

Perancangan Interior Kafe Dan Resto *The Historic Of Blitar*

Aditya Chandra Puspooyo, Andreas Pandu Setiawan S.Sn., M.Sn. dan Dodi Wondo Dipl.Ing
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: aditz_chan@yahoo.com ; pandu@petra.ac.id

Abstrak— Saat ini tempat - tempat seperti restoran atau kafe dan resto sangatlah populer pada masyarakat kalangan atas maupun menengah kebawah untuk bersantai, sekedar berbincang – bincang, berbisnis meskipun berada di daerah yang masih tergolong berkembang contohnya di kota Blitar. Tetapi di daerah yang masih berkembang masih sangat sedikit tempat – tempat seperti itu yang terolah. Selain itu sebagian besar wisatawan yang singgah ke kota Blitar hanya hanya tahu mengenai objek wisata yang ada tanpa tahu cerita atau sejarah mengenai kota Blitar. Sejarah yang menarik inilah yang akan diangkat sebagai konsep perancangan restoran ini adalah mengenai cerita rakyat kota Blitar, sehingga tempat ini juga dapat digunakan sebagai sarana pusat informasi kota Blitar dilihat bahwa di kota ini sangat jarang ada sumber informasi lengkap. Perancangan interior ini merupakan perancangan ulang yang bertujuan memperbaiki elemen – elemen interior beserta sistem interiornya yang kurang mengangkat konsep kota Blitar. Maka dari itu perancangan interior ini mengambil konsep “*Time Travel*” untuk menjawab permasalahan yang ada.

Kata Kunci— blitar, cerita rakyat, interior, kafe, perancangan, resto, *time travel*.

Abstract— Nowadays, places like restaurants or café are very popular for middle-upper class and middle-lower class society for meetups, business, or to just simply sit back and relax, even in areas and cities in Indonesia that are still developing, for example; Blitar city. However, in those developing cities, those places are mostly still under-developed, and besides, most of the visitors who came to Blitar are only familiar with the tourists destinations without knowing the origins or the history of Blitar city. Blitar’s interesting heritage of local legends will be relived and applied to the restaurant’s design concept, so this place can also be used as information centre of Blitar, considering the lack of that kind of places in the city. This interior design is also as a renovation for the place with the goal of improving the interior elements and systems that still haven’t expressed the concept of Blitar, therefore, this design will use the concept of “*Time Travel*” to answer the currently existing problems.

Keyword— Blitar, Café, Design, Folktale, History, Interior, Restaurant, Time travel.

I. PENDAHULUAN

Kota Blitar sendiri merupakan kota yang sedang berkembang didukung oleh banyaknya objek wisata yang ada di kota ini. Objek wisata sejarah dan budaya terdapat

banyak lokasi wisata seperti Candi Penataran, Candi Plumbangan, Candi Sawentar, Candi Simping, Candi Kotes, Candi Gambar Wetan, Arca Warak, Arca Gaprang, Gong Kyai Pradah. Sedangkan untuk objek wisata alam, Kabupaten Blitar memiliki objek wisata beragam seperti Pantai tambakrejo, Pantai Serang, Pantai Jolosutro, Pantai Pangi, Pantai Peh Pulo, Bendungan Serut, Bendungan Nyunyur, Bendungan Wlingi, Goa Embultuk, Petilasan Rambut Monte, Penangkaran Rusa Maliran, Arum Jeram Soko, dan Wisata Perkebunan Serah Kencong. Selain itu Kabupaten Blitar juga memiliki pagelaran seni yaitu Pagelaran Seni Pesona Bumi Penataran dan Pagelaran Sendra Tari. Di dalam Kota Blitar sendiri terdapat objek wisata yang dapat dikunjungi seperti Monumen PETA, Kompleks Makam Soekarno, Makam Aryo Blitar, Istana Gebang, Kebon Rojo, Wisata Air Sumber Udel, Grebeg Pancasila dan Argowisata Karang Sari.

Objek wisata yang ada di kota Blitar dapat ditempuh hanya sekitar 1 sampai 5 kilometer dari pusat kota. Sedangkan dari banyaknya objek wisata yang ada di Kabupaten Blitar, sebagian besar berada jauh dari pusat kota. Jarak objek wisata yang berada di Kabupaten Blitar berkisar antara 10 kilometer hingga 60 kilometer dari pusat Kota Blitar. Hal ini tentu menjadi pertimbangan para wisatawan yang berasal dari luar kota untuk memilih menginap ataupun beristirahat di Kota Blitar. Banyaknya wisatawan yang berasal dari luar kota maupun dalam kota, maka kebutuhan pokok menjadi suatu komoditas yang banyak dicari. Salah satunya adalah komoditas kuliner yang merupakan salah satu kebutuhan utama manusia (*sandang, pangan, papan*). Namun di Kota Blitar ternyata masih kurang adanya tempat makan seperti cafe dan resto yang memadai untuk menampung para wisatawan untuk menikmati hidangan, berkumpul, dan bersantai.

Selain itu sebagian besar wisatawan yang singgah ke Kota Blitar hanya hanya tahu mengenai objek wisata yang ada tanpa tahu cerita atau sejarah mengenai Kota Blitar. Sejarah yang menarik inilah yang akan diangkat sebagai konsep perancangan restoran ini adalah mengenai mencampurkan cerita rakyat dan sejarah perjuangan pahlawan di kota Blitar, sehingga tempat ini juga dapat digunakan sebagai sarana pusat informasi kota Blitar dilihat bahwa di kota ini sangat jarang ada sumber informasi lengkap.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, di sini penulis menyadari dan ingin merancang interior sebuah kafe di kota Blitar yang tidak hanya sekedar turut serta dalam pengembangan bidang pariwisata dan kuliner tetapi juga ikut

serta dalam melestarikan budaya di kota Blitar. Di mana perancangan kafe dapat menampilkan suasana interior kafe dan resto yang modern berdasarkan sejarah dari kota Blitar, sehingga pengunjung dapat menikmati hidangan khas dan mengenal apa saja yang ada di Kota Blitar.

II. URAIAN PENELITIAN

METODE PERANCANGAN

Dalam melakukan perancangan perlu adanya pengumpulan data-data fisik antara lain:

- a. Lokasi obyek perancangan sesuai dengan batasan desain yang ada.
- b. Data-data lapangan dengan melakukan pengukuran di tempat untuk mengetahui dimensi perabot yang ada yang nantinya dirancang ulang. Dan juga data non fisik berupa hasil wawancara mengenai masalah yang ada, kebutuhan yang diinginkan, dan data lainnya mengenai perusahaan itu sendiri.

Metode selanjutnya adalah dengan melakukan survey ke tempat tujuan lalu dilakukan pengamatan yaitu elemen interior yang ada seperti lantai, dinding, dan plafon. Warna yang digunakan, bentuk desain, serta sirkulasi area tempat bekerja. Lalu dilakukan wawancara kepada direktur atau manager atau pemilik (owner). Metode pengolahan data dengan mengumpulkan semua data yang diperlukan baik dari hasil survey, data-data literatur yang diperoleh dari internet, data-data pembeding. Setelah data terkumpul maka yang selanjutnya dilakukan adalah :

A. Analisis Masalah dan Problem Solving.

Masalah-masalah dari hasil wawancara dianalisis sesuai dengan pembagiannya sendiri misalnya perabot, elemen interior, sistem utilitas. Dan setelah itu di berikan solusi dan juga alternatifnya.

B. Programming

Dalam programming, data-data baik fisik dan non-fisik yang didapat, dikumpulkan dan disusun sesuai dengan kebutuhan perancangan yang akan dibuat.

