

## 2. TINJAUAN DATA

### 2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

Lokasi tapak berada di jalan Raya H. R. Mohammad Surabaya, merupakan kawasan perumahan di Surabaya bagian Barat dengan data tapak sebagai berikut:

Kelurahan: Putat Gede

Kecamatan: Tandes

Unit pengembangan wilayah : Darmo Baru

Luas Lahan : 25 Ha

Merupakan kompleks pertemuan / pernikahan dan Rumah Makan di Surabaya.



Gambar 2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

Adapur batasan fisik bangunan adalah sebagai berikut:

- 6    Sebelah Utara - Jalan Raya H. R. Mohammad.
- Spbelah Selatan - Jalan Putat Gede Barat II.
- Sebelah Timur - Jalan Raya Putat Gede.
- »    Sebelah Barat - Jalan Beverly Park (fasilitas umum).

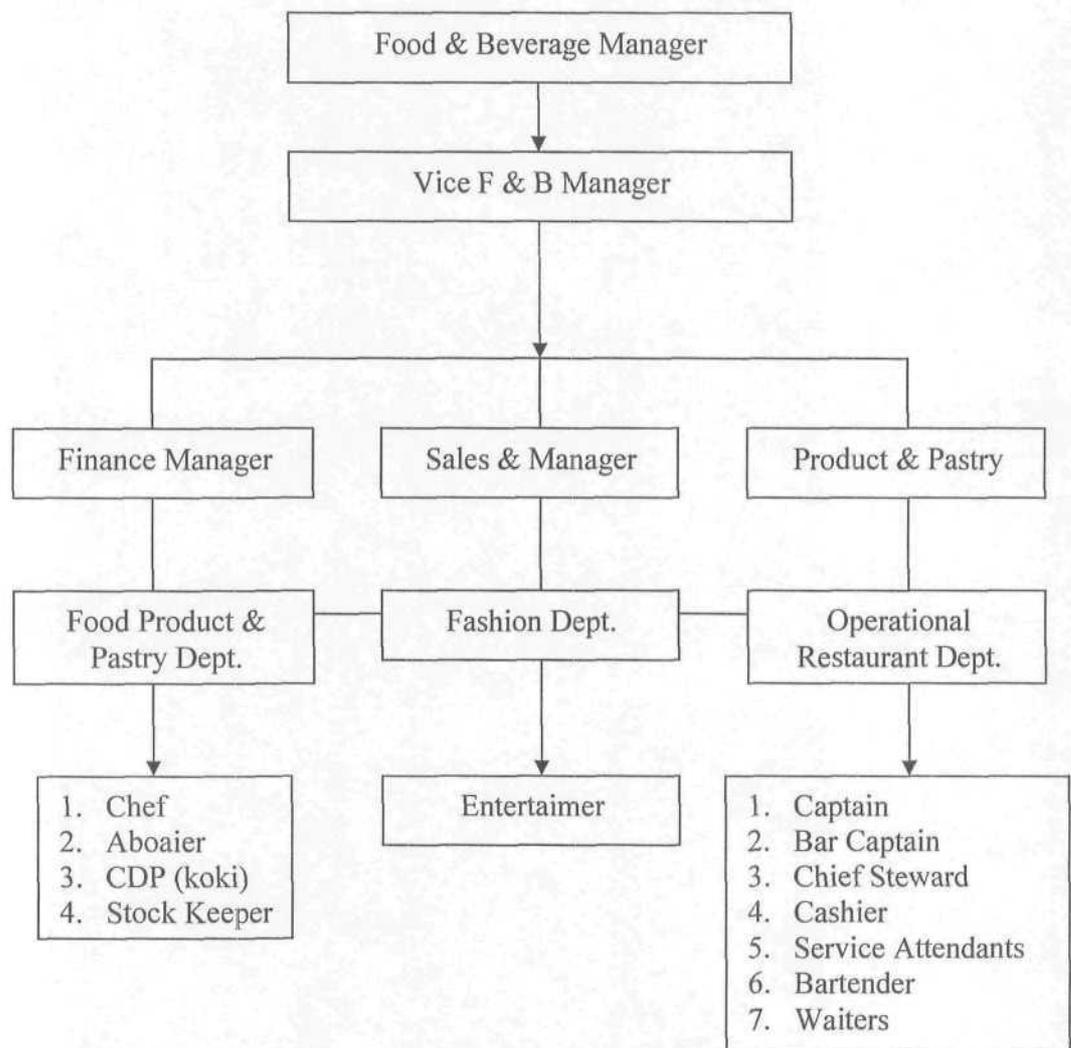
### 2.2. Data Pengguna

Pengguna dari Restoran bertaraf Internasional di Surabaya ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

Masyarakat Umum: pengguna terdiri dari masyarakat Surabaya, status sosial kalangan menengah ke atas. Berasal dari para artis maupun aktor yang menyukai hal-hal yang berkaitan dengan bidang mode dan fashion . Berusia ± 20 tahun ke atas.

Pengelola atau staff : pria dan wanita usia produktif 20 tahun ke atas, memiliki kemahiran dalam hal mengelola masakan ( koki ), dan minuman ( bartender) serta mengelola keuangan dan segala kegiatan dalam Restoran.

### 2.2.1. Struktur Organisasi Pengelola



Diagt&ir) 4.X .Struktur Organisasi Pengelola

Tugas dan Wewenang dari Pemilik dan Staff adalah sebagai berikut:

1) *Food and Beverage Manager ( F&B Man)*

- Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan di Restoran selama restoran beroperasi.
- Membuat laporan pertanggung jawaban Restoran setelah dinyatakan tutup.
- Mengorganisir seluruh anggota tim agar dapat melaksanakan tugas sebaik-baiknya sesuai dengan tugas masing-masing staff.
- Membuat tugas harian sesuai dengan section yang dijalani timnya saat itu.

