Aplikasi Konsep Tropis pada Restoran dan *Retail* di Bojonegoro

Dessy Kurniawati
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: chidedenia@gmail.com

***Abstrak*—Sebagai kota berkembang, Bojonegoro memerlukan inovasi di dalam kebutuhan komersial. Perancangan interior ini bertujuan untuk menjawab permasalahan dari masyarakat yang membutuhkan fasilitas makan, minum dan retail. Faktanya, masyarakat membutuhkan suasana baru untuk bersantai. Oleh karena itu, pengaplikasian konsep "*Tropical Relaxation*" bertujuan menampilkan kesan santai, nyaman dengan suasana yang baru di dalam restoran dan retail. Konsep ini juga membawa suasana alami ke dalam ruangan sehingga hubungan antara di luar dan dalam ruangan tetap selaras. Hiburan berupa kesenian daerah khas Bojonegoro juga dihadirkan sebagai sesuatu yang baru kepada masyarakat sebagai hiburan dan sekaligus untuk melestarikan budaya setempat.**

Kata Kunci— Restoran, Retail, Bojonegoro

Abstrac*—*Abstract*— *As a developing city, Bojonegoro requires innovation in commercial needs. This interior design aims to answer the problems of the community who require facilities for eating, drinking and retailing. In fact, people need a new atmosphere to relax. Therefore, the application of the concept of "Tropical Relaxation" aims to show the impression of relaxed, comfortable with a new atmosphere in the restaurant and retail. This concept also brings the natural atmosphere into the room so that the connection between the outdoor and the indoor stay in harmony. Entertainment in the form of local arts typical Bojonegoro also presented as something new to the community as an entertainment and at the same time to preserve the local culture.

Keywords- Restaurant, Retail, Bojonegoro

I. PENDAHULUAN

Bojonegoro merupakan sebuah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia yang berbatasan dengan Kabupaten Tuban di utara, Kabupaten Lamongan di timur, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, dan Kabupaten Ngawi di selatan, serta Kabupaten Blora (Jawa Tengah) di barat. Bojonegoro memiliki kebudayaan lokal yang khas dengan potensi-potensi lokal yang masih belum diekspos. Salah satu potensi tersebut adalah sumber deposit minyak bumi terbesar di Indonesia di bagian barat Bojonegoro yang merupakan bagian dari Blok Cepu.

Dengan adanya Blok Cepu ini, memberikan imbas ke arah perkembangan perekonomian Bojonegoro dan pembangunan kota. Pemerintah mulai membenahi dan membangun berbagai fasilitas-fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan dan kebutuhan masyarakat. Selain itu, pemerintah juga rutin melakukan berbagai *event* baik besar maupun kecil. *Event-event* tersebut adalah *Bojonegoro Job Fair, Festival Open Government Partnership* (OGP), Festival HAM 2016, Festival Makanan Khas Bojonegoro, Festival Tari Tradisional hingga lomba berskala kabupaten.

Peluang tersbut membuat para investor dan pengusaha mulai berdatangan serta tidak menutup kemungkinan bahwa masyarakat dari luar Bojonegoro juga datang berkunjung. Hal ini, dijadikan peluang oleh para pengusaha dengan mulai membangun hotel-hotel untuk memfasilitasi kebutuhan tinggal masyarakat. Tidak hanya hotel saja, pembangunan juga berlanjut ke arah wisata alam, pabrik, pusat perbelanjaan dan taman bermain dan rekreasi (*theme park*).