C. Konsep dan Skematik Desain

Konsep desain berupa jawaban atas dari permasalahan yang ada serta kebutuhan yang diinginkan dan dibuat suatu batasan dalam perancangan desain. Lalu dibuat sketsa desain yang diinginkan dari konsep yang ada.

D. Pengembangan Desain

Pengembangan desain merupakan penyempurnaan desain dari desain sebelumnya yang kurang memenuhi batasan desain, agar dalam perancangan desain memiliki konsep yang jelas dan benar-benar menjadi solusi desain.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Kafe

Istilah café paling umum dijumpai di Negara Perancis yang kemudian diadopsi oleh kota – kota di Inggris pada akhir abad ke-19. Istilah kafe (café) berasal dari kata coffee yang berarti kopi. Café merupakan tempat yang cocok untuk bersantai, melepas kepenatan, serta bertemu dengan kerabat. Secara umum kafe merupakan sebuah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang menyerupai

restoran dalam sistem pelayanan pengunjung, yang dapat digunakan sebagai tempat santai dan ngobrol sambil dihibur oleh alunan musik. Kafe cenderung mengutamakan hiburan yang disajikan dengan kenyamanan pelanggan dalam menikmati hidangan maupun rasa dan variasi menu yang diutamakan.

Persyaratan Kafe

Kafe memiliki sebuah prinsip yang menyangkut persyaratan, yaitu persyaratan mengenai kenikmatan manusia yang dititikberatkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi individu adalah 1,4-1,7 m². Desain mebel, dalam perancangan desain interior sebuah kafe dapat mempengaruhi seorang pengunjung untuk berlama-lama duduk ataupun datang, makan lalu pergi. Standart dudukan kursi adalah 40x40 cm, tetapi sebaiknya dibuat 45x45 cm agar pengunjung betah untuk berlama-lama.

Teori Pelayanan Kafe

Menurut buku *Restaurant Planning and Design* sistem pelayanan pada sebuah kafe ada bermacam-macam, antara lain :

- *Self service*

Yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung melakukan pelayanan untuk dirinya sendiri. Cara ini berkesan familiar karena pengunjung datang mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan, kemudian menuju ke kasir untuk membayar. Setelah itu mereka dapat duduk ditempat yang telah disediakan.

- *Waiter or waitress to tables*

Yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung yang datang dan duduk ditempat yang telah disediakan dilayani oleh pramusaji. Cara ini berkesan lebih formal karena pramusaji melayani mulai dari pencatatan menu hingga mengantarkan bon pembayaran kepada pengunjung.

- *Counter service*

Yaitu sistem pelayanan dimana terdapat area khusus untuk display makanan yang ada dan biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat. Cara ini berkesan tidak formal.

- *Automatic vending*

Yaitu sistem pelayanan yang menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukan koin lalu mesin mengeluarkan makanan yang dipesan.

Elemen Pembentuk Ruang dan Sistem Interior Pada Kafe

- Lantai

Lantai merupakan bidang datar yang dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi didalam ruangan, dapat memberikan serta menjelaskan sifat ruang, misalnya dengan memberikan permainan pada permukaan lantai. Lantai harus kuat menahan beban, tahan terhadap kelembapan, dan perembesan air karena lantai bocor dapat mengakibatkan ruangan/dinding menjadi lembab.

Lantai pada sebuah kafe harus fungsional dan dekoratif. Pemilihan material lantai menentukan dalam hal pembersihan serta perawatannya. Penampilan adalah kebutuhan utama pada kafe, dimana menggambarkan kenyamanan, ketenangan, dan kehangatan. Dalam situasi ini kebersihan menjadi pertimbangan kedua. (Fred 40) [5]

- Dinding

Dinding kafe sebaiknya ciri-ciri:

- Dinding diberi bahan penyerap suara agar dinding yang berbahan keras yang cenderung meningkatkan kebisingan suara dapat teratasi.
- Dinding harus mudah dibersihkan dan tahan terhadap pemakaian bahan sobekan.
- Dinding merupakan pola yang dapat diolah sebagai *focal point*, sumber pencahayaan, dan interaksi dengan dunia luar.

- Plafon

Plafon merupakan bagian dari suatu bangunan. Walaupun prinsip dari plafon tetap dipertahankan, saat ini plafon mengalami perubahan fungsi dan bentuk. Perkembangan teknologi yang mutakhir memberikan kesan ruang yang baik pula. Kuantitas cahaya yang sesuai dengan kebutuhan manusia perlu diperhatikan agar diperoleh sistem pencahayaan yang baik.

Sebaiknya Pencahayaan pada kafe memiliki ciri-ciri :

- Pencahayaan terang pada area dengan tingkat aktifitas tinggi seperti dapur, gudang dan kasir.
- Standart pemakaian intensitas cahaya disesuaikan dengan kegiatan dalam ruang.
- Pencahayaan terlalu terang atau gelap dapat menyebabkan mata sakit.
- Menggabungkan penggunaan *direct lighting*, *indirect lighting* dan *down lighting*.
- Pencahayaan seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
- Cahaya yang terlalu tajam tidak diarahkan ke makanan karena dapat menyebabkan makanan tidak kelihatan menyelerakan.

Penghawaan dalam kafe sebaiknya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- Pemakaian AC unit sangat efisien pada suatu kafe untuk menciptakan udara yang berkualitas.
- Untuk pemakaian heating dan *cooling*, disesuaikan dengan iklim. Untuk daerah tropis menggunakan *cooling*.
- Exhaustfan dan AC digunakan di dapur untuk sirkulasi udara di daerah dapur.
- *Smoke control* diletakkan pada ruangan yang banyak asap rokok untuk mencegah asap rokok menyebar ke ruang lain.

Pengertian Restoran

Menurut Soekresno (15) sejarah restoran dimulai pada 12.000 tahun Sebelum Masehi ketika suatu suku bangsa di Denmark menggunakan sebuah dapur berukuran besar untuk memasak dan menyiapkan hidangan bagi sekelompok orang guna menikmati hidangan secara bersama-sama. [9]

Klasifikasi Restoran

Restoran adalah suatu usaha komersial yang menyediakan jasa pelayanan berupa makanan dan minuman yang dikelola secara profesional. Dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajiannya, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Formal Restaurant (Restoran Formal)

Menurut Soekresno (17) pengertian restoran formal adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Ciri-ciri restoran formal adalah:

- a. Penerimaan pelanggan dengan system pemesanan tempat terlebih dahulu.
- b. Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal
- c. Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian Service / French Service* atau modifikasi kedua *table service* tersebut.
- d. Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik atau menu Eropa yang populer.
- e. Selain ruang jamuan makan, disediakan juga ruang *cocktail* sebagai tempat untuk minuman beralkohol sebelum menyantap makanan.
- f. Dibuka pelayanan untuk makan malam (*dinner*) atau makan siang (*lunch*).
- g. Menyediakan berbagai menu minuman *bar* secara lengkap, khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara.
- h. Menyediakan hiburan *live music* dan tempat untuk melantai dengan suasana yang eksklusif dan romantis.
- i. Harga makanan dan minuman relatif tinggi.
- j. Penataan meja dan kursi memiliki area *service* yang lebih luas untuk dapat dilewati oleh *gueridon service*.
- k. Karyawan relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan. [9]

Informal Restaurant (Restoran Informal)

Sedangkan pengertian restoran informal menurut Soekresno (18) adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan frekuensi. Ciri-ciri restoran informal adalah sebagai berikut:

- a. Harga makanan dan minuman relatif murah
- b. Penerimaan pelanggan tanpa system pemesanan tempat.
- c. Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk menggunakan pakaian formal.
- d. Tidak menyediakan hiburan *live music*.
- e. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lainnya.
- f. Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah *American Service / Ready Plate* atau bahkan *Self Service* ataupun *Counter Service*.

