhkan *privacy*, selain pengunjung untuk area VIP yang makan di area makan ini area ini jarang dilewati oleh *customer* untuk ke area lainnya.

Kitchen Area

Area ini merupakan area dapur dari *Tea Salon & Patisserie*, area ini hanya bisa diakses oleh *Production Staff* dan juga *owner*, area dapur ini adalah akses satu-satunya untuk menuju ke *storage*.

Display Area

Area ini merupakan area untuk mendisplay produk dari *Tea Salon & Patisserie*, area ini sering dilewati oleh *customer*. Hanya *staff* dari *Tea Salon & Patisserie* yang bisa mengakses area ini, untuk *maintenance* dan mengganti *display* sesuai dengan *event* yang diadakan.

Owner Workspace

Area ini merupakan area untuk ruang kerja dan istirahat dari pemilik *Tea Salon & Patisserie*, area ini hanya bisa diakses oleh pemilik, dan bisa digunakan untuk *meeting private* dengan *staff* di area ini.

Multi Sensory Experience Laboratory

Multi Sensory Experience Laboratory digunakan khusus untuk produk *multi sensory experience* dari *Tea Salon & Patisserie*. Selain itu juga digunakan untuk *prototyping*, dll.

Storage

Area ini merupakan area untuk menyimpan barang dan *furniture* yang sewaktu-waktu bisa digunakan saat diperlukan, selain *staff* area ini jarang dilewati oleh *customer*.

Lobby

Area ini merupakan area masuk untuk pengun-

jung/*customer* menuju ke *Display Area*, *Waiting Area* dan *Dining Area*, area ini sering dilewati oleh pengunjung/*customer* karena merupakan area utama untuk menuju maupun untuk mengakses area lainnya.

Receptionist & Cashier

Area ini merupakan area *staff* untuk memberi informasi dan bantuan kepada pengunjung, area untuk membayar *bill*, dan untuk hal-hal yang berhubungan dengan reservasi, selain pengunjung yang membayar *bill* dan bertanya tentang informasi area ini jarang dilewati.

Waiting Area

Area ini merupakan area tunggu untuk *customer* yang menunggu pesanan makanan untuk *takeaway* dan area tunggu apabila *Dining Area* penuh. Area ini jarang dilewati selain oleh *customer* yang menunggu untuk *takeaway* dan yang menunggu meja kosong.

Staff Area

Area ini merupakan area yang digunakan untuk tempat istirahat *staff* dari *Tea Salon & Patisserie*. Area ini hanya dilewati dan digunakan oleh *staff* dari *Tea Salon & Patisserie*.

Restroom

Area ini merupakan area *public* untuk pengunjung/*customer* dari *Tea Salon & Patisserie*, selain pengunjung/*customer* yang menggunakan *rest-rooms* area ini jarang dilewati untuk akses ke area lain.

Janitor

Area ini merupakan area untuk meletakkan dan menyimpan peralatan untuk membersihkan *Tea Salon & Patisserie*. Area ini hanya dilewati dan digunakan oleh *staff* dari *Tea Salon & Patisserie*.

Besaran Ruang

Berikut adalah besaran ruang pada *Labitte Tea Salon & Patisserie*:

1. *Dining Area*

Menggunakan meja dengan kapasitas empat orang dengan dan meja dengan kapasitas enam sampai sepuluh orang.

Terbagi atas dua area, yaitu:

a. Lantai satu, dengan luas 150.025 m²

b. Lantai dua, dengan luas 223.22325 m²

2. *Display Area*

Menggunakan *counter* untuk *display product dessert* dan teh dari *Labitte Tea Salon & Patisserie*. Luas area *display* yaitu 40.815375 m²

3. *Lobby*

Terdiri dari area *receptionist & cashier* dan *waiting area*, *receptionist & cashier* menggunakan *counter*, dengan dua buah kursi pegawai untuk aktivitas dari *receptionist & cashier*. Sedangkan area *waiting area* berisikan *bench* dan *coffee table*. Luas *Lobby* yaitu 42.6825 m²