2) *Vice Food and Beverage Manager ( Vice F&B Man.)*

- Bersama *F&B Manager* bertanggung jawab atas pengadaan Restoran
- Merekap laporan keuangan dari *Finance Manager* untuk dipelajari dan dipertanggung jawabkan bersama *F&B Manager*.

3) *Finance Manager*

- Bertanggung jawab atas penggunaan uang masuk dan uang keluar.
- Bekerja sama dengan *F&B Manager*, *Vice F&B Manager* dalam menyusun laporan.
- Mengendalikan penggunaan keuangan.

4) *Sales and Marketing*

- Mempersiapkan anggaran marketing Restoran sekaligus pelaksanaannya.
- Menjadi juru bicara dalam promosi penjualan saat pelaksanaan Restoran.

5) *Fashion Department*

- Bertanggung jawab atas penggunaan aktivitas panggung.
- Bekerja sama dengan *Manager* dan *Vice Manager* Restoran.

Tugas dan Wewenang Pelaksana Tugas Harian Restoran adalah :

1) *Captain*

- Bertanggung jawab untuk pembukaan dan penutupan harian restoran termasuk berkapitulasi penjualan dan stok bar.
- Mengatur staff restoran dalam menjalankan tugas pada hari bersangkutan.

2) *Bar Captain*

- Mengatur staff bar dalam menjalankan tugas penyediaan dan penjualan minuman di restoran pada hari bersangkutan.
- Membuat kapitulasi penjualan dan stok untuk diserahkan kepada captain.

3) *CHIEF Steward*

- Bertanggung jawab atas pengadaan cutleleries, chinaware, glasses, serta peralatan makan dan minum.
- Bertanggung jawab atas peralatan yang akan dan setelah dipakai.

4) *Cashier*

- Bertanggung jawab atas pemasukan penjualan harian
- Membuat laporan penjualan harian untuk diserahkan kepada *captain charge* pada hari itu.

5) *Service Attendants*

Menjalankan tugas dalam melayani tamu dengan sebaik-baiknya.

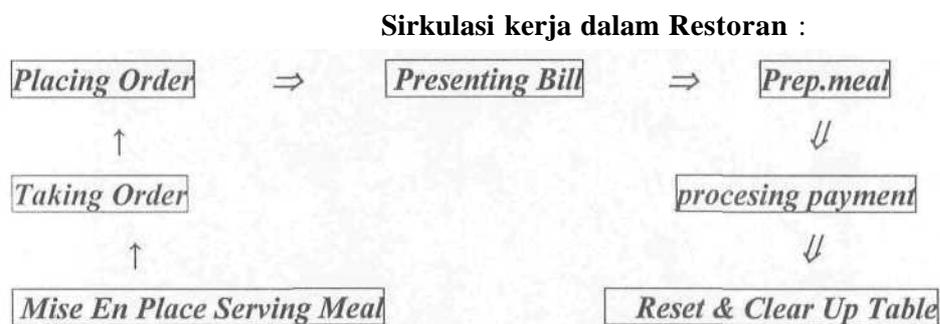
- Menjadi delegasi kelompok dalam melakukan up ceiling pada tamu.
- Mengumpulkan peralatan makan dan minum yang kotor untuk di bersihkan.
- Membantu chief steward dan membersihkan peralatan kotor serta bertanggung jawab atas kebersihan Restoran.
- Bekerjasama dengan *Aboaiier* dalam mengendalikan sirkulasi makanan.

#### 6) Bartender

- Membantu captain dalam membantu dan menyediakan minuman.
- » Bertanggung jawab untuk membantu *bar captain* dalam membuat rekapitulasi penjualan.

#### 7) Waiters

- Pelayan Restoran yang bertanggung jawab melayani pengunjung serta membawakan makanan yang dipesan.



Digram : Sirkulasi Kerja Dalam Restoran

2.2.

*Mise En Place* : Persiapan dilakukan antara lain mengisi *requisition form* untuk *cutleries*, *glassware*, *chinaware*, *polishing* dan *setting up table*.

*Taking Order*: Mencatat pesanan setelah restoran dibuka dan tamu datang serta siap memesan.

*Placing Oder*: Captain order yang berisi pesanan tersebut ( rangkap tiga ) di serahkan ke dapur / pastry dan kasir untuk di proses.

*Serving Meal*: Mengambil makanan atau minuman yang di pesan tamu untuk di sajikan kepada tamu tersebut.

*Preparing Meal*: Menyiapkan nota bil.

*Presenting Meal*: Menyerahkan bill ke tamu jika tamu meminta / jika restoran akan tutup.

*Processing Payment* ; Melakukan proses pembayaran.

*Clear up table* : Membersihkan meja dan menata kembali meja.

**Tugas dan Wewenang Pelaksana Tugas Harian *Kitchen & Pastry* adalah :**

*a. Chef*

- Memantau dan melakukan *quality control* dalam proses pengadaan makanan oleh CDP.
- Membuat laporan harian atas penjualan di dapur dan menerima rekapitulasi perhitungan pemakaian stock atas bahan makanan yang terjual oleh *stock keeper*.

*b. Aboaiier*

- Bekerja sama dengan *service attendants* dalam penyediaan makanan yang dipesan
- Bertanggung jawab atas pengawasan keluar masuknya order yang diterima dari *service attendants*.
- Memberitahukan kepada CDCP atas masakan yang harus dibuat berdasarkan *c/o* yang masuk.
- Melakukan *quality control* terakhir sebelum masakan disajikan.