- g. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan tetapi di *display dicounter* / langsung disetiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- h. Menu yang disediakan cukup terbatas pada menu yang relatif cepat saji.
- i. Jumlah tenaga servis relatif sedikit dengan standar kebutuhan, satu pramusaji untuk 12-16 pelanggan. [9]

Specialities Restaurant

Sedangkan pengertian *Specialities Restaurant* menurut Soekresno (18-19) adalah restoran yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu. [9]

Jenis Restoran

Menurut Lawson (22), ada enam jenis restoran yaitu:

- a. *Fine Dining Restaurant*, merupakan restoran berkelas. Restoran ini menyediakan masakan lezat yang disiapkan oleh koki terkenal, sistem pelayanannya sangat memuaskan, dekorasi ruang menarik dan harganya relatif mahal.
- b. *Theme Restaurant*, adalah restoran yang menggunakan tema tertentu dalam desain interiornya, sehingga memacu emosi pengunjung dan menimbulkan kenangan pada tempat atau kejadian tertentu.
- c. *Casual Dinner House*, adalah restoran yang mengutamakan kenyamanan dan menggunakan dekorasi ruang yang tidak permanen.
- d. *Ethnic Restaurant*, adalah restoran yang menggunakan pendekatan budaya, misalnya cara penyajian makanan. Masakan Mexico, Itali, Perancis, Jerman, Thailand, India memiliki cara penyajian makanan yang khas sesuai budaya mereka masing-masing.
- e. *Family Restaurant*, merupakan restoran keluarga dimana makanan yang disajikan digemari seluruh anggota keluarga dan harganya relatif murah.
- f. *Quick-Service Restaurant*, merupakan restoran dengan sistem pelayanan cepat saji atau biasa dikenal dengan istilah *fast food*. [5]

Sirkulasi Restoran

Menurut Suptandar (31), pola sirkulasi ditentukan oleh pengelompokan atau organisasi ruang yang benar secara struktural. Fungsi dari sirkulasi yaitu untuk memberikan kelancaran bagi arus pengunjung, karyawan, maupun barang.[11]

Baraban dan Joseph menyebutkan bahwa keberhasilan sebuah restoran juga bergantung pada pola sirkulasi khususnya untuk pengunjung (Baraban, 1989). Semakin sedikitnya sirkulasi yang bersilangan maka akan semakin baik karena hal tersebut tidak menyebabkan penumpukan sirkulasi dalam restoran.

Soekresno dalam bukunya *Management Food and Beverage Service Hotel* menyebutkan bahwa sirkulasi pada area makan untuk satu orang (longgar) adalah 75 cm. Sirkulasi untuk dua orang (sempit) atau satu troli besar adalah 90 cm,

sedangkan sirkulasi untuk dua orang atau satu orang ditambah satu troli adalah 105 cm. [9]

Menurut Ching (*Ilustrasi 234*) jenis-jenis sirkulasi ruang, antara lain:

- a. *Squential circulation* (linier), yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan pengunjung diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan, pengunjung diharuskan melewati jalan tersebut.
- b. *Random Circulation*, yaitu pengunjung dapat memilih jalan yang mereka inginkan. Pengunjung bergerak bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasa-batasann dinding pemisah.
- c. *Radial Circulation*, yaitu pengunjung tidak diarahkan untuk menuju ke suatu tempat.
- d. Linier bercabang, yakni sirkulasi tidak terganggu, terdapat adanya pembagian ruang yang jelas [3]

Elemen Pembentuk Ruang dan Sistem Interior Pada Restoran

- Lantai
 - a. Lantai dibuat kedap air, rata, tidak licin, dan mudah dibersihkan.
 - b. Pertemuan antara lantai dan dinding tidak boleh dibuat sudut mati
- Dinding
 - a. Permukaan dinding sebelah dalam harus rata, mudah dibersihkan
 - b. Konstruksi dinding tidak boleh dibuat rangkap
 - c. Permukaan dinding yang terkena percikan air harus dibuat kedap air atau dilapisi dengan bahan kedap air dan mudah dibersihkan seperti porselin dan sejenisnya setinggi 2 meter.
- Plafon
 - a. Permukaan rata, bewarna terang, serta mudah dibersihkan.
 - b. Tidak terdapat lubang-lubang.
 - c. Tinggi plafon dari lantai sekurang - kurangnya 2,4 meter.

- Plafon

Menurut Sugiarto perabot dalam restoran harus praktis, nyaman dipakai serta sedap dipandang. Untuk tiap outlet atau bagian ruangmakan dapat dibuat berbeda dan sesekali perlu juga diubah susunanya untuk mengubah atmosfer atau suasana agar tidak membosankan, selalu menarik dan menawan. Kayu adalah bahan baku yang paling umum digunakan sebagai perabot didalam ruang makan utama. perabot dari kayu biasanya merupakan bagian yang penting seperti meja, jursi, lemari, meja samping atau side stand, dan sebagainya. Perabot yang dibuat dari bahan kayu mempunyai kelebihan yaitu tidak berkarat, kuat, serta lebih nyaman dipakai. seringkali perabot yang dibuat dari bahan kayu bagian sudut-sudutnya dilapisi logam. Formika atau plastik penutup juga dapat dipakai untuk menutup bagian atas atau permukaan meja makan. *Place mate* juga dapat dipasang diatas meja sebagai pengganti taplak meja.

Kursi

Pedoman untuk kursi, antara lain:

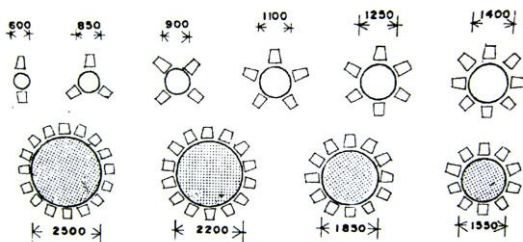
- a. Tinggi kursi keseluruhan sampai dengan sandaran 900 mm
- b. Tinggi kursi sampai bagian yang diduduki 50 mm
- c. Panjang dan lebar kaki kursi 450 x 450mm

Meja

Bentuk meja yang paling umum digunakan dalam restoran adalah bulat, elips, bujur sangkar, empat persegi panjang. pemilihan bentuk meja makan tergantung digabian mana meja itu akan ditempatkan. Sebuah restoran dapat menggunakan meja dengan bentuk campuran, ada berbagai pilihan untuk memberikan variasi asalkan bentuk ruang memungkinkan. Kalau bentuk ruang empat persegi panjang, maka menggunakan meja dengan bentuk persegi atau persegi panjang akan lebih efisien. Penyusunan meja kadang-kadang disesuaikan dengan tipe atau gaya pelayanan yang ingin ditampilkan. Selain bentuknya, ukuran meja pun bermacam-macam, yaitu meja yang dipergunakan menjadi satu deret untuk tamu-tamu rombongan, satu keluarga besar atau undangan yang sifatnya resmi. Di restoran-restoran yang baik biasanya permukaan mejaditutup dengan kain *moulton* atau *silent cloth pad* terlebih dulu sebelum dipasang taplak meja. Kain *moulton* dan *silent cloth pad* adalah kain yang terbuat dari bahan yang mudah menyerap cairan seperti kain flanel.

