

# Perancangan Interior Restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* di Surabaya

Selvia Cen, S.P Honggowidjaja, Purnama E.D Tedjokoesoemo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: sylcen@hotmail.com ; sphongwi@peter.ac.id ; esa@peter.ac.id

**Abstrak—** Karya perancangan ini akan merancang tentang restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* bergaya Amerika pada tahun 1920-an yang formal. Majunya gaya hidup masyarakat kota menuntut masyarakat mendapatkan hiburan yang lebih untuk melepaskan stres dan kesibukan mereka. Tempat hiburan yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat adalah restoran maupun lounge. Dengan adanya jasa pelayanan dan hidangan makanan pengunjung dapat melepas stres. Banyaknya berbagai jenis restoran dan lounge maupun bar menurut penulis masih kurang bisa memenuhi kebutuhan masyarakat.

Konsep yang akan digunakan penulis dalam merancang restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* ini adalah classic dan megah menggunakan gaya Art Deco. Proses desain yang digunakan adalah Design Thinking, untuk menerapkan konsep ini penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap restoran sejenis dan juga kepada pengunjung restoran sehingga muncul konsep *Roaring Twenties*. Restoran ini tidak hanya melayani hidangan tetapi juga bisa untuk bersantai berlama-lama dan bersosialisasi dengan sekitar sambil menikmati alunan live music serta sajian makanan kecil di bagian lounge dan bar. Konsep classy dan megah ini bertujuan agar ketika pengunjung datang dapat langsung merasakan kemegahan pada zaman 1920-an.

**Kata kunci :** Amerika, Art Deco, Interior, Restoran

**Abstrac—** This design works will design *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar Restaurant* with American style in the 1920s. The advance of the urban lifestyle demands that people get more entertainment to release stress and busyness. Places for entertainment are most visited by the public are restaurant and lounge. With the services and food dishes that visitors can feel comfortable. Many various types of restaurants, lounges and bars according to the Author still can't adequately meet the needs of society.

In this restaurant, the concept will be used by the author in designing the restaurant *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* is a classic and stately using the Art Deco style. Author using design thinking as design process. Author conducted observations and interviews of similar restaurants and also to the visitor of the restaurant. This restaurant not only serves food, but also able to relax linger and socialize with around while enjoying live music and serving snacks at the lounge and bar. Classy and magnificent concept is intended which when visitors arrive can immediately feel the splendid in the days of the 1920s.

**Keyword :** American, Art Deco, Interior, Restaurant.

## 1. PENDAHULUAN

Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki banyak penduduk, seiring dengan perkembangan zaman dan konsumsi masyarakat yang semakin meningkat membuat masyarakat membutuhkan tempat untuk melepaskan stress dan untuk bersantai, Restoran dan bar menjadi salah satu pilihan masyarakat kota Surabaya untuk melepaskan stress dan bersantai bersama relasi.

Restoran dan bar tidak cukup hanya menawarkan hidangan dan kenyamanan, tetapi suasana yang baru juga sangat penting untuk membuat pengunjung tidak bosan, sehingga penerapan tema dalam suatu restoran sangat penting.

Ciri khas yang dimiliki dari restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* ini adalah penerapan tema dalam interiornya, yaitu interior restoran dirancang sedemikian rupa dengan suasana Amerika pada zaman 1920-an dengan gaya *Art Deco* klasik. Sesuai dengan nama restoran *Roaring Twenties* yang artinya dimana era kemakmuran ekonomi masyarakat Amerika pada tahun 1920-1929 mengalami perubahan dalam segi sosial, gaya hidup, teknologi, ekonomi, hingga budaya yang memajukan bisnis hiburan masyarakat pada saat itu yang dikenal sebagai era *Roaring Twenties* atau Era Jazz.

Sesuai dengan tema yang digunakan, terdapat ruangan yang disebut dengan *Speakeasy Bar*. *Speakeasy Bar* pada era *Roaring Twenties* adalah sebuah ruangan rahasia yang menjual minuman beralkohol, pada saat era *Roaring Twenties* terdapat peraturan yang disebut dengan *Prohibition* yaitu larangan menjual minuman keras secara legal yang berdampak munculnya sebuah bar rahasia yang dapat diakses oleh beberapa masyarakat tertentu yang kemudian disebut sebagai *Speakeasy Bar*. Sesuai dengan namanya, *Speakeasy Bar* dalam restoran ini juga menggunakan sebuah pintu rahasia yang menuju ke area *lounge & bar* dari restoran tersebut dimana tidak semua orang dapat memasukinya tetapi melalui proses *booking* terlebih dahulu.

Konsep dalam perancangan Restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* ini masih belum terdapat di kota Surabaya, sehingga dapat memberikan suasana baru dan dapat menambah nilai ekonomi bagi masyarakat Surabaya serta dapat menjadi ciri khas tersendiri bagi masyarakat luar yang datang berkunjung ke kota Surabaya.