4. *Kitchen*

Area dapur terbagi menjadi dua yaitu *hot kitchen* dan *cold kitchen*, masing-masing *kitchen* berisikan perabotan dan peralatan

untuk mendukung proses produksi. Luas area dapur yaitu 62.92 m²

5. *Staff Area*

Menggunakan kursi, meja dan loker untuk memenuhi kebutuhan *staff*. Luas *staff area* yaitu 23.76 m²

6. *Owner Workspace*

Area ruangan pemilik menggunakan meja, lemari, kursi dan area istirahat. Luas *owner workspace* yaitu 34.32 m²

7. *Multi Sensory Experience Laboratory*

Area untuk melakukan percobaan dan produksi produk *multi sensory experience*. Luas *multi sensory experience laboratory* yaitu 18.123 m²

8. *Storage*

Area untuk penyimpanan produk rak-rak dan kulkas. Luas *storage* yaitu 19.36 m²

9. *Restrooms*

Menggunakan peralatan *restrooms*. Luas *restrooms* yaitu 35.9325 m²

Grouping Ruang

Grouping dilakukan berdasarkan analisa taapak yang dilakukan berdasarkan faktor-faktor di bawah ini:

1. Pencahayaan alami

2. Penghawaan alami

3. Sirkulasi manusia

4. *Impact* suara

5. *Enclosure*

Faktor-faktor tersebut yang digunakan sebagai acuan pembagian ruang dan membentuk

pengelompokkan berdasarkan karakteristik data tapak. Selain itu, pengelompokkan juga ditentukan berdasarkan relasi dan fungsi dari tiap ruang yang berbeda-beda

Analisis Tapak

Berikut adalah hasil analisa tapak yang digunakan oleh *Labitte Tea Salon & Patisserie*:

1. Batasan kapling
2. Arah mata angin
3. Pencapaian
4. *Impact*
5. Strategis
6. View dari jalan raya

KONSEP & APLIKASI

Konsep Solusi Perancangan

Konsep yang dipilih untuk *Tea Salon & Patisserie* ini adalah *Multi Sensory Experience* dengan sentuhan *Fantasy & Elegant*. Judul dari desain untuk *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah *Heroine Role Play Drama*. Dalam penerapan desainnya ditonjolkan sisi *multi sensory experience* dengan pengolahan desain *fantasy & elegant* di dalamnya, selain itu pemilihan warna, ornamen dan material yang digunakan di dalamnya digunakan untuk mendukung sisi *fantasy & elegant*.

Pemilihan judul konsep ini merupakan hasil pertimbangan solusi perancangan dari 3 hal berikut:

1. Bagaimana mendesain fasad dari *Tea Salon & Patisserie* yang menggambarkan *brand*

bisnis & bisa menarik calon *customer*?

Dengan menonjolkan ciri khas *brand* dan konsep bisnis pada bagian fasad bangunan, melalui desain analogi dari konsep *fairy tales* dan dikombinasi dengan logo bisnis.

2. Bagaimana mendesain *Tea Salon & Patisserie* yang memiliki bermacam-macam ruang dan membutuhkan pengolahan ruang yang berbeda-beda?

Dengan membagi penataan ruang seperti penataan *set drama*, sehingga terbagi sesuai kebutuhan dan dilengkapi dengan desain *scene* yang bermacam sesuai dengan *roleplay* drama yang ingin dijalankan.

3. Bagaimana mendesain *Tea Salon & Patisserie* yang bisa memberikan *multi sensory experience* bagi *customer*-nya?

Dengan memberikan *multi sensory experience* melalui *roleplay drama* dari beberapa cerita *Fairy Tales* (sesuai konsep *fantasy & elegant* bisnis) yang diterapkan di area yang diinginkan, *multi sensory experience* ini bisa didapatkan dari *special effect* yang ada di setiap *roleplay* area.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang & Pola Sirkulasi

Zoning dalam desain *Tea Salon & Patisserie* ini menitik beratkan pada pembagian ruang dan akses dari user. Area dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu, *display area*, *receptionist & cashier*, *waiting area*, *lobby*, *dining area VIP*, *dining area regular*, *outdoor dining area*,

storage, staff area, hot kitchen, cold kitchen, owner workspace, multi sensory experience laboratory, janitor dan restroom.