Bojonegoro memiliki banyak pusat perbelanjaan dan hunian yang tersebar di dalam kota. Salah satunya terletak di jalan Jaksa Agung Suprapto Bojonegoro yang merupakan jalan primer yang sering dilewati oleh masyarakat. Terdapat pula banyak toko, gedung serbaguna retail, bengkel hunian termasuk hunian pakai dan pabrik. Para karyawan dan masyarakat sekitar membutuhkan tempat untuk makan dan minum. Gedung serbaguna yang terletak di jalan tersebut merupakan gedung yang disewakan untuk mewadahi fasilitas acara-acara yang cukup besar. Acara-acara tersebut adalah acara ruwatan massal, pengundian bank dan seminar. Kebanyakan dari acara tersebut tidak disediakan makan dan minum sehingga para peserta mencari makan sendiri di luar tempat acara. Retail masih belum terfasilitasi dengan baik. Selain itu, masyarakat juga membutuhkan suasana baru dan tempat untuk bersantai. Namun, di sekitar area tersebut belum terdapat fasilitas untuk makan dan minum. Oleh karena itu, perancangan restoran dan retail di Bojonegoro ini menjawab solusi dari kebutuhan lingkungan sekitar yang membutuhkan fasilitas makan dan minum serta *retail* dengan suasana yang santai.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan interior restoran dan retail di Bojonegoro adalah *design thinking* dengan metode *creative thinking* oleh Bryan Lawson. Teori ini memiliki 5 tahap yaitu :

a. First Insight : mencari permasalahan perancangan yaitu perancangan interior restoran dan retail di Bojonegoro.

b. Preparation : mengumpulkan data-data, studi literatur, studi lapangan, analisis site dan studi tipologi.

c. *Incubation :* analisis data, tahap programming (analisis kebutuhan ruang, aktifitas pengguna, besaran ruang dan perabot), problem statement dan solution.

d. Illumination : konsep desain, sketsa-sketsa alternatif, transformasi desain, hasil desain akhir (gambar penyajian).

e. Verification : tahap evaluasi dan implementasi. Implementasinya melalui media promosi yaitu banner dan katalog. Harapannya adalah desain yang dirancang dapat berguna dan berdampak bagi masyarakat serta mendapatkan respon sehingga perancang dapat menerapkan dan memperbaiki desain-desain yang akan dirancang di masa yang akan datang. [6]

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Restoran*

Objek perancangan ini merupakan jenis restoran *specialities.* Restoran yang dirancang adalah *Indonesian Food Restaurant* yang menyediakan makanan khas Jawa termasuk makanan khas Bojonegoro. *Specialities* restoran adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tersebut [1].

Kegiatan didalam sebuah restoran dalam garis besar dapat dibagi dalam empat jenis kegiatan yaitu:

a. Dapur, mempersiapkan, mengolah, memproduksi hidangan.
b. Ruang makan (*dinning area*), menawarkan, menjual dan sekaligus menyajikan hidangan – hidangan yang dimasak oleh bagian dapur.
c. Bar, menyiapkan minuman, menjual minuman beralkohol dan melayani tamu namun area ini jika memang dibutuhkan.
d. Kasir, tempat tamu untuk melakukan pembayaran. [2]

Persyaratan ruangan restoran harus terdapat :

1. Ruangan depan

Ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan, seperti restoran, bar, *cocktail, lounge,* ruang parkir, tempat ibadah dan lain sebagainya.

Persyaratan ruang restoran :

- Luas area memenuhi standart penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api.
- Tersedianya pintu darurat dan tangga darurat.
- Selalu terpasangnya alat deteksi kebakaran.
- Pintu masuk/keluar masuk pengunjung, pintu masuk/keluar masuk pegawai dan pintu jalanan harus terpisah.
- Cukup penerangan.
- Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara.
- Bersih, rapi, dan sanitasi (memenuhi standar kesehatan).
- Kualitas bahan bangunan memenuhi standar.
- Layout ruangan yang tercipta mudah dirubah.
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

2. Ruangan belakang

Ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan restoran.

Syarat – syarat ruang belakang :

- Cukup penerangan.
- Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- Terpasangnya alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur.
- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi [1].

Sistem pelayanaan yang dipilih adalah *full service* atau *waiter or waitress to tables. Waiter or waitress to tables adalah p*engunjung datang dan duduk di tempat, dilayani oleh pramusaji. Cara ini berkesan lebih formal karena pramusaji melayani dari awal hingga akhir [7].