*c. CDP (koki)*

- Tiap - tiap CDP mendapat menu khusus yang harus ditangani pada hari bersangkutan.
- Mempersiapkan masakan yang harus disiapkan untuk **hari** itu.
- Selalu siap bekerja cepat dalam membuat masakannya setelah mendapat pemberitahuan dari *Aboaiier*.
- Membantu CDP lain yang membutuhkan bantuan dalam memproses masakannya.

*d. Stock Keeper*

- Memantau penggunaan stock bahan makanan agar dapat digunakan secara bertanggung jawab.
- Membuat laporan stock harian untuk diserahkan pada *chef* yang bertugas.

**Sirkulasi kerja di dapur (*Product & Pastry*) :**



- Purchasing:* Pembelian persediaan bahan-bahan yang dibutuhkan berdasarkan *market list* dan dilakukan per periode oleh bagian *pnrchasing*.
- Storing:* Setelah proses pembelian, bahan-bahan tersebut disimpan untuk siap digunakan di mana sebelumnya bahan-bahan tersebut sudah dicatat di dalam daftar stock.
- Issuing:* Pada saat akan digunakan oleh departemen terkait, bahan-bahan tersebut dapat dikeluarkan setelah menulis laporan pengambilan bahan yang diberikan kepada bagian finansial restoran.
- Processing:* Bahan-bahan yang telah diambil tersebut, diproses untuk menjadi makanan yang siap dihidangkan menurut standart resep yang ada.
- Serving :* Proses penyajian kepada konsumen yang memesan makanan.

**Tugas dan Wewenang Pelaksana Tugas Harian *Fashion Deparment* adalah:**

- Bertanggung jawab terhadap kegiatan operasional butik dan panggung.
- Merekrut dan menghentikan karyawan serta melayani pembeli / pengunjung.

### 2.2.2. Pola **Aktivitas Pengguna**

- a) Masyarakat Umum : menggunakan fasilitas makan dan minum di Restoran yang bertaraf Internasional sehingga dapat menikmati fasilitas entertainment yang diadakan di Restoran, serta dapat membeli merchandise dari koleksi - koleksi busana dari desainer yang ada. Kegiatan yang dilakukan di Restoran di Surabaya ini sifatnya santai, nyaman, dan menghibur serta semi formal.
- b) Pengelola atau staff : kegiatan yang dilakukan berkisar  $\pm$  14 jam dari pukul 10.00-24.00 WIB. Dengan memberikan pelayanan yang maksimal bagi pengunjung di dalam restoran.

### 2.2.3. Latar **Belakang Perilaku Pengguna**

Pengguna restoran adalah masyarakat umum mulai dari profesional muda, artis, aktor, seniman, desainer, dan lain-lain. Berusia 20 tahun ke atas. Aktivitas pada umumnya yang dilakukan adalah menikmati menu dengan menyaksikan peragaan busana atau acara yang secara langsung digelar dalam kurun waktu tertentu.

## 2.3. **Data Literatur**

### 2.3.1. **Teori yang berhubungan dengan latar belakang masalah yang diangkat.**

Restoran bertaraf Internasional ini sebagai wadah makan dan minum yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang guna peningkatan nilai / investasi bagi kegiatan masyarakat. Fasilitas penunjang itu berupa fasilitas komersial guna mendukung perkembangan fashion di Surabaya dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna pecinta restoran. Fashion sebagai fasilitas utama karena menjadi acuan pola hidup masyarakat metropolis Surabaya. Melalui perpaduan dua budaya antara negara ITALY merupakan negara mode ternama di dunia serta sebagai penghasil tekstil; dan JEPANG sebagai salah satu negara pengeksport kain ( *The Golden Book, ENCYCLOPEDIA*). Menjadikan restoran ini bertaraf Internasional dengan kombinasi gaya dari budaya Timur dan Barat (*EAST AND WEST*) yakni Jepang dan Itali. Tema fashion dikaitkan dengan fasilitas dan

kebutuhan bagi pengunjung yang memperhatikan mode; sehingga dibuatlah sebuah wadah yang menjawab kebutuhan masyarakat di Surabaya yakni Restoran yang bertaraf Internasional dengan menu *continental* dan menu *sushi*.

### 2.3.2. Teori yang berhubungan dengan desain Restoran

#### 2.3.2.1. Tinjauan mengenai restoran (Successful Restaurant Design by Regina.S)

Dalam membuat sebuah restoran, sistem pelayanan merupakan hal utama yang harus diketahui untuk menentukan tipe restoran. Tipe sebuah restoran dapat dibagi menjadi restoran yang bermacam-macam seperti *Family Restaurant*, *Entertainment Restaurant*, *'Fast Food'*, dan lain-lain. *Entertainment Restaurant* merupakan pilihan utama jenis restoran yang dirancang karena menyajikan berbagai fasilitas di dalamnya yang menghibur sehingga pengunjung selain menikmati makanan yang dipesan juga mendapat pelayanan yang baik.

- MENU : menu makanan dalam sebuah restoran tergantung dari jenis restoran, karena restoran ini bertaraf Internasional maka menu yang disajikanpun beragam yakni: menu *continental* spesial masakan Itali (menyajikan masakan khas Barat dengan empat bagian menu yang terdiri atas *Appetizer*, *Main course*, *Soup*, *Sauce*) dan menu spesifik makanan Jepang *-sushi* yang memiliki cara khusus dalam penyajiannya dan biasanya diperlihatkan secara artistik dengan menyajikan menu tinggi protein dan rendah kolesterol seperti ikan segar dan sayuran segar.
- *Style of service*: Pelayanan terhadap pengunjung. Jenis yang dipilih adalah *table service*. Ada 3 macam pelayanan yakni:
  - a) *Plate Service* - penempatan makanan yang disajikan di piring.
  - b) *Platter Service* - makanan di masak di depan pengunjung yang memesan .
  - c) *Cart Service / flambe cooking* - juru masak memasak makanan di tempat pemesan berada.