Akses masuk kedalam *Tea Salon & Patisserie* ini hanya ada satu yaitu *main entrance* untuk customer dan *staff*. Untuk pembagiannya sendiri area di sebelah belakang digunakan untuk *service Area* meliputi *storage, kitchen, dll*, sedangkan area di sebelah depan dan seluruh area lantai dua digunakan untuk *customer*. Dengan pemisahan area ini maka jalur sirkulasi antara *staff* dan *customer* tidak saling bertabrakan.

Untuk akses menuju lantai dua dibagi menjadi dua yaitu tangga di tengah dan juga di belakang. Akses di belakang khusus hanya digunakan oleh *staff*. Area lantai satu dan dua memiliki area *service* untuk *staff* sehingga memudahkan *customer* apabila sewaktu-waktu membutuhkan pelayanan dari *staff* yang ada.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya & Suasana Ruang

Karakter gaya dan suasana ruang yang ingin ditampilkan pada *Tea Salon & Patisserie* ini adalah *Fantasy dan Elegant* yang disesuaikan dengan scene roleplay drama yang dipilih. Untuk menciptakan kesan *Fantasy dan Elegant* dari beberapa scene roleplay drama pada *Tea Salon & Patisserie* ini digunakan warna-warna, material dan juga penggunaan ornamen yang mendukung. Selain itu juga dibantu dengan bentuk-bentuk yang digunakan di dalamnya

dan pemilihan *lighting* untuk membangun *ambience*.

Ambience ruang disesuaikan dengan scene dari *role play drama* di area tersebut, karena menggunakan tiga *story Fairy Tales* untuk dikombinasikan yaitu *Cinderella, Beauty and the Beast, dan Alice in the Wonderland*, pemilihan tiga *story Fairy Tales* ini didasari oleh data hasil survei yang telah dilakukan pada masa awal.

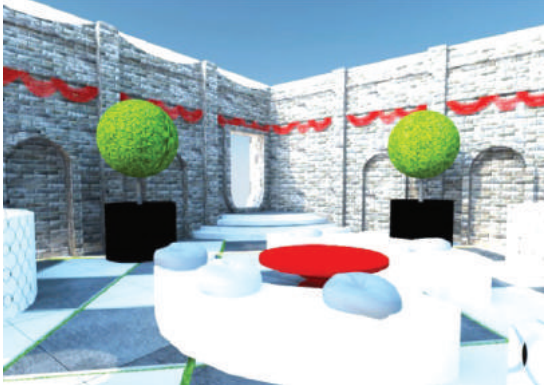
Karena menggunakan beberapa *story* untuk dikombinasi dalam satu bangunan, maka aplikasi *story* pada ruangan disesuaikan dengan karakteristik maupun kebutuhan dari ruangan yang dipilih.



Gambar 3. Karakter Gaya dan Suasana 1
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 4. Karakter Gaya dan Suasana 2
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 5. Karakter Gaya dan Suasana 3
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



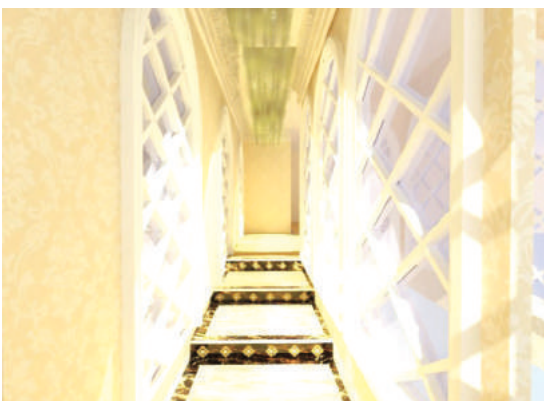
Gambar 8. Karakter Gaya dan Suasana 6
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 6. Karakter Gaya dan Suasana 4
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 9. Karakter Gaya dan Suasana 7
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 7. Karakter Gaya dan Suasana 5
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 10. Karakter Gaya dan Suasana 8
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 11. Karakter Gaya dan Suasana 9
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 12. Karakter Gaya dan Suasana 10
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)



Gambar 13. Karakter Gaya dan Suasana 11
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Konsep Bentuk dan Bahan Pelingkup

Bentukan dari area yang ada menggunakan bentukan meruang untuk menciptakan scene dari drama yang diinginkan. Bentuk kotak ini diaplikasikan pada pembatas ruang, *ceiling*, ornamen dinding maupun pada lantai dari *Tea Salon & Patisserie*. Untuk ornamen setiap ruangan berbeda satu sama lain tergantung dengan *scene* drama yang ingin diterapkan pada area tersebut.