B. *Retail*

Jenis *store* yang dirancang adalah *close-nonmassive space/* Toko yang tertutup kaca. Ciri-cirinya adalah bagian depan toko tertutup kaca keseluruhan pintu juga menggunakan bahan kaca, pengunjung yang berada di dalam toko menjadi merasa eksklusif dan memiliki *privacy*, dan pengunjung hanya bisa masuk dan keluar dari arah pintu [8].

Store Atmosphere:

1. *Exterior.* Karakteristik *exterior* mempunyai pengaruh yang kuat pada toko tersebut, sehingga harus direncanakan sebaik mungkin. Kombinasi dari *exterior* ini dapat membuat bagian luar toko terlihat unik, menarik, menonjol dan mengundang orang untuk masuk ke dalam toko.
2. *General Interior*. Elemen penataan *general interior* penting karena posisi inilah biasanya pengambilan keputusan untuk membeli diambil sehingga akan mempengaruhi jumlah penjualan. Penataan yang baik yaitu yang dapat menarik perhatian pengunjung dan membantu mereka agar mudah mengamati, memeriksa, dan memilih barang-barang itu dan akhirnya melakukan pembelian. Ketika konsumen masuk ke dalam toko, ada banyak hal yang akan mempengaruhi persepsi mereka pada toko tersebut.
3. *Store Layout* (Penataan Toko). *Store layout* adalah salah satu elemen paling penting yang ada dalam faktor suasana toko, karena dengan melakukan *store layout* yang benar, seorang pengusaha ritel mendapatkan perilaku konsumen yang diharapkan. Layout toko mengundang masuk atau menyebabkan pelanggan menjauhi toko tersebut ketika konsumen melihat bagian dalam toko melalui jendela atau pintu masuk. Penataan toko yang baik akan mampu mengundang konsumen untuk betah berkeliling lebih lama dan membelanjakan uangnya lebih banyak. Oleh karena itu, seorang pengusaha ritel harus dapat melakukan penataan toko dengan baik dan benar, supaya tujuan konsumen tercapai.
4. *Interior (Point of Purchase) Display*. Setiap jenis *point of purchase display* menyediakan pelanggan informasi, menambah suasana toko dan melayani promosi. Tujuan

utamanya adalah meningkatkan penjualan dan laba toko tersebut [5].

Elemen-elemen desain interior dalam store yaitu :

a. *Fixtures*

Pertimbangan utama dalam mengembangan desain *store* adalah melibatkan penggunaan perlengkapan karena digunakan untuk mendisplay barang dagang, untuk membantu menjual itu, untuk menjaga itu dan untuk menyediakan ruang *storage*.

b. *Display*

Display memainkan peran yang penting dalam retail *store. Display* yang aktraktif dan informatif membantu dalam penjualan barang. Sebaliknya, desain display yang buruk dapat merusak suasana toko dan menciptakan ketidaknyamanan.

c. Color

Efek psikologi warna berperan penting dalam retail. Warna dapat dipadukan dengan lighting dan dapat digunakan untuk dekorasi seasonal,

d. *Lighting*

Pencahayaan berfungsi membantu peembeli dalam menemukan jalan dalam store. Selain itu, pencahayaan dapat membantu pembentukan citra toko. General lighting sangat dibutuhkan dalam toko. Terdapat pula pencahayaan tambahan yang digunakan untuk menonjolkan beberapa barang display yang spesial, showcases, membuat warna-warna tertentu menjadi lebih keluar dan tidak memberi kesan monoton.

e. *Ceilings*

f. *Flooring*, lantai sangat penting karena dapat berfungsi sebagai pemisah antar departemen, meredam area yang padat, dan menguatkan citra toko.

g. *Shelving*, material yang digunakan harus cocok dengan strategi barang dagang dan keseluruhan citra toko.