Jenis *table service* yang digunakan untuk restoran ini adalah *plate dan platter service*, karena cocok dengan kondisi pelayanan yang berada di area

makan (*plate service*) dan area bar untuk *sushi* (*platter service*). Velayanan yang utama lainnya menggunakan *personal service* dimana pengunjung dilayani oleh seorang pramusaji dalam menikmati dan menyiapkan masakan yang dipesannya.

*Service System : A la Carte* - tamu memesan makanan berdasarkan menu yang telah disediakan dan pengolahan makanan tergantung dari permintaan tamu.

- **Teori mengenai Entry area** : Pada area pintu masuk utama, pengunjung saat menginjakkan kaki restoran, hendaknya nampak bersahabat dan mengundang. Sehingga menjadikan tamu ingat terus dengan kesan dari restoran itu. *Table service entry area* : rata-rata mempunyai satu area kecil yang berfungsi untuk pergantian tamu (ada sirkulasi khusus antara waiters dengan tamu).
- **Teori mengenai area makan** :Hendaknya dibuat senyaman mungkin dengan memperhatikan ukuran, bentuk, dekorasi meja makan (tempat makan) serta harus memiliki privasi dalam satu meja.

**Teori area minuman ( beverage area )** :Tempat menyediakan minuman (bar) biasa dimiliki oleh restoran yang besar. Bar berfungsi sebagai tempat minum. Di restoran yang dirancang ini juga memiliki area bar khusus yang menyajikan makanan khas Jepang ( *sushi* )serta cigar bar khusus untuk perokok. Area ini sistem pelayanannya seperti di Bar - dimana meja makanannya di desain dengan bentuk yang berhadapan dengan koki di sertai pembatas transparan sehingga tamu dapat menikmati *sushi* yang dikreasikan secara artistik dan dapat menikmati keunikan dari cara penyajian makanannya Sedangkan area *cigar bar* diperuntukkan bagi pengunjung yang merokok yang ingin menikmati makanan maupun minuman .

- **Space dan Jarak ( Zone ) yang perlu diperhatikan ;**
  - o Zona publik adalah jarak antara orang dapat melihat orang lain.
  - o Zona sosial adalah jarak customer merasakan suasana lingkungan sosial .Seperti melihat koki menyajikan masakan.
  - o Zona personal adalah jarak dalam 1 meja orang sambil makan.
  - o Zona fisik adalah jarak bersebelahan.

*Visual Space* adalah visual ruang sangat penting untuk mata yang harus diperhatikan. Sebagai penangkap dari kesan ruang sampai pengunjung mengerti suasana ruang yang ditempati.

*Auditory Space* maksudnya visual ruang yang harus diperhatikan karena visual ini merupakan ruang yang menangkap suara dari dua tempat yang berbeda (ada irama musik dan tv orang masih bisa mendengarkan dengan jelas).

*Olfactory Space* maksudnya ada aroma (bau harum) yang merangsang nafsu makan pengunjung. Bau yang dicium memberi efek negatif dan positif seperti aroma roti maupun kopi yang baru.

- Space yang bisa dipgang (*immediate receptors*).

*Tactile Space* : space yang bisa dirasakan yang dapat menimbulkan kesan yang negatif dan positif terhadap pengunjung. Kesan positif dari ruang interior yang diciptakan dapat membuat pengunjung semakin enjoy menikmati makanan mereka dengan tempat duduk yang enak dan nyaman. Namun ada segi negatif dari *Tactile Space* ini karena kenyamanan dari interior restoran dapat menyebabkan tidak terjadi *TURN OVER* yang seharusnya terjadi minimal 30 mnt.

*Thermal Space* : temperatur suhu ruang punya efek psikologis ruang, jika panas dan ramai pasti dapat menyebabkan suasana yang tidak nyaman yang dapat dirasakan pengunjung.

*Kinesthetic Space* : jarak antara plafon semakin tinggi semakin besar ruang terasa, semakin rendah plafon semakin kecil ruang. Efek ini dapat dimanipulasi dengan banyak teknik seperti menggunakan kaca sebagai penghalang atau furniture dengan penataan sedernikian rupa.

### 2.3.2.2. Pembagian ruang-ruang dalam restoran berdasarkan literatur.

Restoran bertaraf Internasional ini terdiri atas empat area yakni:

a) **Area PUBLIK dan SEMIPUBLIK  $\pm 1200 m^2$  terdiri atas :**

- Area ruang Entry. Ruang ini merupakan ruang peralihan antara ruang receptionis dengan berbagai ruang yang akan di tuju pengunjung seperti ruang bar, ruang fashion show khusus VIP, ruang makan, kamar mandi, bakery maupun butik.
- Area ruang makan . Pada ruang makan dibagi tiga zone yakni:
  1. *Zone A la carte (main dining area)* . Area ini dibedakan menjadi **dua** ruang yakni khusus daerah merokok dan tidak merokok.
  2. *Zone bar* . Di area inipun dibedakan menjadi dua fungsi berdasarkan penyajiannya, yakni cigar bar menyajikan minuman dan rokok pengunjung serta sushi bar menyajikan makanan sushi Jepang dengan koki yang memasaknya.
- Area Entertainment sebagai fasilitas utama dalam Restoran bertaraf Internasional yang menyajikan fashion show dengan panggung yang di desain sedemikian rupa. Juga merupakan area privat sebagai ruang V.I.P.
- Area Butik sebagai fasilitas penunjang dari Restoran yang di dalamnya terdapat berbagai macam koleksi baju desainer yang menunjang perkembangan dari fashion.

b). **Area PRIVAT (SERVICE)  $\pm 470 M^2$**  ,terdiri dari area kantor dari staf maupun pemilik restoran, dapur, untuk para staf.