Menurut Soekresno (37-40) untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai dengan pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi. Pedoman ukuran meja bundar antara lain:

- a. Diameter 600 mm untuk 2 orang
- b. Diameter 800 mm untuk 3 orang
- c. Diameter 900 mm untuk 4 orang
- d. Diameter 1100 mm untuk 5 orang
- e. Diameter 1250 mm untuk 6 orang
- f. Diameter 1400 mm untuk 8 orang
- g. Diameter 1550 mm untuk 10 orang
- h. Diameter 1850 mm untuk 12 orang
- i. Diameter 2200 mm untuk 14 orang
- j. Diameter 2500 mm untuk 16 orang [9]



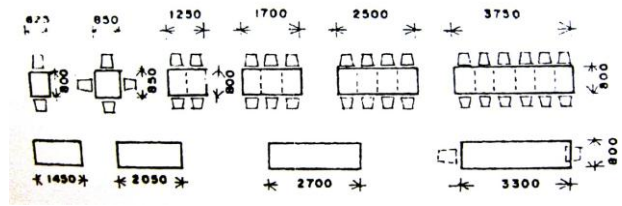
Gambar 1. Pedoman ukur meja bundar [9]

Bentuk dan Ukuran Meja Kotak

Menurut Soekresno (38) Sedangkan pedoman ukuran meja empat sisi antara lain:

- a. Panjang 800 mm, Lebar 625 mm untuk 2 orang
- b. Panjang 850 mm, Lebar 850 mm untuk 4 orang
- c. Panjang 1250 mm, Lebar 800 mm untuk 4 orang
- d. Panjang 2500 mm, Lebar 800 mm untuk 6 orang

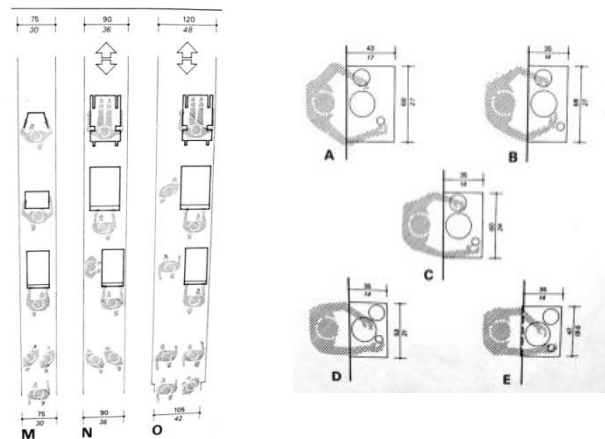
- e. Panjang 3750 mm, Lebar 800 mm untuk 12 orang [9]



Gambar 2. Pedoman ukur meja empat sisi [9]

Perencanaan ruang restoran atau kafe dan karena elemen dasar pada seluruh dunia ini sama maka buku ini diarahkan kepada pembaca internasional. Panduan untuk menata area makan :

- Makan dengan nyaman : Keadaan yang membuat makan menjadi nyaman ditentukan oleh postur duduk yang tepat, bentukan dan dimensi meja dan kursi itu.
- Meja dan Kursi : Bentuk dan ukuran meja ditentukan oleh kebutuhan permukaan yang diperlukan untuk makan. Meja atau kursi sengaja diuat tidak fleksibel dan kompak agar dapat diletakkan pada posisi yang tepat dan meminimalkan pemeliharaan
- Booth dan bangku : Booth pada dasarnya memberikan area privasi dan menyiratkan kenyamanan serta keintiman. Sedangkan bangku dinding menawarkan kenyamanan yang sama namun sisi privasi menjadi berkurang
- Counter dan stool : Terdapat banyak jenis – jenis stool dan counter yang dapat diterapkan
- Modul dan perencanaan : Berbagai bentuk modul meja dapat ditata menjadi banyak bentuk
- Situasi : beberapa contoh situasi makan dari beberapa tradisi di beberapa negara



Gambar 3. Ukuran dan macam penataan kursi [4]

Sejarah Kota Blitar

Berdasarkan legenda, dahulu bangsa Tartar dari Asia Timur sempat menguasai daerah Blitar yang kala itu belum bernama Blitar. Majapahit saat itu merasa perlu untuk merebutnya. Kerajaan adidaya tersebut kemudian mengutus Nila Suwarna untuk memukul mundur bangsa Tartar.

Nila Suwarna berhasil mengusir bangsa dari Mongolia itu. Atas jasanya, ia dianugerahi gelar sebagai Adipati Aryo Blitar I untuk kemudian memimpin daerah yang

berhasil direbutnya tersebut. Ia menamakan tanah yang berhasil ia bebaskan dengan nama Blitar yang berarti kembali pulangnya bangsa Tartar.

Akan tetapi, pada perkembangannya terjadi konflik antara Aryo Blitar I dengan Ki Sengguruh Kinareja yang tak lain adalah patihnya sendiri. Konflik ini terjadi karena Sengguruh ingin mempersunting Dewi Rayung Wulan, istri Aryo Blitar I.

Singkat cerita, Aryo Blitar I lengser dan Sengguruh meraih tahta dengan gelar Adipati Aryo Blitar II. Akan tetapi, pemberontakan kembali terjadi. Aryo Blitar II dipaksa turun oleh Joko Kandung, putra dari Aryo Blitar I. Kepemimpinan Joko Kandung dihentikan oleh kedatangan bangsa Belanda. Sebenarnya, rakyat Blitar yang multietnis saat itu telah melakukan perlawanan, tetapi dapat diredam oleh Belanda.

Kota Blitar mulai berstatus *gemeente* (kota praja) pada tanggal 1 April 1906 berdasarkan peraturan *Staatsblad van Nederlandsche Indie* No. 150/1906. Pada tahun itu, juga dibentuk beberapa kota lain di Pulau Jawa, antara lain Batavia, Buitenzorg, Bandoeng, Cheribon, Magelang, Samarang, Salatiga, Madioen, Malang, Soerabaja, dan Pasoeroean.

Dengan statusnya sebagai *gemeente*, selanjutnya di Blitar juga dibentuk Dewan Kotapradja Blitar yang beranggotakan 13 orang dan mendapatkan subsidi sebesar 11.850 *gulden* dari Pemerintah Hindia-Belanda. Untuk sementara, jabatan *burgemeester* (wali kota) dirangkap oleh Residen Kediri.

Pada zaman pendudukan Jepang, berdasarkan *Osamu Seirei* tahun 1942, kota ini disebut sebagai Blitar-*shi* dengan luas wilayah 16,1 km² dan dipimpin oleh seorang *shi-chō*. Selanjutnya, berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang No. 17/1950, Kota Blitar ditetapkan sebagai daerah kota kecil dengan luas wilayah 16,1 km². Dalam perkembangannya, nama kota ini kemudian diubah lagi menjadi Kotamadya Blitar berdasarkan Undang-Undang No. 18/1965. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 48/1982, luas wilayah Kotamadya Blitar ditambah menjadi 32,58 km² serta dikembangkan dari satu menjadi tiga kecamatan dengan 20 kelurahan. Terakhir, berdasarkan Undang-Undang No. 22/1999, nama Kotamadya Blitar diubah menjadi Kota Blitar. ("Asal") [1]

Asal Usul Nama Blitar

Seperti diketahui, menurut sejumlah buku sejarah, terutama buku Bale Latar, Blitar didirikan pada sekitar abad ke-15. Nilasuwarna atau Gusti Sudomo, anak dari Adipati Wilatika Tuban, adalah orang kepercayaan Kerajaan Majapahit, yang diyakini sebagai tokoh yang mbabat alas. Sesuai dengan sejarahnya, Blitar dahulu adalah hamparan hutan yang masih belum terjamah manusia. Nilasuwarna, ketika itu, mengemban tugas dari Majapahit untuk menumpas pasukan Tartar yang bersembunyi di dalam hutan selatan (Blitar dan sekitarnya). Sebab, bala tentara Tartar itu telah melakukan sejumlah pemberontakan yang dapat mengancam eksistensi Kerajaan Majapahit. Singkat cerita, Nilasuwarna pun telah berhasil menunaikan tugasnya dengan baik Bala pasukan Tartar yang bersembunyi di hutan selatan, dapat dikalahkan.