h. *Planogram and shelf layout and design*

i. *Other considerations*, hal lain yang perlu diperhatikan adalah citra dan atmosfer toko, tingkat *maintenance* dan kebersihan, music dan bau. [4]

IV. KONSEP DESAIN

Konsep desain yang dipilih adalah *Tropical Relaxation*. Konsep ini merupakan solusi yang menjawab permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut adalah belum tersedia fasilitas makan dan minum serta retail, masyarakat membutuhkan tempat untuk bersantai, mencari suasana baru dan hiburan. Tujuan dari konsep ini adalah menjawab permasalahan yang ada yaitu memberikan fasilitas makan dan minum serta retail yang dapat memberi kesan santai, nyaman dan menciptakan suasana yang baru. Konsep ini juga membawa suasana natural ke dalam ruangan sehingga antara luar dan dalam ruangan selaras dan harmoni. Terdapat juga hiburan berupa kesenian daerah yang tidak ada di tempat lain sehingga merupakan sesuatu yang baru yang ditawarkan kepada masyarakat sebagai hiburan dan sekaligus untuk melestarikan budaya setempat.

Tema perancangan yang dipilih adalah *tropical* karena cocok dengan keadaan masyarakat dan lingkungan *site* yang berada di wilayah tropis. *Tropical* ini diaplikasikan melalui penggunaan material-material alam, *open space*, pengaturan sirkulasi udara dan memaksimalkan pencahayaan alami serta penggunaan warna-warna alam. Tema ini juga memberikan kesan menyatu dengan alam.

Mendesain sesuai fungsi yang terkesan *simple* namun tetap memperhatikan estetika dan kenyamanan pengguna. Konsep bentuk adalah geometris (lingkaran dan persegi) untuk memberikan kesan santai. Konsep sistem pelayanan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *full-service* (dilayani oleh karyawan) dan membayar sendiri di area kasir atau melalui karyawan (*waiter system*).

Suasana yang ingin diciptakan adalah suasana *tropical,* natural, hangat dan membawa konsep dalam dan luar harmoni serta selaras sehingga menimbulkan suasana yang santai. *Tropical* diterapkan pada memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Penggunaan material-material alam, serperti kayu, bambu, rotan, batu kelingker, batu bata, batu palimanan dan tanaman sehingga menciptakan ruang yang bernuansa alam yang dapat membuat pengguna santai. Penggunaan kayu sebagai material dominan sedangkan rotan dan bambu sebagai aksesoris. Suasana ruang yang dihadirkan adalah tenang sehingga dominan menggunakan warna-warna hangat. Warna cokelat yang diperoleh dari penggunaan material-material alam memberikan kesan alami, nyaman dan hangat. Dan penggunaan warna merah untuk menggugah selera makan sedangkan warna hijau terkesan alami, memenangkan dan santai. Tekstur lantai dapur dan kamar mandi adalah agak kasar sehingga pengguna tidak mudah terjatuh atau tergelincir. Pola penataan adalah sesuai dengan pola lantai dan terpusat pada panggung karena masyarakat akan disuguhkan kesenian daerah yang tidak hanya melalui akustik namun juga melalui visual yang tidak dijumpai di restoran lainnya. Area makan dibagi menjadi 2 yaitu *indoor* dan *outdoor. Indoor* menggunakan meja dan kursi yang dibagi menjadi 3 jenis yaitu susunan untuk 2 orang, 4 orang dan 6 orang. Sedangkan area *outdoor* dibagi menjadi 2 area meja dan kursi dengan area lesehan. Area meja dan kursi berkapasitas 4 orang. Area lesehan juga dibagi menjadi 2 yaitu untuk kapasitas besar (8 orang) dan kecil (4 orang). Area *outdoor* dapat diperuntukan untuk area merokok.