## I. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*. Berikut tahapan pada metode perancangan yang akan digunakan menurut Ambrose & Harris, yaitu : [1]

### A. Tahap *Define*

Dalam tahap *define* penulis memahami apa saja yang menjadi latar belakang perancangan, memahami permasalahan yang akan diambil lalu mengumpulkan data literatur dan pendapat ahli yang mendukung dan berkaitan dengan perancangan. Dengan cara :

- a. *Searching* yaitu mencari data-data literatur,
- b. *Screening* yaitu menyaring data yang berkaitan dengan perancangan,
- c. *Collecting* yaitu mengumpulkan atau mengoleksi data

### B. Tahap *Research*

Tahap *research* yaitu penulis melakukan survei lapangan yang berkaitan dengan perancangan, lalu melakukan analisis data dan programming.

### C. Tahap *Ideate*

Tahap dimana penulis menganalisis data-data yang diperoleh lalu mulai mengeluarkan ide-ide desain dan melakukan *brainstorming* yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah dengan cara :

- a. Mengoleksi data tipologi sejenis
- b. Membuat programming
- c. Membuat sketsa

### D. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* adalah tahap dimana penulis membuat alternatif sketsa, modeling, dan membuat maket studi.

### E. Tahap *Selection*

Tahap *selection* adalah tahap dimana penulis melihat ulasan solusi atau hasil evaluasi yang diusulkan terhadap objek tugas perancangan yaitu perancangan interior restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* di Surabaya.

### F. Tahap *Implement*

Tahap *implement* adalah tahap dimana penulis melakukan presentasi dan menyampaikan hasil desain disertai dengan maket presentasi sebagai solusi dari hasil permasalahan yang diteliti.

### G. Tahap *Learn*

Merupakan tahap terakhir yaitu tahap *learn* dimana penulis mencari umpan balik dari klien maupun *audience* dan menentukan apakah solusi sudah sesuai dengan tujuan dari perancangan tersebut.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Restoran

Restoran adalah suatu tempat yang identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi , dengan kehadiran orang, timbul aroma semerbak dari dapur, dan pelayanan para

pramusaji, berdentingnya bunyi-bunyian kecil dari gelas kaca menimbulkan suasana hidup di dalamnya. [8]

### B. Macam Restoran

Menurut buku *Restaurant Planning and Design*, ada dua macam restoran yaitu :

- a. *Traditional Restaurant* : adalah rumah makan yang menggunakan gagasan tradisional, baik sistem pelayanan maupun desain ruangnya.
- b. *Speciality Restaurant* : merupakan rumah makan yang khusus menyediakan makanan tertentu, *Speciality Restaurant* dibagi menjadi dua, yaitu berdasarkan cara memasak dan penyajiannya seperti : restoran masakan Cina, India, Italia. Dan yang selanjutnya berdasarkan bahan baku makanan seperti : seafood, sapi dan ayam. [5]

### C. Jenis Menu Hidangan

a. *A la Carte* : adalah daftar susunan menu dimana setiap makanan yang dicantumkan pada daftar makanan tersebut disertai dengan harga masing-masing. Ciri khas dari menu *a la carte* adalah :

- Memberi banyak pilihan kepada pengunjung untuk memilih makanan yang sesuai dengan selera mereka.
  - Daftar makanan yang disediakan restoran lengkap dan dapat dilihat di menu *a la carte*
  - Setiap makanan diberi harga secara terpisah
  - Makanan yang dipesan baru dimasak, Sehingga setiap pesanan memerlukan waktu tertentu untuk menunggu hingga makanan itu sudah siap untuk disajikan.
- b. *Set menu* : biasanya diadakan pada banquet atau pada saat tur. Dalam hal ini, pengunjung tidak dapat memiliki banyak pilihan makanan dalam set menu. [8]

### D. Pengertian Lounge

Lounge adalah suatu tempat yang menyajikan hiburan baik live music maupun yang lain dengan tujuan agar tamu dapat menikmati pelayanan sambil menikmati makan ataupun minuman yang disajikan. [6]

### E. Pengertian Bar

Bar adalah suatu tempat yang menjual berbagai minuman alcoholic dan juga non-alcoholic. [7]

### F. Jenis Bar

- a. *Service Bar* : Bar yang biasanya terletak dekat restoran untuk pelengkap servis dengan penyediaan minuman dan diutamakan untuk melayani pesanan minuman-minuman ke kamar
- b. *Supper Club Bar* : Disebut juga *Cocktail Lounge* dimana dapat diselenggarakan *Cocktail Party* yang diselingi dengan dance floor untuk menari dan sambil relax diiringi *Home Live Band*, *Disco Bar* bisa masuk kategori ini. [7]

### G. Pencahayaan

- a. *Mood Decor & Art Lighting* : merupakan aspek pencahayaan yang paling dramatis pada sebuah restoran
- b. *People & Food Lighting* : pencahayaan untuk manusia dan

makanan yang dapat manipulasi yang baik antara sumber cahaya dan level cahaya, tujuannya adalah agar keduanya terlihat seaktraktif mungkin

c. *Motivational & Tasking Lighting* : pencahayaan yang memotivasi dan mendukung pekerjaan penting bagi karyawan restoran. Level cahaya yang terang tetapi tidak menyilaukan dapat membantu mereka dalam bekerja

d. *Safety & Security Lighting* : sangat penting bagi semua pengguna ruang baik pengunjung, karyawan, maupun manajemen. Seperti, exit sign dan emergency light. [2]

#### H. Ventilasi Dalam Restoran

Penghawaan yang kurang tepat dapat menimbulkan perasaan sumpek atau sesak pada seseorang. Ruangan yang panas akan terasa lebih sesak daripada ruangan yang sejuk. Ruangan yang ramai pengunjung harus tetap sejuk sehingga pengunjung tidak terasa terkepung.