### 2.3.2.3. Pola Sirkulasi Restoran

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri. Tokoh terkenal dunia arsitektur Le Corbusier telah mengidam-idatnkan suatu sirkulasi yang terorganisir secara baik yang satu sama lain dihubungkan dengan system lalu lintas yang kontinu (berkesinambungan). Semua ruang dianalisa, disesuaikan dengan perkembangan atau perubahan-perubahan yang bisa terjadi dalam kehidupan. Kegemaran penghuni dan

masyarakat, yaitu jalan pintas ( langsung ) kebiasaan dalam sistem sirkulasi. Pengarahan atau pernbimbingan jalan dapat diperkuat dengan perletakan pintu-pintu, permainan lantai, permainan plafon / langit-langit, permainan dinding, lampu-lampu / penyinaran, gambar-gambar atau lukisan-lukisan warna dan benda-benda di dalam ruang.<sup>1</sup> Sehingga perancangan sirkulasi dalam Restoran yang bertaraf Internasional ini sebisa mungkin nyaman bagi pengguna baik staf maupun pengunjungnya.

#### 2.3.2.4. Teori Pencahayaan

Teori ini merupakan elemen yang sangat penting dalam mendesain restoran yang tepat serta dapat lebih mengefektifkan ruangan dan dapat menciptakan ruang seperti kelihatan mahal, tenang, diam, penuh energi dan lain sebagainya.

Perancangan ruang-dalam, terutama yang berfungsi di malam hari tidak ada yang lebih menonjol dan lebih banyak kemungkinan kreativitas yang dapat dicapai selain dari pencahayaan. Satu hal yang penting yang harus diperhatikan dari sistem pencahayaan sebuah restoran yaitu sifat-sifat penyinarannya.

Di panggung, penyinaran selalu menjadi pusat perhatian, dengan memperhatikan faktor-faktor terang / silau, pergantian warna, kreativitas bentuk dan efek-efek khusus yang ditimbulkan akan mempengaruhi perasaan psikologis pengunjung yang menonton dan memberi daya tarik yang cukup besar. Penempatan *lighting* yang tepat, akan menimbulkan bayang-bayang yang kurang menguntungkan bagi model. Restoran harus dirancang dengan pembagian *lighting* sedemikian rupa sehingga dapat memberikan efek-efek eksklusif, nyaman dan menarik. Berbagai perasaan dalam keadaan yang berbeda-beda yang ditimbulkan oleh faktor pencahayaan dengan menyesuaikan pada warna-warna, suasana restoran itu sendiri.

Terang cahaya suatu penerangan ditentukan oleh faktor-faktor seperti kondisi ruang, letak penempatan lampu, jenis dan daya lampu, jenis permukaan benda-benda dalam ruang (memantulkan atau menyerap), warna-warna dinding

(gelap atau terang ), udara dalam ruang (asap rokok, dapur ), dan pola diagram tiap lampu.<sup>2</sup>

Pencahayaan yang ada pada Restoran bertaraf Internasional ini menggunakan pencahayaan buatan yakni pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia. Yang fungsinya sebagai sumber cahaya dalam ruang dan untuk memberi keindahan dalam desain suatu ruang. Pencahayaan yang baik selalu menimbulkan kenyamanan (*Comfortable*) bagi pengunjung. Adapun pengertian pencahayaan yang baik jika:

- Tidak menyebabkan kelelahan pada mata.
- Tidak banyak membuang-buang sinar dengan percuma (efisien), sesuai kebutuhan.
- Sesuai dengan ruang tersebut dan suasana yang akan diciptakan.

Kebutuhan akan pencahayaan dikaitkan antara luas ruang dengan besar watt yang dibutuhkan ( *watt per square feet/m<sup>2</sup>*). Berikut kebutuhan *watt per squarefeet* di dalam Restoran :

<i>Receiving</i> .....	25-45
<i>Storage</i> .....	15-20
<i>Pre-Preparation</i> .....	20-30
<i>Production</i> .....	30-50
<i>Warewashing</i> .....	70-100
<i>POS/cashier</i> .....	35-50
<i>Intimate dining</i> .....	5-75
<i>Bar</i> .....	75-100

^ *Typical life and lumens /wattfor sample lamps.*

<i>Lamp type</i>	<i>Life in hours</i>	<i>Lumens/ watt</i>
• <i>Incandescent</i>		750-2,50. . . . . 5-75
• <i>Halogen</i>		3.000. . . . . 15-20
• <i>LinearFluorescent</i>		10.000-20.000 80-90
*l* <i>Low-wattcompactfluorescent</i>		10.000. . . . . 30
• <i>High-watt compactfluorescent</i>		10.000. . . . . 70

<sup>2</sup> Ibid.hdl 222

- *High intensity discharge 10.000-20.000 . . . . .30-140*  
(*mercury vapor, metal halide, sodium*)

Angka-angka tersebut di atas hanyalah sebagai perkiraan kasar akan besarnya kebutuhan pencahayaan; penggunaan angka-angka tersebut harus dikaitkan dengan pemilihan warna-warna yang tepat dan juga sifat yang dipakai. Umumnya dekorasi cahaya sebuah panggung lebih terang dari area makan dalam pemakaian bahan di ruang makan banyak dipakai bahan-bahan yang menyerap sinar jika dibanding dengan di panggung yang menggunakan bahan-bahan yang memancarkan sinar, maka jika ingin mendapatkan suasana terang yang berbeda di ruang makan dan di panggung, maka harus digunakan watt yang lebih besar di ruang panggung demikian sebaliknya watt yang lebih kecil di ruang makan. Jenis pencahayaan yang digunakan adalah :

**Pencahayaan langsung** adalah semua sinar memancar ke arah obyek yang di sinari. Banyak menggunakan lampu sorot untuk menyinari unsur-unsur dekorasi ruang makan, dapur dan lampu-lampu meja.