Pencahayaan pada perancangan ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami melalui bukaan jendela dan pintu. Pencahayaan buatan menggunakan *downlight, spotlight* dan *hidden lamp* sebagai aksen. *Spotlight* diletakkan pada area retail dan *spot* tertentu yang disorot. Terdapat juga lampu gantung yang juga sebagai aksen dan aksesoris.

Penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami melalui bukaan dengan sistem *cross ventilation (two-opening, adjacent walls)*. Pembuatan taman dan pemilihan tanaman yang mampu mengurangi hawa panas dan menyerap asap. Tanaman tersebut adalah palem, pakis boston, bunga lili dll. Sedangkan untuk penghawaan buatan dengan menggunakan *AC Split* dan pemberian *exhaust-fan* pada dapur dan kamar mandi.

Sistem kebakaran yang digunakan adalah APAR pada jarak peletakanan tertentu dan pada setiap ruang-ruang. Jalur evakuasi melalui *main entrance* atau area *outdoor* pada taman. Pada sistem keamanan menggunakan CCTV yang diletakkan di setiap sudut ruangan sehingga dapat terpantau secara menyeluruh.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peracangan dengan fasilitas meliputi :

a. Fasilitas utama restoran dan retail :
   - Ruang makan dan lesehan
   - Area dapur
   - Area kasir
   - Area *display*
   - Ruang VIP

b. Fasilitas penunjang restoran dan retail :
   - Area mencuci tangan
   - Toilet
   - Area *storage*
   - Area pertunjukan seni
   - Area khusus untuk anak
   - Ruang untuk karyawan
   - Ruang *supervisor*
   - Area bar

Objek perancangan ini riil mengambil lokasi yang dipilih adalah di dalam kota Bojonegoro yang terletak di jalan Jaksa Agung Suprapto no. 106.

Gambar 1. Objek yang dirancang
(Sumber : penulis, 2017)

Objek merupakan gedung pertemuan yang memiliki panjang 59,99m dan lebar 22.14m dengan ketinggian plafon kurang lebih 6m.

Gambar 2. Objek yang dirancang
(Sumber : penulis, 2017)

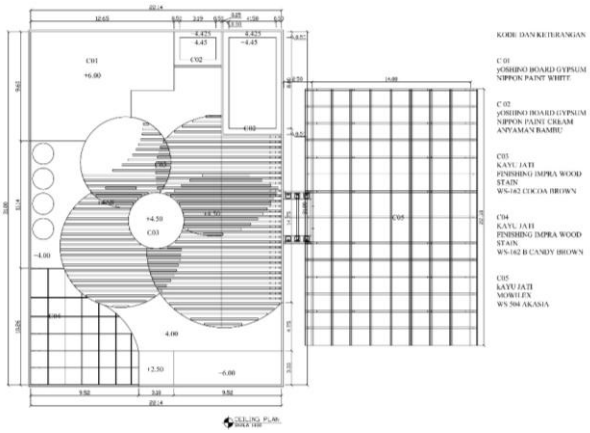
VI. APLIKASI KONSEP DESAIN

Gambar 3. Layout desain akhir
(Sumber : penulis, 2017)

Pada penataan layout, terbagi menjadi beberapa area dan ruang yaitu area makan, area lesehan, area *retail*, area jajan pasar, area bar, *private space*, area bermain anak, kasir, toilet, ruang VIP, ruang *supervisor*, dapur, *cool room, dry store, dessert area, dishwasher,* ruang karyawan dan panggung. Penataan berpusat pada tengah ruangan yang merupakan panggung yang menyajikan kesenian daerah yang belum ada pada tempat lainnya. Area makan *indoor* dibagi sesuai dengan pola lantai. Terdapat 2 macam meja dan kursi yaitu berkapasitas 4 dan 6 orang serta *private space*. Area *outdoor* terbagi menjadi 2 yaitu lesehan dan meja serta kursi dengan kapasitas 4 orang. Area lesehan terbagi menjadi 3 yaitu 4, 6 dan 8 orang. Pada area VIP dan *outdoor* mendapatkan *view* taman sehingga pengguna juga dapat merasa santai serta mendapatkan suasana baru. Selain itu, juga diterapkan material-material alam yaitu batu alam, batu palimanan, batu bata ekspos, parket kayu, kayu dan karpet untuk area bermain anak, VIP dan *supervisor.*