Ciri dan jenis penghawaan :

- Pemakaian AC untuk menciptakan udara dingin
- Pemakaian *heating* dan *cooling*, disesuaikan iklim, untuk daerah tropis menggunakan *cooling*
- *Smoke control* di letakkan pada ruangan yang banyak asap rokok untuk mencegah asap rokok menyebar ke ruangan lain
- *Exhaust fan* dan AC digunakan untuk sirkulasi udara. [2]

#### I. Arus Sirkulasi Dalam Restoran

- Pola sirkulasi dalam ruangan harus lancar dan tidak ada hambatan.
- Pola sirkulasi sebaiknya direncanakan agar menghindari *cross* lalu lintas antara pengunjung dan karyawan.
- Arus sirkulasi antara karyawan juga harus lancar.
- Dalam perencanaan ruang makan harus diatur untuk memfasilitasi pergerakan efisien personil dan meterial. [4]

#### J. Lantai Restoran

Lantai pada restoran atau bar harus memenuhi kebutuhan fungsional maupun dekoratif. Pemilihan bahan dan finishing lantai meliputi faktor:

- Sub-floor : sifat dan kondisi konstruksi dasar dibawahnya.
- Tampilan : berkaitan dengan fungsi ruang, ketahanan untuk menopang sirkulasi, pemakaian, penumpahan makanan, cairan, dan sebagainya.
- Akustik, suhu dan kenyamanan : berhubungan dengan kelembutan, sifat material lantai menyerap bunyi atau tidak dan fungsinya sebagai elemen dekorasi di dalam ruangan
- Kelicinan : penting pada area sirkulasi terutama apabila dalam kondisi basa atau terkena tumpahan air dan lemak
- Ketahanan : tahan terhadap kerusakan dan penggunaan berkaitan dengan pertimbangan terhadap faktor keawetan. [5]

#### K. Dinding Restoran

Tampilan dekoratif lebih sesuai apabila diterapkan pada ruang kecil yang didesain secara tradisional. Dibutuhkan panel akses untuk memenuhi kebutuhan instalasi berbagai fasilitas di dalamnya.

- Permukaan rata, berwarna terang dan mudah dibersihkan
- Tidak terdapat lubang-lubang
- Tinggi langit-langit dari lantai sekurang-kurangnya 2,4 meter. [5]

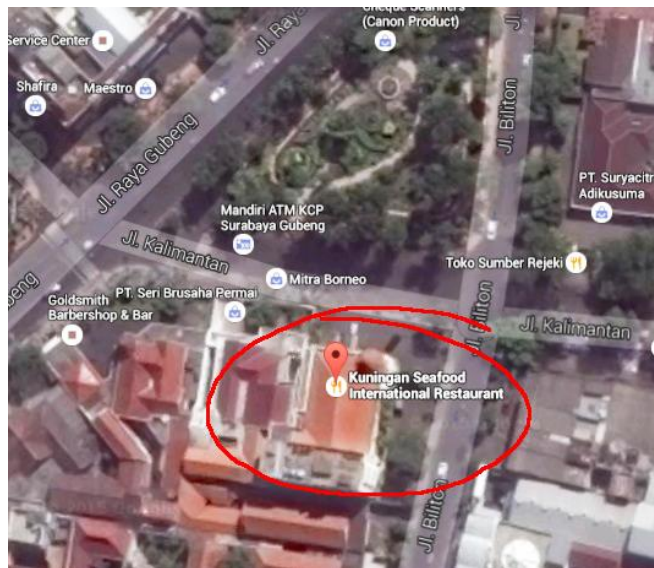
#### L. Perabot Restoran

Perabot harus memenuhi kriteria :

- Ringan tapi kuat
- Bagian-bagian kaki harus memiliki pelindung untuk mengurangi kerusakan pada lantai
- Mudah diganti dan dibersihkan
- Mudah digabung untuk membentuk deretan
- Tahan lama, tahan gesekan dan benturan. [3]

#### M. Lokasi Perancangan

Objek perancangan mengambil dari Restoran Kuningan Seafood yang berada di Jalan Kalimantan No. 14, Surabaya. Lokasi objek perancangan ini sangat strategis yang terletak di tengah-tengah antara dua jalan yaitu Jalan Biliton dan Jalan Raya Gubeng



Gambar. 1. Lokasi Objek Perancangan

#### N. Deskripsi Objek Perancangan

Objek perancangan dengan bangunan 2 (dua) lantai dan luasan tanah yang cukup luas yaitu 1.483 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 1.227 m<sup>2</sup>. Luas perancangan yang digunakan adalah 1.086 m<sup>2</sup> dengan ketinggian plafon kurang lebih 350 cm dan terdapat 44 pilar dengan ukuran masing-masing 50 x 40 cm.