**Pencahayaan tidak langsung** adalah hasil pencahayaan yang disembunyikan dari pandangan mata. Sehingga cahaya yang dirasakan adalah hasil pantulannya, terutarna pada *ceiling system*. Sistem ini digunakan untuk mengarahkan atau menuntun orang menuju ke " sesuatu obyek "

**Pencahayaan setempat** adalah pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi suatu tempat saja atau obyek serta digunakan untuk menerangi sesuatu apa yang sedang dikerjakan pada jarak dekat dan yang membutuhkan pencahayaan yang lebih khusus.

**Pencahayaan yang membias** ( *diffused*) adalah pencahayan yang memancar langsung dari sumbernya melalui suatu bahan/material yang akan menyebarkan sinar tersebut dalam area yang lebih besar dari sumbernya sendiri. Lampu-lampu pijar menyebarkan cahaya (*diffused* ) melalui bahan kaca yang terdapat pada badannya, panel plastik yang membungkus lampu neon (*cove*). Pada pencahayaan yang membias ini diberikan elemen penangkal sehingga pembiasan dapat diatur untuk mendapatkan suasana khusus.

**Pencahayaan khusus** merupakan pencahayaan yang dibutuhkan untuk jenis pekerjaan -pekerjaan tertentu.

### 2.3.2.5. Teori **Dimensi Perabot**

Perabot yang digunakan di restoran harus nyaman di duduki serta ada jarak yang harus diperhatikan sehingga peletakannya tidak sampai bertabrakan atau terlalu sempit. Berikut pada daftar gambar 2.3.2.5. dapat dilihat dimensi yang penting untuk diperhatikan dalam pemakaian perabot.

### 2.3.2.6. Teori **penghawaan**

Iklim Indonesia adalah iklim tropis, cenderung panas maka udara dalam ruang perlu disesuaikan sehingga menambah kenyamanan dengan menggunakan AC (air conditioner) dalam ruang. *Smoke control* merupakan alat pengendali asap rokok dalam ruang yang sangat penting ada dalam ruang sehingga tidak menimbulkan bau tidak sedap

### 2.3.2.7. Teori **terhadap unsur pembentuk ruang dan bahan yang akan digunakan dalam Restoran.**

**A. Unsur penutup Lantai :** Diutamakan menggunakan lantai dengan material yang menunjang kenyamanan dan aktivitas serta gampang perawatannya. Misalnya pada lantai bar dapat menggunakan bahan yang bisa melindungi dari rokok serta gampang perawatannya.

#### **Bahan penutup lantai :**

- **KARPET DAN PERMADANI :** mencerminkan keindahan dan kemewahan dan menciptakan suasana yang hangat dan akrab. Dengan keuntungan dapat memperlemah perambatan suara, sehingga karpet ini digunakan di area VIP.
- **TERAZZO :** Keuntungan dari penggunaan lantai terrazzo lebih ekonomis dan indah.
- **KERAMIK :** alasan pemilihan bahan karena mudah pemasangannya, tahan terhadap suhu tertentu, serta tahan terhadap gesekan.
- **FLOORHARDENER :** lapisan penutup lantai cor-coran beton yang baik untuk digunakan pada lantai interior yang tingkat abrasinya tinggi. Untuk

tingkat lalu lalang manusia dan barang yang padat dan ramai (sering terjadi tekanan).

## **B. Unsur penutup Dinding**

Dinding merupakan unsur penting baik sebagai penyekat maupun unsur dekoratif. Dinding juga digunakan sebagai " point of interest" yang harus memiliki dampak menyatu dengan ruang yang lain sehingga terlihat serasi dan bagus. Menggunakan material yang mudah dibersihkan dan memiliki finishing yang spesial untuk dapat menarik pengunjung .

### **Bahan penutup dinding :**

- Kayu : hardboard, papan, dan sebagainya.
- Kertas
- Gelas : kaca, cermin,
- Kain : sutra, katun.
- Cat: cat tembok, chemistone.
- Plastik : fiberglass, folding door, dan sebagainya.

**C .Unsur penutup Ruang** : Plafon yang tepat dapat mengubah ruang menjadi bentuk ruang yang menarik dan indah. Diupayakan dapat membuat ruang lebih bagus serta menampung akustik ruang. Berikut efek psikologis dinding sebagai penutup ruang yang perlu diperhatikan dalam restoran adalah :

- **Plafon yang tinggi** : Supaya ruang terasa tidak terlalu tinggi digunakan penutup dinding yang berpola horizontal atau pola yang bentuknya besar-besar pada dinding atau tambahan pola-pola yang kuat atau diberi warna gelap pada plafon.
- **Ruangan yang terlalu besar** : Supaya terasa lebih kecil, digunakan warna-warna yang hangat pada dinding. Dengan cara ini dinding akan terlihat lebih ke depan. Dinding dengan warna gelap dapat digunakan untuk membatasi luas area.

### **Bahan penutup plafon :**

- Kain : penggunaan kain dapat menunjang suasana yang diinginkan.
- Metal : material ini membuat ruang eksklusif, dan memiliki perawatan yang mudah dibersihkan.

#### 2.3.2.8. Teori warna

Warna dengan pencahayaan sangat erat hubungannya, perpaduannya mengakibatkan berbagai jenis hal yang mempengaruhi psikologis seseorang :

*Lampu warna dingin* : dapat digunakan dalam desain restoran yang menonjolkan nuansa ruang.