Bahan-bahan yang digunakan merupakan bahan yang mendukung *multi sensory experience* dengan konsep *Heroine Role Play Drama* seperti penggunaan material *granit tile*, batu alam, kaca, dll, menyesuaikan kebutuhan dari setiap *scene* ruangan. Selain itu material yang digunakan pada dinding mengkombinasikan cat *doff* , cat yang bertekstur, *wallpaper*, dan penambahan bentukan-bentukan untuk mengurangi kesan flat pada elemen pelingkup dinding seperti *arch*, *pilaster*, jendela, dan dekorasi lainnya.

Warna-warna yang diaplikasikan di dalam interior dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini sendiri adalah putih, *cream*, hijau, biru, orange, merah, emas, abu-abu dan hitam. Pemilihan warna ini didasarkan dengan konsep warna dari *Fairy Tales* yang ingin diaplikasikan ke dalam desain. Untuk pemilihan warna putih dan emas ini adalah untuk memberikan kesan *elegant* pada interior dari *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini.

Konsep Furniture & Aksesoris Pendukung Interior

Konsep aplikasi isi ruang (*furniture* dan aksesoris pendukung interior) disesuaikan dengan kebutuhan tiap-tiap ruangan, seperti halnya area makan membutuhkan meja, kursi makan dan peralatan makan, sedangkan untuk area *Lobby* yang merupakan area gabungan *Receptionist & Cashier* dan juga waiting area, membutuhkan *Receptionist & Cashier desk* dan kursinya, selain itu juga membutuhkan *bench* dan *coffee table*. Tidak hanya berisikan kebutuhan ruang berupa furniture-furniture yang dijelaskan diatas tetapi juga ditambahkan elemen pengisi dekorasi di tiap-tiap ruangan untuk melengkapi kebutuhan *scene role play* sebuah ruang.

Untuk pemilihan warna dan bentukan dari furniture disesuaikan dengan *scene* ruangan *role play* yang akan didesain, mayoritas *style furniture* yang digunakan bergaya *classic*.

Finishing pada Interior

Finishing pada Interior disesuaikan dengan kebutuhan tiap-tiap ruangan untuk menciptakan ruangan yang sesuai dengan *scene role play drama* yang diinginkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dasar dari perancangan *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini didasari oleh beberapa problem yaitu mendesain fasad yang menggambarkan *brand* dan konsep bisnis, adanya banyak area dengan

kebutuhan yang berbeda dan desain *Tea Salon & Patisserie* yang bisa memberikan *multi sensory experience*.

Konsep dari *Tea Salon & Patisserie* ini adalah *Fantasy* dan *Elegant* dengan judul konsep *Heroine Roleplay Drama*. Kesimpulan dari perancangan *Labitte Tea Salon & Patisserie* ini adalah mewujudkan rancangan *Tea Salon & Patisserie* yang memberikan *multi sensory experience* kepada *customernya* melalui *roleplay drama scene* yang didesain berdasarkan 3 *fairy tale stories* yaitu *Cinderella*, *Beauty and the Beast*, dan *Alice in the Wonderland*.

Saran

Demikian seluruh karya tulis ini dibuat. Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan di dalam karya tulis ini dan sangat terbuka untuk masukan – masukan yang ada.

REFERENSI

Agriculture | Teatime in Indonesia, diakses dari http://www.gbgindonesia.com/en/agriculture/article/2014/teatime_in_indonesia.php pada tanggal 1 Maret 2016 pada jam 03.21 WIB

Atmodjo, Marsum W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.