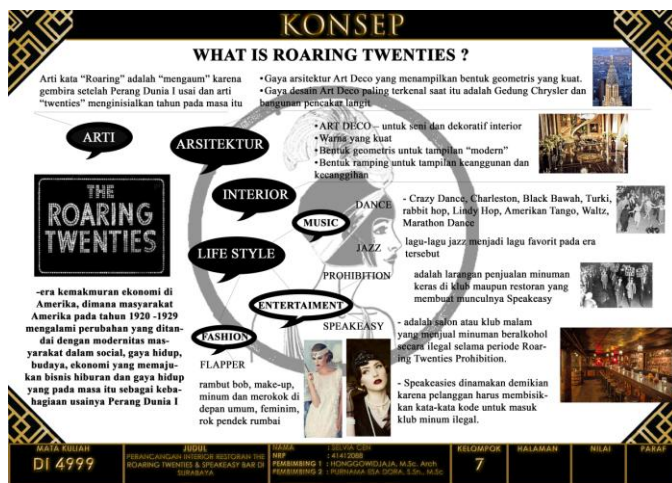


Gambar. 2. Bangunan Restoran Kuningan Seafood

III. PROGRAM PERANCANGAN

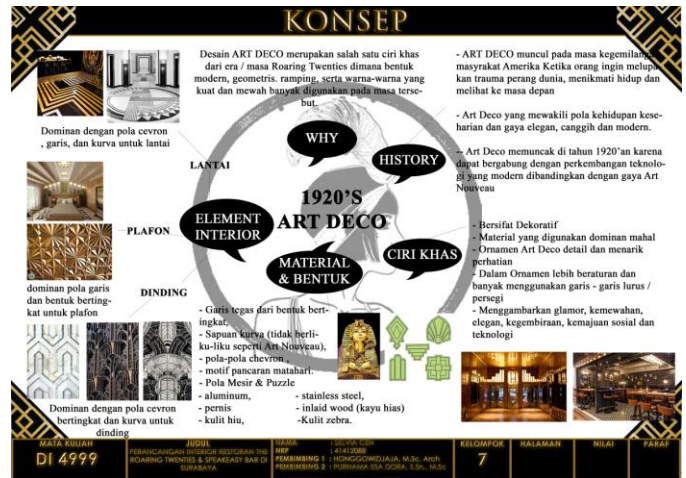
A. Konsep Perancangan

Objek Perancangan “*The Roaring Twenties & Speakeasy Bar*” ini akan dibuat dengan suasana Amerika pada jaman 1920-an dimana pengunjung yang datang kesini akan dapat langsung merasakan suasana Amerika pada tahun 1920-an melalui desain interior dan konsep yang diterapkan. Restoran ini akan menerapkan gaya Art Deco klasik tahun 1920-an di Amerika, sesuai dengan nama restoran ini yaitu *The Roaring Twenties* yang artinya adalah kemakmuran ekonomi di Amerika pada tahun 1920-an dimana perkembangan teknologi dan bisnis hiburan meningkat disertai dengan gaya hidup masyarakat mewah, serta ciri khas dari *Roaring Twenties* yaitu sebuah ruang rahasia menuju bar yang disebut dengan *Speakeasy Bar*.



Gambar 3. Penjelasan Konsep Perancangan

Pada era Roaring Twenties terdapat peraturan yang disebut dengan Prohibition yaitu larangan menjual minuman keras secara legal pada zaman tersebut yang akhirnya berdampak kepada munculnya bar rahasia yang menjual minuman keras secara ilegal kepada orang-orang tertentu yang dapat mengakses bar tersebut, bar rahasia tersebut kemudian dinamakan sebagai Speakeasy Bar. Ciri Khas *Speakeasy bar* juga akan diterapkan dalam perancangan Restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* ini.



Gambar 4. Penerapan Konsep Perancangan Interior

B. Karakter, Gaya Desain, dan Suasana Ruang

1. Karakter Restoran

*Roaring Twenties* kuat dengan karakter mewah dan berkilau, serta penerapan *Speakeasy Bar* yang memiliki sebuah pintu rahasia menuju area bar membuat *Roaring Twenties* memiliki karakteristik tersendiri.

2. Gaya Desain Restoran

Gaya desain yang diterapkan dalam perancangan restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* menggunakan gaya desain *Art Deco* Klasik. Dimana gaya *Art Deco* sangat terkenal digunakan pada tahun 1920-an sebagai ciri khas dari era *Roaring Twenties* yang mewah.

3. Suasana Ruang Restoran

Tujuan dari konsep *Roaring Twenties* ini tidak hanya memberikan hal baru kepada pengunjung tetapi juga untuk dapat mengenang kembali ataupun bernostalgia kembali ke Amerika pada tahun 1920-an.