*Lighting yang gelap dengan warna-warna hangat* : dapat mempengaruhi warna ruangan untuk menjadi warna yang penuh keintiman.

*Warna hangat dan lighting warm primer* : menjadikan ruang lebih elegan.

*Bright lighting* : cocok untuk diterapkan pada tempat yang servicenya cepat.

*Pastel colour* : dapat membuat ruang kecil terlihat besar dan membuat atmosfer warna-warna yang lembut. Demikian juga halnya warna cerah dapat membuat ruang terlihat cerah.

**Merah** : Menurut sejarah warna ini menimbulkan kegresifan dan suatu gairah. Warna yang digabung dengan merah sangat sedikit yang harmonis namun dapat digabung dengan warna emas, kayu, kristal. Warna merah bila digabungkan dengan warna hitam dapat menambah nafsu makan serta merupakan warna **yang** klasik dan stylist.

**Hijau** : Diasosiasikan dengan alam lebih berkesan apa adanya, lebih banyak untuk outdoor, kesehatan yang jadi trademark, dihubungkan dengan makanan yang bagus. Penggunaan warna hijau dalam restoran bila digunakan terlalu banyak dapat mempengaruhi kulit dan makanan.

**Kuning** : Warna kuning cenderung memberi efek *sunrice* yaitu sesuatu yang mahal dengan semangat tinggi. Penggunaan dalam ukuran kecil dapat menimbulkan keceriaan. Pesan warna ini dapat menarik perhatian orang dan untuk symbol-simbol. Apabila dicampur dengan hijau dapat menyebabkan efek membingungkan yang tidak sedap dipandang mata.

**Emas** : Warna emas memiliki efek kehangatan dan diasosiasikan dengan kemakmuran dan kekuatan.

**Biru** : Warna biru merupakan warna yang memiliki efek dingin dan santai, warna biru ini bagus menjadi warna untuk bagian warna -warna hangat dan material yang dilengkapi dengan warna kayu menyala dinamakan efek *calm* (tenang).

**Putih** : Warna ini terlihat bagus dan efektif saat disatukan dengan warna lain, bagus untuk *background*, tapi tidak ideal untuk tembok karena dapat menimbulkan mata cepat lelah. Bisa terjadi turn over dan ruang terlihat bersih.

**Coklat ( netral)** : Coklat tua dikaitkan dengan kemaskulinan, coklat sedikit terang dikaitkan dengan kehangatan dan kefemininan. Warna-warna netral bagus untuk meja karena membuat makanan yang disajikan nampak lebih jelas. Pada elemen interior warna coklat membawa efek :

LANTAI > stabil dan mantap  
 DINDING > aman dan meyakinkan  
 PLAFON > menekan dan berat.

**Hitam** : Warna ini seringkali dikonotasikan negatif yaitu depresi, tapi dapat bekerja secara bagus terutama putih sehingga membuat warna klasik.

#### 2.3.2.9. Teori **terhadap area service** (*kitchen*)

Bakery merupakan bagian dari dapur yang memproduksi roti, terdiri atas:

- 1) *STORAGE AND WEIGHING* - merupakan tempat penyimpanan
- 2) *MDCING* - alat / mesin pencampur adonan
- 3) *PROOFING* - mesin pengembang
- 4) *FORMING STATION* - membentuk adonan bias manual bias dengan mesin
- 5) *BAKING* - oven untuk memasak.
- 6) *DECORATING* - menghias kue.

Pendukung service area makan terdiri atas display dapur pada area *sushi* bar. Service station : tempat makan untuk tempat masakan sehingga waiters tidak perlu kembali ke dapur. Warewashing area (tempat cuci piring )

Pencahayaan dalam area dapur diharapkan tidak terlalu terang supaya mata tidak cepat lelah namun juga cukup untuk memasak. Ventilasi : menggunakan exhaust untuk mengontrol udara dapur.

Akustik dalam dapur : suara yang ribut dapat mengacaukan komunikasi dari bagian produksi ke staff. Pada bagian cuci dengan ruang makan dapat diberi pembatas sehingga dapat meredam suara yang ditimbulkan.<sup>3</sup>

#### 2.3.2.10. Tinjauan teori Interior Jepang

Aspek penting dalam desain interior Jepang adalah adanya kesinambungan antara rumah dan lingkungan. Orang Jepang tidak memandang eksterior dan interior sebagai dua hal yang terpisah atau dengan kata lain tidak ada yang tidak jelas antara dimana akhir dari eksterior dan dimulainya suatu interior.

Jepang membuat berandanya berfungsi sebagai ruang transisi dari dalam ke luar. Beranda ini lazim disebut (*engawa*). *Engawa* menggunakan bahan papan kayu yang tidak difinishing-banyak kayu karena di Jepang kayu merupakan penghantar panas yang baik dan tahan gempa. Pada zaman dahulu, rumah-rumah Jepang ada yang lebih terbuka ruangnya, dan tanpa pembatas atau partisi hanya ada beberapa dinding permanen. Ruang yang ada sangat luas, bahkan terlalu luas untuk individual. Kini perkembangan interior Jepang mulai menggunakan pembatas (*screen*) dan dinding kertas. Ruang-ruang individual menggunakan *shoji*, *fusuma* dan pintu geser yang dapat dilepas untuk membentuk suatu ruangan yang lebih luas. (*JAPAN: An Illustrated Encyclopedia, Kodansha, Ltd, 1993.*)

Di dalam rumah gaya Jepang ruangan utama biasanya mempunyai sudut kecil yang disebut '*tokonoma*' yang berisi satu-satunya hiasan dalam ruangan. Hiasan ini lazimnya terdiri dari sebuah lukisan gulung bergantung atau kaligrafi dan karangan bunga. (*Jepang dewasa ini, Kementrian LN, JPG, 1975.*) Interior gaya Jepang selalu mencerminkan rasa cinta yang mendalam terhadap alam dan kegemaran terhadap bahan kayu, sebagai satu-satunya bahan utama yang tersedia. Jepang selalu terkesan menawan dengan kesederhanaannya. Warna yang sering dijumpai adalah warna di alam seperti warna alam kayu cedar, keramik biru abu-

abu, dan plesteran. Pada umumnya jarang sekali ada perabotan pada interiornya hanya ada tatami. Warna yang digunakan yang mewakili adalah warna hijau, merah emas, merah china, kuning, hitam dan warna putih yang merupakan warna yang memberikan efek ketenangan.