Gambar 4. Layout desain akhir
(Sumber : penulis, 2017)

Pengaplikasian material alam pada lantai yaitu melalui parket kayu, batu coral dan granit. Untuk ruang VIP, supervisor dan area anak menggunakan karpet. Karpet merupakan material yang aman bagi anak. Pada area dapur, ruang karyawan dan toilet menggunakan keramik yang memiliki tekstur agak kasar sehingga tidak licin karena terkena langsung dengan air.



Gambar 5. Layout desain akhir
(Sumber : penulis, 2017)

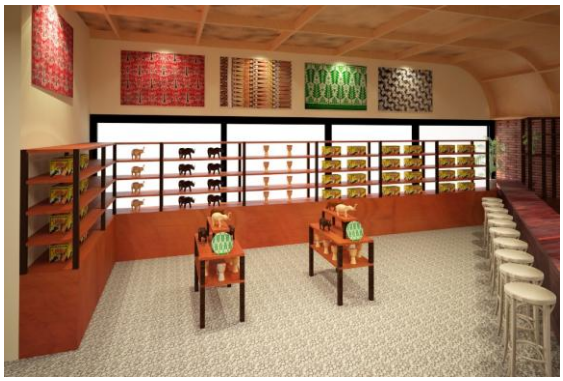
Plafon juga menerapkan material alam yang didominasi oleh kayu jati. Terdapat permainan penurunan plafon. Pada atas outdoor menggunakan atap sirap karena atap sirap dapat menahan hawa panas, terkesan natural, kuat dan tahan lama.

Gambar 6. Perspektif area kasir
(Sumber : penulis, 2017)

Area kasir merupakan area untuk menyambut pengunjung sehingga pengunjung dapat memilih tempat duduk, area *retail*, bar ataupun area VIP. Tempat melakukan transaksi, *customer* dapat membayar langsung atau melalui pelayan**.** Penggunaan material menggunakan material alam yang didominasi kayu dengan warna cokelat bertujuan untuk memberikan kesan natural dan selaras antara dalam dan luar ruangan.

Gambar 7. Perspektif area retail, jajan pasar dan bar
(Sumber : penulis, 2017)

Area retail, jajan pasar dan bar menggunakan material yang didominasi kayu pada plafon, lantai dan perabot. Selain itu, terdapat batu bata merah yang diekspos dan batu *coral* pada lantai.



Gambar 8. Perspektif area retail
(Sumber : penulis, 2017)

Area *retail* adalah area yang menjual produk-produk lokal seperti kerajinan yang terbuat dari kayu ataupun onyx, batik dan makanan khas Bojonegoro. Salah satunya adalah Ledre. Area *window display* menggunakan kaca sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Gambar 9. Perspektif area jajan pasar dan bar
(Sumber : penulis, 2017)

Area jajan pasar adalah tempat menjual jajan pasar yang pengujung bebas memilih dengan sistem yang dilayani. Area bar adalah tempat untuk menyediakan dan membuat minuman. Pengunjung dapat duduk di bar untuk menikmati minuman atau jajan pasar.

Gambar 10. Perspektif area *private space*
(Sumber : penulis, 2017)

Area *semi-private* yang dibuat dengan menggunakan kerangka multipleks dan kayu jati dengan *finishing wood stain* berwarna *cocoa brown*. Bantalan dudukan di*finishing* dengan menggunakan *oscar* berwarna *cream* sehingga mudah untuk dibersihkan. Pada dinding belakang menggunakan batu bata ekspos berwarna merah yang memberikan efek psikologis yaitu menambah nafsu makan. Untuk menambah nuansa alam diletakkan palem kuning di sisi *private space*. Selain itu, palem juga memberikan kesegaran.