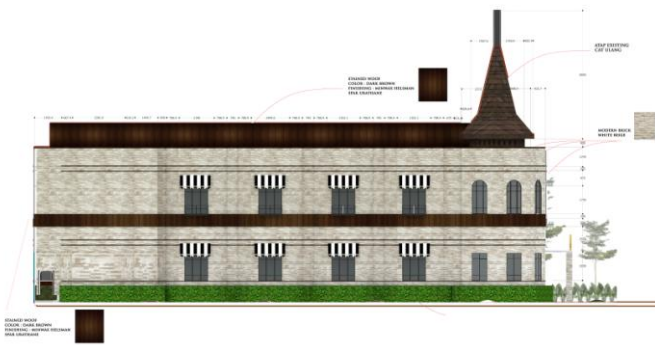
IV. DESAIN AKHIR

A. Main Entrance Bangunan



Gambar 5. Tampak Depan Bangunan Restoran Roaring Twenties & Speakeasy Bar

*Main Entrance* merupakan tempat pertama yang didatangi oleh pengunjung, *main entrance* merupakan *cover* dari restoran baik dalam hal untuk menarik pengunjung datang maupun sebagai citra dari restoran tersebut.



Gambar. 6. Tampak Samping Bangunan Restoran *Roaring Twenties & Speakeasy Bar*

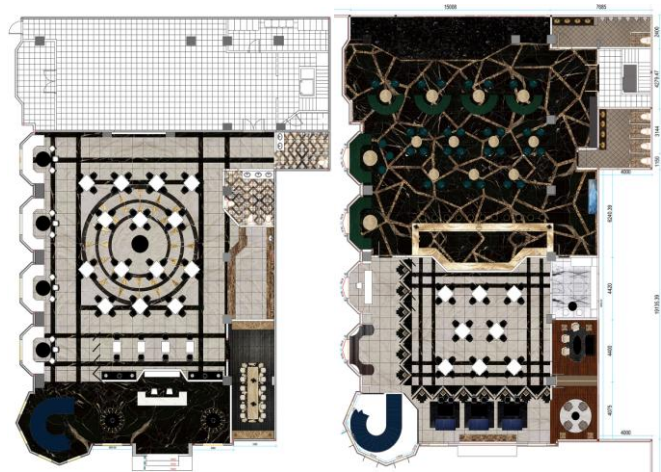
Penulis merancang *main entrance* bangunan sesuai dengan konsep yaitu menggunakan material batu krem dan kayu berwarna coklat yang berkesan modern tetapi terasa nyaman dan hangat, dilengkapi dengan tirai garis berwarna hitam putih yang menjadi warna dominan dalam aplikasi interior restoran ini.



Gambar. 7. Perspektif *Main Entrance* Bangunan

### B. *Layout* Perancangan

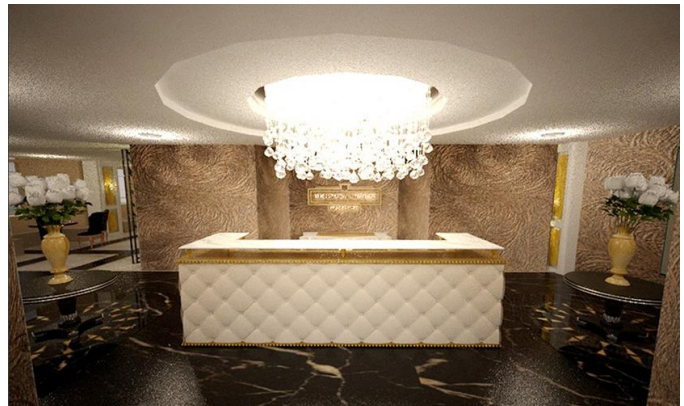
Pola penataan *layout* pada Restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* ini diterapkan sesuai fungsi dan kebutuhan ruangan masing-masing, tanpa melupakan penerapan konsep, material yang dominan digunakan dalam perancangan *layout* adalah lantai marmer yang terkesan mewah dan lantai kayu untuk beberapa ruangan yang ingin memberikan kesan hangat, untuk aplikasi dinding sesuai dengan konsep dominan cat berwarna krem, *wallpaper floral*, abstrak, maupun panorama, serta kulit. Warna yang digunakan dalam bangunan ini dominan warna hitam, coklat, emas, krem, dan putih. Untuk motif yang digunakan dalam interior restoran banyak menggunakan garis sebagai ciri khas dari gaya *Art Deco*.



Gambar. 8. Denah Lantai 1 & 2

### C. *Lobby* atau Resepsionis

*Lobby* merupakan lokasi pertama yang akan dimasuki pengunjung ketika memasuki bangunan sehingga *lobby* merupakan salah satu tempat penting untuk menarik pengunjung melihat kedalam. penerapan konsep dalam ruangan ini dapat dilihat melalui penggunaan material lantai dari marmer yang berwarna hitam dan memiliki corak keemasan, serta *wallpaper* dinding yang digunakan berwarna coklat keemasan dengan bentuk yang timbul dilengkapi dengan desain meja resepsionis yang *eye catching* dan lampu gantung kristal membuat ruangan terkesan mewah.