Sebagai imbalan atas jasa-jasanya, oleh Majapahit, Nilasuwarna diberikan hadiah untuk mengelola hutan selatan, yakni medan perang yang dipergunakannya melawan bala tentara Tartar yang telah berhasil dia taklukkan. Lebih daripada itu, Nilasuwarna kemudian juga dianugerahi gelar Adipati Ariyo Blitar I dengan daerah kekuasaan di hutan selatan. Kawasan hutan selatan inilah, yang dalam perjalanannya kemudian dinamakan oleh Adipati Ariyo Blitar I sebagai Blitar (Bali Tartar). Nama tersebut adalah sebagai tanda atau pangenet untuk mengenang keberhasilannya menaklukkan hutan tersebut. Sejak itu, Adipati Ariyo Blitar I mulai menjalankan kepemimpinan di bawah Kerajaan Majapahit dengan baik (Asal Usul Nama Blitar, 2010). [1]

Edy Santosa menjelaskan (1-5) dalam kepemimpinannya Nila Suwarna memiliki wakil yaitu Ki Sengguruh. Karena pengaruh istrinya Ki Sengguruh mengincar jabatan Nila Suwarna. Ki Sengguruh membunuh Nila Suwarna dengan menjebaknya, Singkat cerita Istri Nila Suwarna, Dewi Rayung Wulan yang sedang mengandung meninggalkan kota Blitar dan Ki Sengguruh mendapatkan jabatan sebagai Adipati Ariyo Blitar II. [10]

Jaka Kandung dan Burung Perkutut

Dalam bukunya, Edy Santosa (7-12) bercerita mengenai Jaka Kandung yang merupakan cerita kelanjutan dari cerita Asal Usul Nama Blitar. Setelah Dewi Rayung Wulan Meninggalkan Kota Blitar, Dewi Rayung Wulan hidup dengan Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk yang baik mengizinkan Dewi Rayung Wulan untuk hidup bersama. Kemudian Dewi Rayung Wulan melahirkan Jaka Kandung. Seiring berjalannya waktu, Jaka Kandung beranjak dewasa dan Dewi Rayung Wulan menceritakan tentang kejadian yang menimpa ayah Jaka Kandung. Berbekal Keris Kiai Cepret dan ditemani burung perkutut peliharaannya, Jaka Kandung pergi membalaskan dendam ayahnya kepada Ki Sengguruh. Singkat Cerita, Ki Sengguruh Meninggal dan Jaka Kandung menggantikan kepemimpinan Kota Blitar dan mendapat gelar Adipati Aryo Blitar III. (Edy Santosa 7-12). [10]

DATA PROYEK DESAIN



Gambar 4. Tampak luar Gedung Graha Kagawara

Lokasi perancangan sebuah kafe dan resto ini terletak di kawasan Kota Blitar tepatnya di Jl. Anjasmoro 78 Kota Blitar. Bangunan bernama Graha Kagawara ini berada di salah satu hotel yang luasnya ± 1000m² dengan luas lahan keseluruhan ± 6000m²

Deskripsi Objek Perancangan:

Analisis Site Plan

- Site terletak pada daerah yang tidak terlalu jauh dari keramaian kota Blitar. Lokasi yang berada di daerah ini sangat cocok untuk dijadikan tempat bersantai.

- Bangunan yang akan di desain ini merupakan salah satu area dari sebuah hotel yang memiliki 2 lantai.
- Bangunan ini menghadap ke timur sehingga sinar matahari dapat masuk ke bangunan melalui bukaan-bukaan pada sisi depan dan belakang bangunan.
- Bangunan yang akan di desain terdiri dari lantai 1 dan lantai 2.

Sirkulasi keseluruhan

- Main Entrance langsung menuju ke ruang utama (Hall)
- Terdapat sirkulasi untuk serving (pelayan atau pegawai) tersendiri yang hanya staff saja yang dapat mengakses
- Untuk menuju ke balkon terdapat tangga di luar ruangan
- Terdapat Ruang ganti atau kamar ganti digunakan untuk keperluan acara khusus

Kondisi Ruang dan Bangunan

- Pengolahan dinding dan plafon masih terlalu polos
- Penggunaan perabot masih minimalis
- Kondusif karena pada beberapa dinding terdapat peredam
- Bentuk bangunannya modern
- Style yang digunakan kurang *up to date*

Style Ruang

Style ruang pada gedung Kagawara ini adalah modern minimalis dengan ciri-ciri :

- Warna ruang di dominasi warna coklat, merah dan putih
- Bentuk - bentuk yang geometris
- Penggunaan permainan garis pada dekorasi ruangnya
- Penggunaan material kayu dan stainless steel

Analisis Interior

- Lantai
Menggunakan bahan keramik, ukuran 40cm x 40cm, berwarna putih, dengan tekstur halus (licin) dan motifnya beraturan.

- Dinding
Pada bagian atas (+2,10 m) menggunakan material plasteran batu bata yang difinishing dengan cat tembok putih dan krem dan ada lubang lubang kecil untuk sirkulasi udara. Sedangkan pada bagian bawah menggunakan triplek yang dilapisi HPL.

- Plafon
Menggunakan gypsum board yang difinishing cat tembok putih dan permainan penurunan plafon yang difinishing cat tembok putih. Menggunakan material tripleks dengan finishing cat tembok.

Bentuk yang digunakan untuk penurunan plafon adalah bentuk geometris.

Perabot / Furniture

- Area Hall menggunakan meja bundar yang menggunakan material multiplek yang difinishing menggunakan hpl motif serat kayu yang diletakkan

acak dalam ruangan.

- Kursi yang diletakan di sekeliling meja menggunakan stainless steel yang dibungkus dengan kain oscar dan difinishing dengan kain
- Perabot yang digunakan dapat dilipat dan dipindahkan
- Perabot banyak menggunakan finishing kain agar terlihat lebih mewah dan formal

PENCAHAYAAN (buatan)

- Pada area yang perlu di tunjukkan (di display) menggunakan lampu spotlight (buatan)
- Menggunakan lampu gantung berisi lampu TL (buatan)

PENCAHAYAAN (Alami)

- Jendela dari bahan material kaca tempered, dengan lapisan ray ben untuk mengurangi panas matahari secara langsung dan tidak dapat dilihat dari luar bangunan
- Menggunakan penataan jendela, agar mengurangi intensitas cahaya langsung.

PENGHAWAAN

Penghawaan dalam kantor direktur ini menggunakan penghawaan buatan dari Air Conditioner (AC). Jenis AC yang digunakan single standing.

SISTEM PROTEKSI KEBAKARAN DAN KEAMANAN

- CCTV
- Kunci dan gembok
- Pintu baja dan tralis besi
- APAR (proteksi kebakaran)

ANALISIS PERANCANGAN

- Konsep perancangan

Tema perancangan yang digunakan pada kafe dan restoran ini adalah cerita rakyat yang ada di Blitar yaitu cerita rakyat Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut serta Masyarakat Blitar itu sendiri. Kedua cerita yang dipilih sebagai tema perancangan memiliki hubungan dan saling berlanjut. Karakter tokoh, dan suasana pada kedua cerita diatas diaplikasikan dalam pengolahan ruang.