#### 2.3.2.1 1. Tinjauan teori Interior Itali

Interior gaya Itali selalu mencerminkan suatu semangat. Banyak lukisan yang dihadirkan melalui ornamen-ornamen terutama di dinding. Hiasan ini mencerminkan ke klasikan dari gaya Itali, perabot dan material lain banyak menggunakan unsur kayu dengan warna yang berkesan berat yakni cenderung ke warna coklat tua dan hitam. Kekontrasan ini merupakan ciri fisik yang utama yang dapat dilihat, disertai dengan banyaknya ornamen seperti material dinding yang terekspose dengan batu bata-kerap kali hampir sama dengan gaya mediteran yang cocok untuk daerah tropis. Sebab itu warna-warna yang ada pada umumnya menggunakan warna industri, seperti warna tembaga, emas, metal, ataupun merah dapat disetarakan dengan hal yang memacu semangat.

Karena banyaknya ornamen ini, interior gaya Itali merupakan Interior yang tidak menimbulkan kebosanan dengan menghadirkan sentuhan klasik, mementingkan unsur dekorasi, unsur natural alam (untuk mengimbangi material yang berat.)

#### 2.3.2.12. Tinjauan teori mengenai fashion

Fashion sifatnya sebagai hasil seni dan kreativitas, memiliki nilai *art & creative*. Fashion merupakan hasil gaya yang femini, sifatnya natural, elegan, eksklusif, semangat dan menarik. Fashion selalau organis dan dinamis berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman. Fashion memiliki hubungan dengan dunia mode yang cenderung berkaitan dengan kain. Bentuk kain yang paling menentukan akan dibawa ke mana fashion itu. Kain itu bertekstur sehingga terlihat jelas jika dikaitkan dengan interior, karena dalam sebuah ruang dalampun pasti terdapat sebuah tekstur baik yang kasar, halus, bersinar, keras maupun lunak.

Dunia fashion selalu datang dan pergi, sehingga interiorpun mengikuti. Fashion merupakan cara, kebiasaan, mode yang sedang populer dan digemari

orang, yang kerap kali memamerkan peragaan busana. Para desainer terkenalpun saat ini mulai melibatkan tekstur yang membuat segalanya tampak menakjubkan. Sebagai awal teknologi baru tekstur menciptakan kesempatan yang baru dalam dunia desain. Selalu membuka pikiran dengan fakta bahwa meja tidak harus terbuat dari kayu tapi dapat dipadukan dengan bahan yang lain.

Fashion memperkuat sebuah emosional bahan sebuah ruang. Karena dari dunia mode ini didapatkan sebuah kejutan bahwa dunia seni menyerbu fashion untuk mencari media baru untuk mengungkapkan desain dan kreativitasnya. Interior mulai menggalakkan tekstur dari fashion ini sendiri untuk menciptakan sebuah inspirasi dan inovasi yang baru dalam menata ruang, sehingga bukan sebuah kejanggalan melihat tekstur dari fashion bermain di dunia.<sup>4</sup>

### 2.3.3. Data Lapangan

#### 2.3.3.1. Restoran Itali

*Papa Razzi Restaurant, Cambridge, Massachusetts.* Interior restoran ini memiliki daya tarik yang mengagumkan. Desain dindingnya didekor dengan berbagai macam poster dan hasil foto. Suasana nostalgia Itali jaman dulu dihadirkan melalui background warna hitam, merah dan putihnya yang kontras disertai musik Opera yang melengkapi mood Itali. Pada area bar material perabotnya menggunakan kayu mahoni menambah kehangatan suasana tradisional.. Area dapur dibuat terbuka, pada area merupakan daerah penting yang di desain, sehingga kolomnyapun ikut diperhatikan dengan menonjolkan *custom work*.



Gambar 2.2. Interior Restoran Itali

<sup>4</sup> In Touch Texture In Design : Kelly Hoppen, 1999, London. Hal 30-55

### 2.3.3.2. Restoran Jepang

Restoran Jepang yang berada di Washington, menjadi contoh nyata di lapangan mengenai interior Jepang yang khas dan modern. Restoran ini menyajikan makanan segar khas Jepang dengan Interiornya yang menawan pengunjung dan nyaman. Dengan menghadirkan elemen alam yang bermaterialkan kayu, besi, batu, dan kertas. Ada penekanan yang kuat dari bahan alam ini karena digunakan pada lantai, dinding dan plafonnya. Keharmonisan elemen alam merupakan tujuan utamanya. Pencahayaan alami di jendela mendukung suasana yang alami di restoran Jepang ini.



Gambar 2.3. Interior Restoran Jepang

### 2.3.3.3. Restoran bertema fashion (cafe Fashion Jakarta)

Cafe fashion ini merupakan contoh nyata di masyarakat di Indonesia yang menyajikan tema fashion di dalamnya yang menyajikan suasana yang menawan pengunjungnya dengan adanya panggung yang didesain secara spektakuler.



Gambar 2.4. cafe Fashion Jakarta