Gambar 11. Perspektif area bermain anak
(Sumber : penulis, 2017)

Area bermain anak merupakan area khusus yang disediakan untuk anak-anak bermain. Karena restoran ini juga memiliki target pasar yaitu keluarga, maka restoran ini juga mewadahi keluarga yang memiliki anak-anak sehingga mereka dapat bermain. Penggunaan material lantai menggunakan karpet sehingga aman untuk anak-anak. Di sekitar area bermain juga terdapat area makan dengan meja dan kursi sehingga memudahkan keluarga atau orang tua untuk mengawasi anak yang bermain.

Gambar 12. Perspektif area panggung dan area makan *indoor*
(Sumber : penulis, 2017)

Area makan *indoor*, terbagi menjadi dua meja yaitu meja bulat dengan kapasitas 4 orang dan meja persegi panjang dengan kapasitas 6 orang. Area panggung menampilkan pertunjukan kesenian yang terletak di pusat sehingga pengunjung dapat menikmati. Area panggung ini merupakan salah satu ide baru yang ditawarkan yang tidak ada ditempat lainnya.

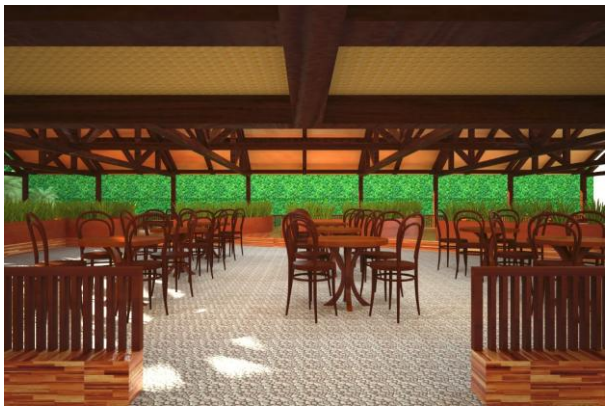
Gambar 13. Perspektif area panggung dan area makan *indoor*
(Sumber : penulis, 2017)

Gambar 14. Perspektif area makan *indoor*
(Sumber : penulis, 2017)

Gambar 15. Perspektif area makan *outdoor*
(Sumber : penulis, 2017)

Area makan *outdoor*, terbagi menjadi dua area yaitu area meja kursi dan area lesehan. Area meja kursi berkapasitas 4 orang. Sedangkan area lesehan terbagi menjadi 3 yaitu 4 orang, 6 orang dan 8 orang. Pada area *outdoor* ini pengunjung disuguhkan *view* dari taman di sekeliling. Pengunjung juga dapat merokok pada area *outdoor*.

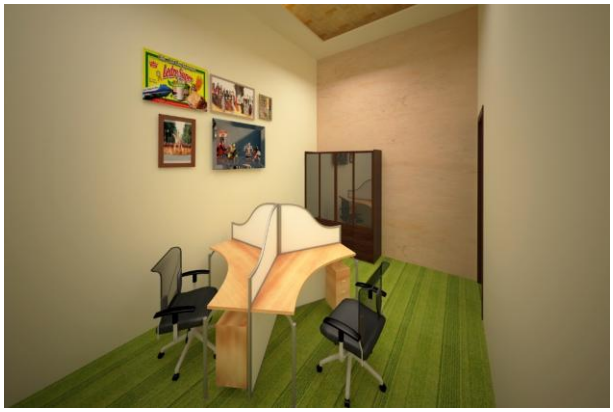
Gambar 16. Perspektif area makan *outdoor*
(Sumber : penulis, 2017)



Gambar 17. Perspektif area makan *outdoor*
(Sumber : penulis, 2017)

Gambar 18. Perspektif ruang VIP
(Sumber : penulis, 2017)

Ruang VIP, ruang *private* yang berkapasitas 10 orang. Pada tengah ruangan terdapat *folding door* yang dapat dilipat jika membutuhkan kapasitas lebih besar lagi sehingga dapat menampung 20 orang. Pada ruang VIP ini, pengunjung dapat melihat *view* ke luar taman.