Disini penulis ingin menghadirkan sebuah restoran yang menghadirkan mengaplikasikan elemen yang ada pada cerita rakyat tersebut dalam desain restoran yang ada pada masa sekarang. Sehingga munculah perpaduan antara dua waktu yang berbeda yaitu *setting* Kerajaan Majapahit (jaman dahulu) dan jaman modern yang ada saat ini. Dari ide dan pernyataan yang diangkat diatas maka muncul konsep *Time Travel* yang perjalanan waktu.

- Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Dari konsep "*Time Travel*", suasana yang ingin dihadirkan yaitu suasana informal sehingga menimbulkan kenyamanan dan suasana santai kedalam nuansa percampuran antara nuansa modern dan tradisional. Sedangkan gaya yang digunakan pada perancangan restoran ini adalah eklektik yang menghadirkan dua suasana dan dipadukan menjadi satu yaitu suasana modern dan tradisional. Suasana modern menunjukkan masa modern yang ada saat ini sedangkan suasana tradisional menunjukkan masa masa atau jaman dahulu. Penulis ingin menghadirkan suasana dimana pengunjung

diharapkan bisa melihat asal mula kota Blitar dengan perjalanan waktu (Time Travel) dari resto ini.

- Pola Penataan Ruang

Penataan ruang mengaplikasikan jalan cerita dari dua cerita yaitu cerita Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung. Setelah masuk ke dalam restoran terdapat 2 jalan yang berbeda, jalan utama yaitu menuju resto hall awal dimana digambarkan sebagai memasuki cerita Asal Usul Nama Blitar, sedangkan jalan yang kedua menggambarkan dimana pengunjung memasuki cerita Jaka Kandung dan Burung Perhutut. Kedua jalan ini nantinya akan terhubung dan menjadi satu kesatuan dimana menggambarkan keterkaitannya antara dua cerita yang diangkat. Semakin kedalam bangunan, menggambarkan bagaimana akhir dari cerita yang diangkat.

Pengaplikasian cerita rakyat pada penataan ruang terlihat pada area depan yang terdapat dua cerita, Yang pertama adalah cerita Asal Usul Nama Blitar yang menunjukkan kemegahan dan kerumitan pada area depan, kemudian secara bertahap menjadi satu dengan cerita Jaka Kandung di area tengah sampai akhir ruangan. Sedangkan yang kedua pada cerita Jaka Kandung pada area depan menunjukkan awal cerita dimana strata ruang masih rendah, kemudian seiring berjalannya cerita, karakter Jaka Kandung semakin meningkat hingga ke area akhir bangunan.

- Elemen Pembentuk Ruang

Pada lantai area *main entrance* dan *receptionist* menggunakan *rock puzzle tile* untuk menciptakan kesan rough pada awal cerita. Lantai yang digunakan pada area kasir dan ruang tunggu menggunakan granit warna dan menciptakan motif yang menggambarkan kemegahan sekaligus kerumitan untuk cerita yang disajikan. Granit tile digunakan sebagai elemen lantai dominan. Sedangkan lainnya ada beberapa ruang yaitu *VIP room* yang menggunakan lantai vinil motif kayu parkit. Penggunaan *vinyl* dengan motif kayu untuk memberikan nuansa alami sekaligus hangat. Pada area makan, *corner shop* menggunakan granit *glossy* berwarna hitam untuk memberikan kesan elegan dan megah. Lantai pada area Dapur menggunakan granit tile berwarna putih agar terlihat lebih bersih dan luas dan bila ada lantai yang kotor terlihat dan mudah dibersihkan juga.

Dinding dominan menggunakan *rock tile* yang terdapat pada sepanjang resto hall lantai 1 sedangkan untuk sub dominan menggunakan wallpaper bertekstur dan bermotif batu bata. Pada restoran ini terdapat dinding dan juga dinding partisi yang diolah sebagai aksesoris yaitu menggunakan batang-batang dengan *finishing* HPL coklat tua sehingga memberi kesan natural. Selain itu terdapat dinding dengan pengolahan bentuk stilasi dari sulur tanaman menggunakan *finishing* cat dengan terdapat hidden LED pada area booth. Sedangkan pada area tunggu terdapat dinding dengan penambahan laci sebagai elemen dekoratif.

Plafon yang digunakan dominan gypsum dan kayu multipleks yang di buat masuk ke atas dan di finishing dengan duco warna coklat tua dan coklat muda. Sedangkan pada bagian *VIP room*, plafon gantung terbuat dari kayu tidak terpakai dan terdapat space untuk lampu sehingga dapat diberi lampu di dalamnya atau *hidden lamp*. Pada bagian plafon void menggunakan GFRC (*Glassfibre Reinforced Cement*) Board

dengan *finishing* WPC (*Wood Plastic Composite*) dengan warna coklat tua dan coklat muda.

Bentuk perabot yang digunakan berbentuk geometris dengan menggunakan material yang mengekspose kesan alami seperti penggunaan *finishing* HPL motif kayu dengan warna coklat, *finishing* politur, dan *finishing* dengan cat menggunakan warna-warna hangat. Untuk beberapa perabot menggunakan aksesoris *finishing* HPL warna *silver* atau dengan menggunakan plat besi untuk menunjukkan kesan modern. Kesan modern juga didapat dengan penambahan lampu LED pada beberapa perabot.

- Sistem Interior

Pencahayaan

Pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaitu menggunakan *fixture* lampu *downlight*, *uplight*, lampu gantung. Untuk pencahayaannya menggunakan lampu LED dengan *temperature* warna *soft white* (2700K) dan *daylight* (5000K). Untuk beberapa ruangan seperti area makan, *smoking room*, dan area tunggu yang berbatasan dengan kordior akan terkena sedikit pencahayaan alami.

Penghawaan

Penghawaan pada restoran ini menggunakan penghawaan buatan dan alami. Terdapat tiga jenis penghawaan buatan yaitu *AC Central*, *AC Cassette* dan *Exhaust Fan*. *AC Cassette* digunakan pada ruangan yang tertutup seperti *VIP room*, ruang karyawan dan kamar ganti. Sedangkan *AC central* di gunakan pada *corner shop*, kasir, area tunggu, balkon, dapur lantai 2, dan area wastafel/kamar mandi. Sedangkan pada dapur utama dan menggunakan *exhaust fan* dan kipas angin. Penghawaan alami terletak di area reservasi.

Proteksi Kebakaran

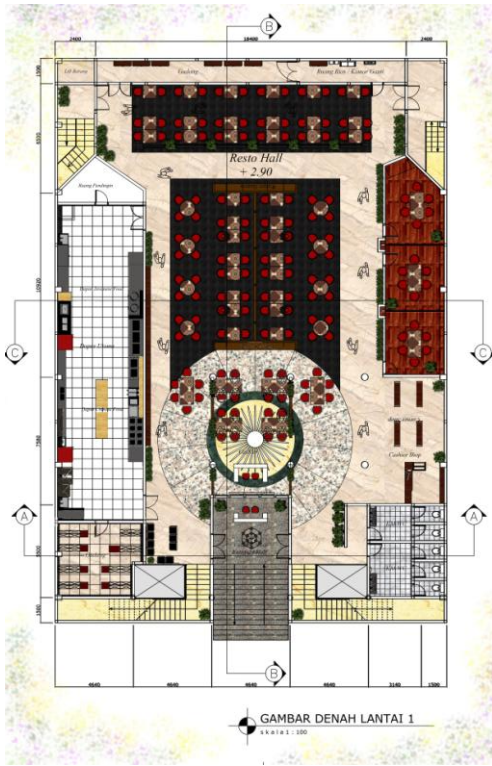
Proteksi kebakaran menggunakan *smoke detector*, *sprinkler* dan APAR. *Smoke detector* diletakkan di area yang memiliki potensi besar yang dilalui oleh asap yaitu area yang dekat pada area dapur, area *shop corner* dan *counter* minuman. Sedangkan *sprinkler* dominan diletakkan di area yang lebih banyak terjadi potensi kebakaran dan di area yang merupakan sirkulasi untuk menyelamatkan diri. Area tersebut yaitu pada keseluruhan area pernacangan dengan mengutamakan peletakan pada area sirkulasi. Sedangkan APAR diletakkan di area yang dekat dengan potensi kebakaran dan lokasi yang dapat diketahui oleh pengunjung.