Gambar. 9. *Lobby* dan Resepsionis Restoran

### D. Area Makan Lantai 1

Area Makan yang terdapat di lantai 1 merupakan main area dari restoran untuk pengunjung menikmati hidangan. Lantai 1 di gunakan untuk pengunjung yang bebas dari asap rokok.



Gambar. 10. Area Makan Lantai 1 Restoran

Aplikasi konsep dalam ruang ini yang mencerminkan *Roaring Twenties* dan *Art Deco* melalui rancangan dari dinding partisi yang terbuat dari besi hitam dan *focal point* dari ruangan ini adalah plafon yang membentuk lingkaran melengkung ke bawah memberikan kesan mewah dan unik.

#### E. Ruang Makan VIP Lantai 1

Ruang makan VIP lantai 1 digunakan untuk pengunjung yang ingin makan secara privat bersama teman-teman dengan kapasitas maksimal 12 orang, ruangan VIP ini dirancang semegah mungkin, aplikasi konsep dalam ruangan ini dimulai dari ukiran kursi sampai detail dekorasi dirancang klasik berwarna krem dan emas. Ruangan ini dirancang semewah mungkin agar pengunjung yang datang dapat merasakan pelayanan eksklusif baik dari segi pelayanan maupun segi interior restoran.



Gambar. 11. Ruang Makan VIP Lantai 1

#### F. Toilet Lantai 1

Toilet juga merupakan tempat penting yang dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Toilet yang tidak hanya bersih tetapi indah juga dapat menjadi ciri khas dan kelebihan dari restoran ini.

#### G. Area Makan Lantai 2

Area makan lantai 2 digunakan untuk pengunjung yang ingin menikmati hidangan serta ingin merokok, lantai 2 dirancang khusus untuk *free smoking* dan lebih santai dengan adanya area sofa dan dekorasi perapian serta *barrell wine* dan rancangan dinding partisi serta lantai marmer dan dilengkapi dengan lampu gantung yang megah di tengah-tengah ruangan memberikan kesan modern sesuai dengan konsep dari *Roaring Twenties*.



Gambar. 12. Area Makan Lantai 2

#### H. Private Wine Area

*Private Wine Area* merupakan salah satu ciri khas dari restoran *The Roaring Twenties* ini, karena tidak hanya

menyediakan wine dengan banyak pilihan, tetapi juga menyediakan ruangan khusus untuk pengunjung menikmati wine.

*Private Wine Area* ini terbagi menjadi 2, penulis menyebutkan dengan “*Black Room*” dan “*White Room*”. Interior yang digunakan disesuaikan dengan nama ruangan tersebut, yaitu penuh dengan warna gelap dan satunya penuh dengan warna cerah.



Gambar. 13. *Black Room Private Wine*



Gambar. 14. *White Room Private Wine*

Dua ruang yang berbeda ini memiliki kesamaan walaupun menggunakan perabot yang berbeda, dapat dilihat melalui aplikasi dinding kaca, dinding *wallpaper* bermotif bunga emas dan coklat serta rak dinding yang berbentuk pigura emas sesuai dengan gaya *Art Deco* yang tidak hanya memberikan kesan mewah tetapi juga hangat. Tidak hanya itu ruangan ini dirancang senyaman mungkin sehingga pengunjung dapat bersantai selama mungkin sambil menikmati *wine*.

I. *Wine Etalase*

*Wine Etalase* berada di sebelah ruang *Private Wine*, tujuannya adalah untuk memudahkan pengunjung yang ingin minum wine. Ruangan ini dirancang dengan dinding marmer putih dan pintu serta dinding kaca di sisi lainnya, dengan konsep yang cerah serta modern.

J. *Speakeasy Bar*

*Speakeasy Bar* merupakan main point dari ciri khas terbesar dari restoran *The Roaring Twenties* ini, sesuai dengan konsep yang digunakan, *Speakeasy Bar* terletak di lantai 2 bagian

dalam, dimana pengunjung masuk melalui sebuah lukisan besar yang terdapat di dinding tengah lantai 2.



Gambar. 13. *Area Lounge Speakeasy Bar*



Gambar. 14. *Area Speakeasy Bar*

Tujuannya adalah untuk memberikan suasana nostalgia pada zaman 1920-an dimana alkohol tidak diperkenankan untuk di jual secara legal sehingga dibuat sebuah ruang “rahasia”. tidak hanya itu ruangan ini dirancang kedap suara dengan *finishing* dinding kulit berpola *diamond*.

K. *Tampak Potongan*

*Tampak Potongan* digunakan untuk mendetailkan perancangan interior restoran.

1. *Potongan A – A*

Yaitu *Potongan* yang memotong secara horizontal pada bagian kiri bangunan lantai 1. Memotong area *lobby*, area makan, dan dapur.



Gambar. 15. *Tampak Potongan A-A*

2. Potongan B – B

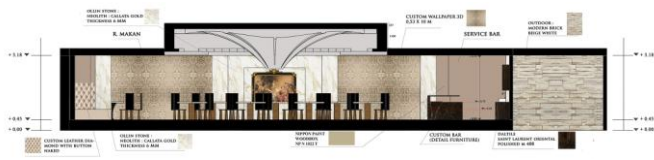
Yaitu potongan yang memotong secara horizontal pada bagian kanan bangunan lantai 1, meliputi area lobby, area makan, dan dapur.