Baked Goods in Indonesia. Diakses dari <http://www.euromonitor.com/baked-goods-in->

- indonesia/report pada tanggal 18 Januari 2017 pada jam 20.16 WIB
- Consumer Foodservice in Indonesia*. Diakses dari <http://www.euromonitor.com/consumer-foodservice-in-indonesia/report> pada tanggal 18 Januari 2017 pada jam 20.16 WIB
- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surabaya, diakses dari dispendukcapil.surabaya.go.id pada tanggal 15 April 2016 pada jam 19.32 WIB
- D. K. Ching, Francis (1996). *Architecture; Form, Space, And Order*. Cetakan ke – 6. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Indonesia's Tea Industry: Bitter Supply Amid Sweet Demand*. 2016. Diakses dari http://www.gbgindonesia.com/en/agriculture/article/2016/indonesia_s_tea_industry_bitter_supply_amid_sweet_demand_11676.php pada tanggal 2 Desember pada jam 22.14 WIB
- Kismono, Gugup. 2001. *Bisnis Pengantar*. Yogyakarta: Penerbit BPFE
- Kotler, Philip. 2001. *Manajemen Pemasaran : Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan. Kontrol*. Jakarta : PT. Prehallindo
- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., Widodo, P., & Sugiharto, B. (2012). *Preferensi Pengunjung Pada Simulasi Kota Mini Pada Ruang Publik Pusat Belanja Sebagai Produk Budaya Populer. In Proceeding of Seminar Nasional Tranformasi Sosial dan Budaya. Dies Natalis Fisip ke (Vol. 27)*.
- Lindstrom, Martin. 2005. *Broad Sensory Branding*. Penerbit: Emerald Group Publishing Limited.
- Malnar & Vodvarka. 2004. *Sensory Design*. Penerbit: Univ Of Minnesota Press
- Maria Yohana Susan & Rani Prihatmanti (2017), *Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage School Buildings, Planning Malaysia: Journal of The Malaysian Institute of Planners*, Vol. 15, 209, Malaysia.
- Morina. 2016. *Desain Interior Restoran Jepang dengan Sistem Self-Service yang bernuansa Japanese Farmhouse*. Surabaya: Universitas Ciputra
- Panero, J, Zelnik, M. *Human Dimension & Interior Space*. New York: WatsonGuptill. 2003.
- Pocock. 1989. *"Sound And The Geographer"*. London: Yale University Press
- Rahadiyanti, M. (2015), *Modifikasi Elemen*

- Atap sebagai Skylight pada Desain Pencahayaan Alami Ruang Multifungsi Studi Kasus: Desain Bangunan Student Center Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.*
- Sachari A., Kusumowidagdo, A. The Existence of Thematic Interior Elements as Simulation that Create Shopping Experience. Jurnal Seni Budaya Mudra vol 28, 3 Desember 2013, p 34-45
- Santoso. 2006. Ruang Kerja Yang Sehat. Bandung: Galuh Nurani.
- Soekresno. Management Food and Beverage, service hotel. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2000.
- Suptandar, Pamudji. 1982. Interior Design II. Jakarta: Djambatan.
- Suptandar, Pamudji. 1995. Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.
- Susan, M. Y. & Prihatmanti, R. (2017). *Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage School Buildings*. Planning Malaysia, Vol. 15 Issue 1, pp. 209-220, Planning Malaysia. Malaysia.
- DOI: <http://dx.doi.org/10.21837/pmjournal.v15.i6.236>
- Tea Hits Lists for Food Trends 2015 | World Tea News*, diakses dari <http://worldteanews.com/news/domestic-international-news/tea-hits-lists-food-trends-2015> pada tanggal 1 Maret 2016 pada jam 02.56 WIB
- Tea in Indonesia*, diakses dari <http://www.euromonitor.com/tea-in-indonesia/report> pada tanggal 1 Maret 2016 pada jam 03.13 WIB
- Teatime In Indonesia*. 2014. Diakses dari http://www.gbgindonesia.com/en/agriculture/article/2014/teatime_in_indonesia.php pada tanggal 2 Desember pada jam 22.14 WIB
- Wardhani, D. K. (2016). IDENTIFICATION OF SPACIAL PATTERN IN PRODUCTIVE HOUSE OF POTTERY CRAFTSMEN. HUMANIORA, 7(4), 555-567.
- World Tea Production and Trade: Current and Future Development*, diakses dari <http://indonesiateaboard.org/bitc/download/KaisonChang.pdf> pada tanggal 1 Maret 2016 pada jam 03.21 WIB
- Xue Yu. 2009. *Sensory Study In Restaurant Interior Design*. Ames, Iowa: Iowa State University