Keamanan

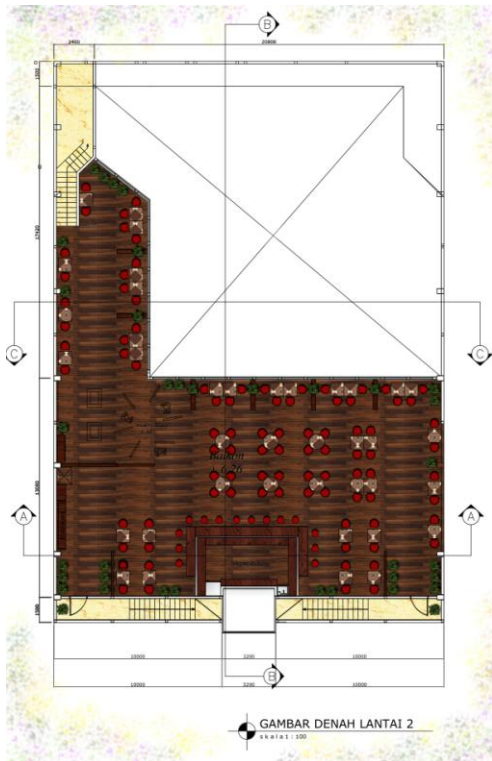
Keamanan yang ada terdapat dua macam yaitu keamanan aktif dan pasif. Keamanan aktif adalah penjagaan oleh satpam. Keamanan pasif berupa *CCTV* yang dipasang di setiap area yang dapat menjangkau pandangan yang luas dan area kontrol *CCTV* yaitu berada di kantor pos satpam. Selain itu keamanan pasif salah satunya adalah sistem kunci sebagai pengaman ketika restoran tutup di malam hari.

Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan yaitu menggunakan sistem telepon interkom *parallel* yang terpasang di area resepsionis, dapur lantai 1 maupun 2, area kasir, gudang, *VIP room*, ruang karyawan, pos satpam.



Gambar 5. Layout lantai 1



Gambar 6. Layout lantai 2



Gambar 7. Main Entrance



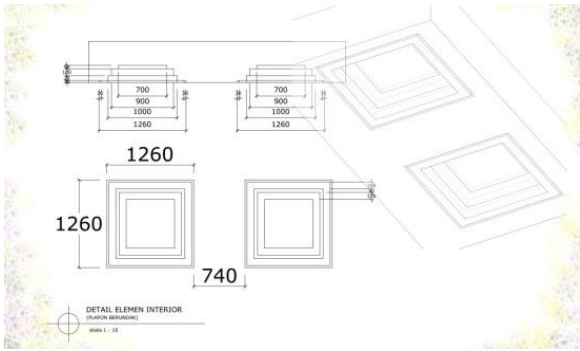
Gambar 8. Potongan A-A'



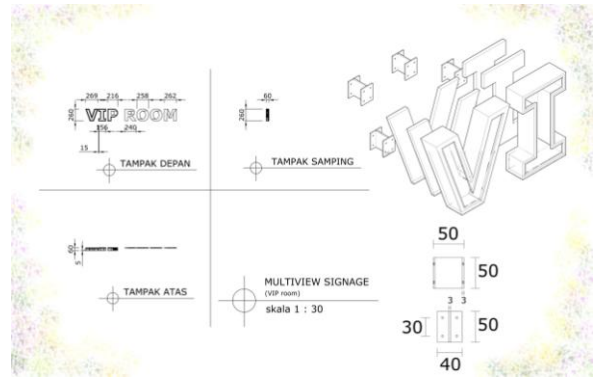
Gambar 9. Potongan B-B'



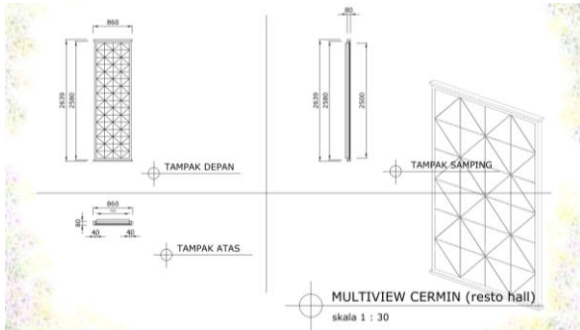
Gambar 10. Potongan C-C'