Gambar 19. Perspektif area makan *outdoor*
(Sumber : penulis, 2017)

Ruang *supervisor*, ruang khusus untuk *supervisor* untuk bekerja. Terdapat workstation yang terbagi menjadi 3 yaitu *supersivor* restoran, *retail* serta administrasi dan keuangan.

Gambar 20. Perspektif area dapur
(Sumber : penulis, 2017)

Area dapur, terbagi menjadi *cool room, dry room*, area untuk mencuci, mempersiapkan, mengolah dan memasak makanan. Furniture menggunakan *stainless steel* yang tahan lama dan mudah untuk di bersihkan.

Gambar 21. Perspektif *dessert area*
(Sumber : penulis, 2017)

Area *dessert* dan area dapur dipisah. Area *dessert* adalah area untuk membuat makanan penutup atau pun manis.

Gambar 22. Perspektif area *dishwasher* dan ruang karyawan
(Sumber : penulis, 2017)

Area *dishwasher*, mencuci piring kotor dan menyimpan piring bersih pada *storage*. Area karyawan, terdapat *locker*, *fitting room* untuk mengganti pakainan, meja dan kursi untuk makan dan beristirahat

VII. KESIMPULAN

Perancangan interior restoran dan retail di Bojonegoro memiliki latar belakang yaitu permasalahan di lingkungan sekitar. Di lingkungan sekitar terdapat banyak hunian, kantor, toko, bengkel dan pabrik. Para pekerja membutuhkan fasilitas makan dan minum. Selain itu, masyarakat dan pekerja membutuhkan tempat yang dapat membuat santai dan rileks serta mencari suasana baru setelah seharian bekerja dan dapat bersantai dengan keluarga. Di lingkungan itu, juga belum terdapat retail yang dapat mewadahi produk lokal. Sehingga perancangan ini, dapat menfasilitasi kebutuhan dan kegiatan pengguna.

Perancangan interior restoran dan retail di Bojonegoro menerapkan konsep *Tropical Relaxation* yang dapat memberi kesan santai, nyaman dan menciptakan suasana yang baru. Konsep ini juga membawa suasana natural ke dalam ruangan sehingga antara luar dan dalam ruangan selaras dan harmoni. Terdapat juga hiburan berupa kesenian daerah yang tidak ada di tempat lain sehingga merupakan sesuatu yang baru yang ditawarkan kepada masyarakat sebagai hiburan dan sekaligus untuk melestarikan budaya setempat. Hal itu juga dapat menarik minat pengunjung, pengunjung menjadi santai dan rileks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Dessy Kurniawati mengucapkan terima kasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. dan Jean F. Poillot selaku pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan dukungan moril untuk menyelesaikan perancangan interior restoran dan *retail* di Bojonegoro.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Soekresno. Manajemen Food and Beverage Service Hotel. Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999
[2] W.A., Marsum. Restoran dan Segala Permasalahannya. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005
[3] Brian Cooper, Brian Floody dan Gina McNeill. Memulai dan Menjalankan Bisnis Restoran. Jakarta : Dinastindo, 2006
[4] Hasty, Ron, dan James Reardon. Retail Management. USA : McGraw Hill Companies, Inc., 1997
[5] Berman, B., dan J. R. Evans. Retail Management – Fifth Edition. London : Macmillian Publishing Company, 1992
[6] Lawson, Bryan. How Designer Thinks. Britain : Architectural Press, 2005
[7] Lawson, Fred. Restaurant Planning and Design. New York : Van Norstrand Reinhold Company, 1973
[8] De Chiara, Joseph, dan John Callender. Time-Saver Standarts for Building Types. Singapore : Singapore National Printers Ltd., 1983