Gambar. 16. Tampak Potongan B – B

3. Potongan C – C

Yaitu potongan yang memotong secara vertikal bagian belakang bangunan lantai 1 yang meliputi area makan.



Gambar. 17. Tampak Potongan C – C

4. Potongan D – D

Yaitu potongan yang memotong secara vertikal bagian depan bangunan lantai 1 yang meliputi area makan dan tangga menuju ke lantai 2.



Gambar. 18. Tampak Potongan D – D

5. Potongan E – E

Yaitu potongan yang memotong secara horizontal bagian kiri bangunan lantai 2 yang meliputi area tangga menuju lantai 1, area makan lantai 2, dan area Speakeasy Bar



Gambar. 19. Tampak Potongan E – E

6. Potongan F – F

Yaitu potongan yang memotong secara horizontal bagian kanan bangunan lantai 2 yang meliputi area makan lantai 2, wine etalase, Speakeasy Bar.



Gambar. 20. Tampak Potongan F – F

7. Potongan G – G

Yaitu potongan yang memotong secara vertikal bagian belakang bangunan lantai 2 yang meliputi area Speakeasy Bar.



Gambar. 21. Tampak Potongan G – G

8. Potongan H – H

Yaitu potongan yang memotong secara vertikal bagian depan bangunan lantai 2 yang meliputi area makan lantai 2

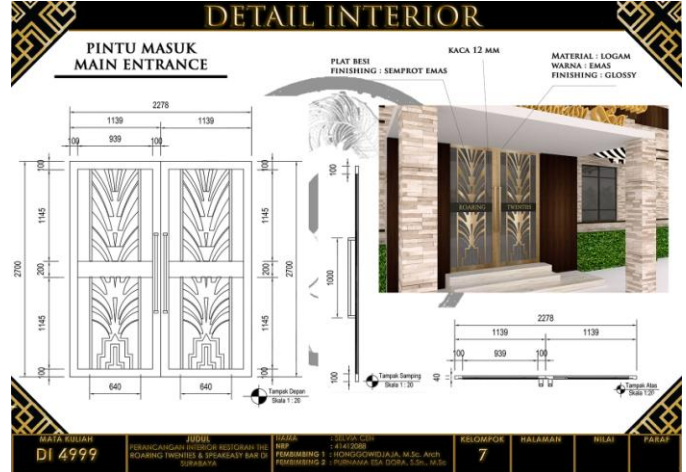


Gambar. 22. Tampak Potongan H – H

L. Detail Interior

Detail Interior digunakan untuk melihat secara detail elemen interior yang akan diterapkan dalam perancangan restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar*, antara lain :

1. Detail Pintu Masuk Main Entrance



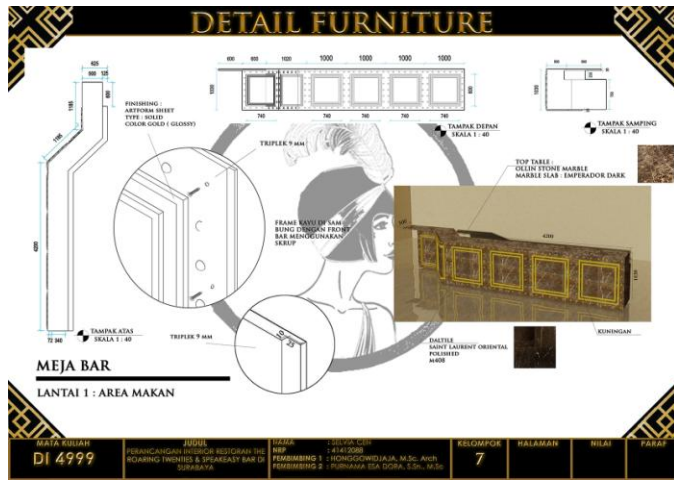
Gambar. 23. Detail Pintu Masuk Bangunan

Merupakan pintu masuk bangunan, dirancang dari pengulangan pola *Art Deco*, material yang digunakan kaca dikelilingi kusen logam dengan warna emas dan plat emas menempel di bagian kaca.

2. Detail Pintu Area VIP lantai 1

Merupakan pintu area makan VIP, Pintu granit hitam dan logam berwarna emas.





Gambar. 29. Detail meja Bar lantai 1

3. Detail Meja Bar Lantai 2

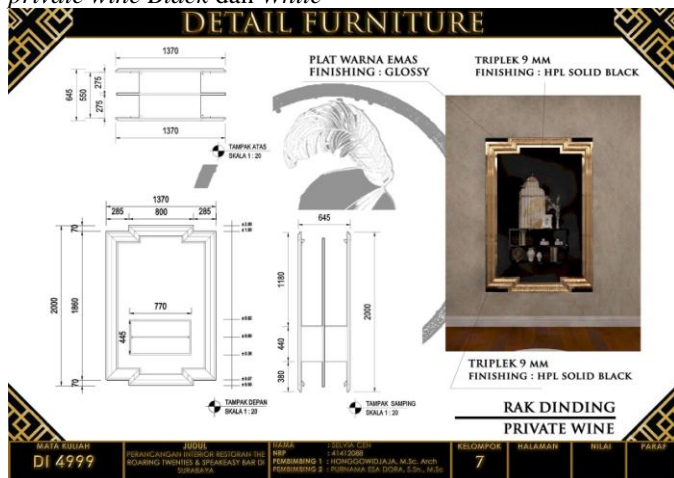
Meja Bar di ruang *Speakeasy Bar*, dengan ciri khas aksens *Art Deco* dalam perancangannya, menggunakan material artform wood dan marmar.