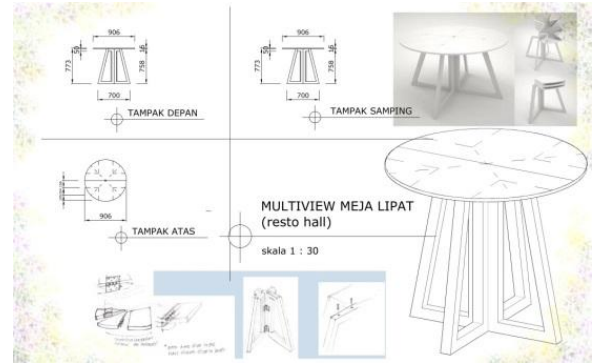
Gambar 11. Elemen Interior 1



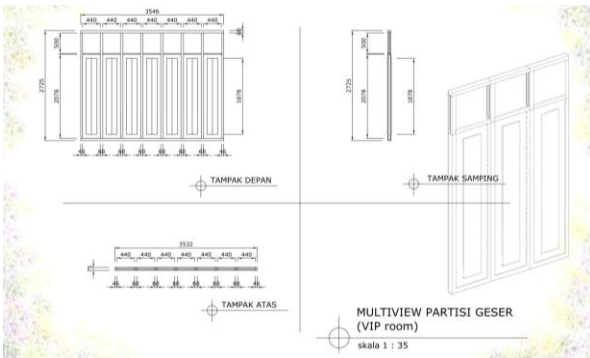
Gambar 15. Elemen Interior 5



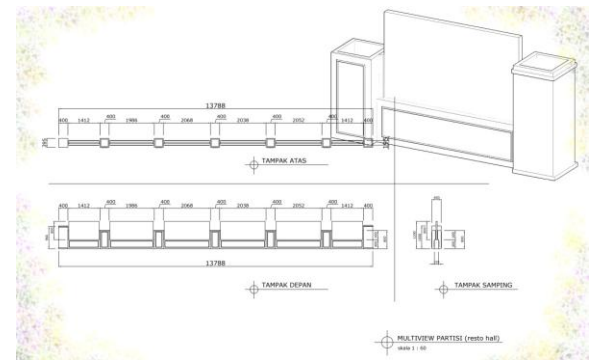
Gambar 12. Elemen Interior 2



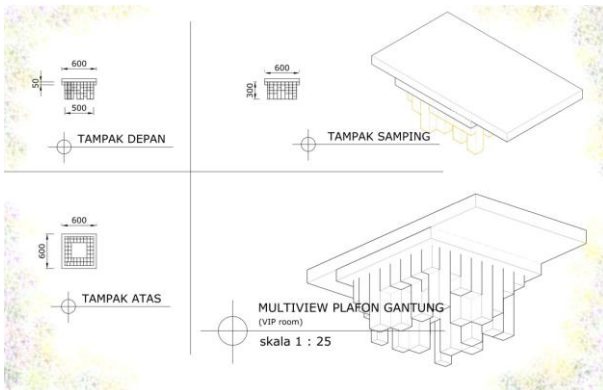
Gambar 16. Perabot 1



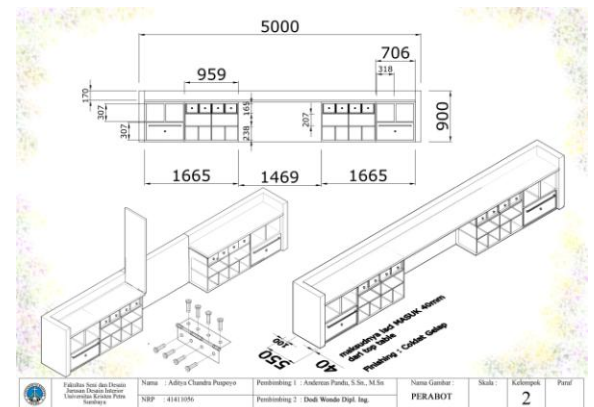
Gambar 13. Elemen Interior 3



Gambar 17. Perabot 2

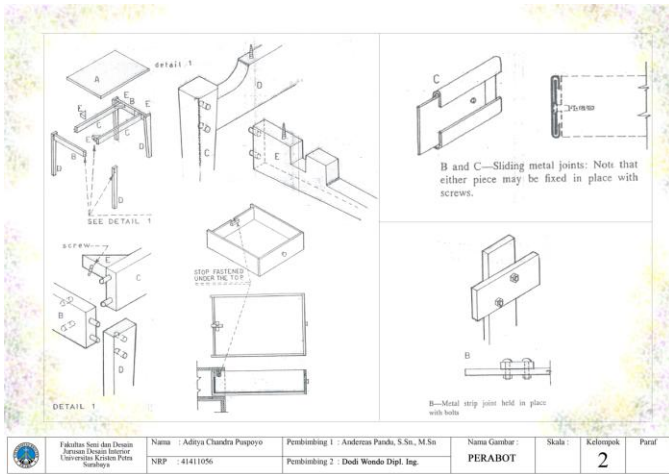


Gambar 14. Elemen Interior 4



Gambar 18. Perabot 3

 Fakultas Seni dan Desain Jurusan Desain Interieur Universitas Kristen Petra Surabaya	Nama : Aditya Chandra Pujiesto	Pembimbing 1 : Anderson Purda, S.Si., M.Si.	Nama Gambar :	Skala :	Kelompok :	Pirai :
	NBP : 41413036	Pembimbing 2 : Dodi Wanda Diji, Ing.	PERABOT		2	



Gambar 19. Macam sambungan

Suasana Ruang dan Bentuk Ruang

Area makan VIP menggambarkan tokoh Nila Suwarna dimana setelah Nila Suwarna meninggal namun dikenang hingga saat ini dan dikenal sebagai pendiri Kota Blitar dengan gelar Adipati Aryo Blitar I. Area VIP menggambarkan strata yang lebih tinggi sehingga sesuai dengan sifat ruang yaitu VIP.



Gambar 20. VIP Room 1



Gambar 21. VIP Room 2

Area Resepsionis berada di area depan restoran yang menjadi tujuan utama sebelum memasuki area makan.

Penggunaan dinding yang sederhana, partisi kaca mati dan penggunaan warna-warna cerah, di ambil dari karakteristik tokoh Jaka Kandung yang sederhana, gagah, dan tegas.



Gambar 22. Area Resepsionis

Area tunggu sekaligus kasir ini menggunakan karakter tokoh Ki Sengguruh. Dimana karakter yang licik ditampilkan dalam banyak penggunaan elemen dekoratif , dan sifat yang sebenarnya patuh digambarkan melalui penggunaan warna dan material yang senada dengan area lain.



Gambar 23. Area Tunggu dan Kasir

Tokoh Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk yang membantu Dewi Rayung Wulan dan Jaka Kandung memiliki karakter yang sederhana, ramah dan baik hati. Karakter tersebut di gambarkan melalui penggunaan warna hangat seperti coklat dan krem pada resto hall lantai 2 atau area kafe. Untuk menunjang suasana yang hangat dan *homey* pencahayaan menggunakan warna yang hangat yaitu warm white.



Gambar 24. Resto Hall lantai 2 (kafe)

KESIMPULAN

Perancangan Interior Kafe dan Resto The Historic of Blitar ini memiliki tujuan utama untuk mengenalkan kota Blitar lebih jauh kepada pengunjung dari luar kota Blitar maupun dari kota Blitar sendiri. Karena seperti kita ketahui masyarakat saat ini kurang memahami kota Blitar lebih jauh dan menikmati dari satu sisi saja atau sebelah mata saja. Sehingga perancangan ini dibuat dengan harapan agar

masyarakat dapat lebih memahami kota Blitar lebih jauh. Suasana Kafe dan Resto ini dirancang secara modern dan lebih minimalis agar kafe dan resto yang dirancang memperoleh perhatian lebih di masyarakat. Oleh karena itu pengunjung adalah suatu hal penting yang harus diperhatikan dalam perancangan ini. Seperti kita ketahui bahwa kafe dan resto ini merupakan fasilitas komersil yang didukung oleh sarana edukasi juga. Dari hal ini maka perancang mengangkat tema *Time Travel*, yang merupakan kiasan yang digunakan perancang untuk mengibaratkan pengunjung akan menjelajah waktu pembentukan kota Blitar sesuai dengan cerita rakyat dari kota Blitar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis Aditya Chandra Puspoyo mengucapkan terima kasih kepada Bapak Andreas Pandu Setiawan S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang berkenan untuk membimbing dan memberi banyak masukan dalam penulisan jurnal. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ali Wiyogo selaku pemilik dari bangunan Graha Kagawara yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis, serta memberikan kelancaran dalam proses pengumpulan data fisik maupun non-fisik dalam perancangan ini. Akhir kata penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan jurnal ini dan mengharapkan saran dan petunjuk yang bersifat membangun. Penulis juga mohon maaf jika ada penulisan yang kurang berkenan kepada pembaca atau kesalahan dalam penulisan perancangan, atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Asal Usul Blitar." *Mblitarblogspot*. 2010. Blogspot. 24, November, 2013. <<http://mblitar.blogspot.com/2010/09/asal-usul-blitar.html>>
- [2] Ching, Francis D. K. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Tata Letak 3rd ed.* Trans. Hangan Situmorang. Jakarta: Erlangga
- [3] Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [4] Dartford, James. 1990. *Architect Data Sheets – Dining Space*. London: Architecture Design and Technology Press
- [5] Lawson, F. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold. 1973
- [6] Neufert, Ernst. *Architecture Data*. Archon Books: 1970
- [7] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2 Ed.33*. Jakarta: Erlangga. 2002
- [8] Pile, John . F. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc. 1988
- [9] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*. 2000 Edisi ke II. Jakarta:PT.
- [10] Santosa, Edy dan Sunarko Budiman. *Cerita Rakyat dari Blitar (Jawa Timur)*. Jakarta: Grasindo 2004
- [11] Suptandar, J. P. *Disain interior Pengantar merencana interior untuk mahasiswa disain dan arsitektur*. Jakarta: Djambatan. 1999