Gambar. 30. Detail Interior Meja *Speakeasy Bar*

4. Detail Rak Dinding

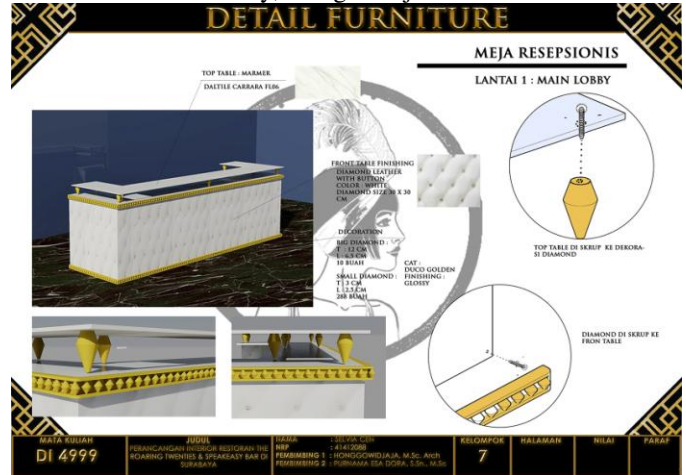
Dimana rak tersebut dibuat menembus dinding antara ruang *private wine Black* dan *White*



Gambar. 31. Detail Interior Rak Dinding

5. Detail Meja Resepsionis

Diletakkan di area lobby, sebagai meja untuk menerima tamu



Gambar. 32. Detail Interior Meja Resepsionis

V. KESIMPULAN

Restoran, lounge dan bar sudah menjadi sebuah kebutuhan maupun *life style* masyarakat Surabaya sebagai wadah untuk menghilangkan stres dan bersantai bersama relasi, sehingga restoran, *lounge* maupun bar sudah tidak dinilai hanya dengan jenis hidangan yang dijual tetapi juga baik dalam segi pelayanan, estetika dan suasana ruangan, serta kenyamanan di restoran tersebut.

Restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* tidak hanya menawarkan suasana yang mewah namun dengan konsep dan tema yang unik serta dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dalam satu tempat. Dimana pengunjung yang datang ke restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* tidak hanya akan dilayani secara eksklusif namun juga memberikan suasana bernostalgia di zaman Amerika pada tahun 1920-an yang dikelilingi dengan kemewahan dan gaya hidup yang modern melalui penerapan interior restoran.

Pengunjung juga bisa mendapatkan kenyamanan lebih lama di area *Speakeasy Bar* diiringi dengan alunana *live music jazz* dan ruangan yang remang dan hangat untuk bercengkrama bersama relasi, dan jika pengunjung ingin mendapatkan privasi yang lebih dengan relasi dapat menikmati *wine* di area *private wine* dimana disediakan ruangan eksklusif bagi pengunjung untuk menikmati *wine* secara privat dan nyaman.

Restoran ini tidak hanya memiliki konsep yang baru dan belum terdapat di Surabaya, tetapi juga dapat menjadi ciri khas *life style* dari kota Surabaya.

Proses merancang yang menggunakan metode *Design Thinking* memudahkan penulis untuk mencari permasalahan dan *problem solving* dari perancangan restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, Bapak S.P Honggowidjaja, M.Sc. Arch Selaku Pembimbing pertama dan

Ibu Purnama Esa Dora, S.Sn., M.Sc selaku Pembimbing kedua. Bimbingan dan dukungan serta arahan dari Beliau kepada penulis sehingga Karya Desain Perancangan Interior Restoran *The Roaring Twenties & Speakeasy Bar* di Surabaya ini dapat terselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambrose, Gavin and Paul Harris. *Basic Design 08 : Design Thinking*.Switzerland: Ava Publishing SH, 2010.
- [2] Baraban, Regina.S., Josph F. Durocher. *Successful Restaurant Design*. 2nd ed. Canada: Wiley, 2001.
- [3] Chiara, Joseph De & John Hancock. *Time Saver For Building Types*. New York: Mc Graw Hill Book Company, 1973.
- [4] Dittmer, Paul.R. *Dimentions Of The Hospitality Industry*. 3rd ed. Canada: Wiley. 2002
- [5] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Reinhold, 1973.
- [6] Marsum, W.A. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset, 1991.
- [7] Sarwadi, Dicky. *Bartending : Minuman Internasional dan Permasalahannya*. Yogyakarta: Liberty, 1987
- [8] Sugiarto, Endar dan Sri Sulartiningrum. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.