

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Tugas Akhir merupakan karya tulis yang disusun berdasarkan kaidah keilmuan di bawah pengawasan dan pengarahan dosen pembimbing. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan akademik yang harus diselesaikan dalam program Sarjana jurusan Arsitektur Interior Universitas Ciputra. Tugas Akhir yang dimaksud adalah Penulisan Skripsi dan hasil karya Tugas Akhir. Tugas Akhir yang dibuat meliputi laporan sebuah Perancangan Interior Savor House bertema *Modern Classic*.

Pada saat sekarang ini, hampir semua orang sangat mengedepankan gaya hidup, terutama orang-orang yang tinggal dan hidup di kota besar seperti di Jakarta. Gaya hidup bukan lagi merupakan kebutuhan tambahan tetapi sudah merupakan suatu kebutuhan utama terutama untuk kalangan eksekutif muda dan remaja yang suka bersosialisasi. Salah satu bidang yang sekarang berubah dari kebutuhan menjadi sebuah gaya hidup adalah pangan. Meningkatnya gaya hidup *modern* dan semakin tingginya tingkat kesibukan mayoritas masyarakat, membuat aktivitas harian lebih sering dilakukan di luar rumah. Aktivitas bersantap di *restaurant* atau *café* dibuat menjadi ajang untuk berkumpul dan bersosialisasi. Acara-acara rapat, pertemuan dan bahkan sekedar berkumpul dengan relasi juga sering diadakan di *restaurant* atau *café* pada jam-jam makan siang dan malam.

Semakin tingginya tingkat kebutuhan tempat penyedia makanan & minuman memunculkan banyak tempat-tempat baru, baik hanya yang sekedar menjual makanan hingga yang menjual suasana tempat tersebut, sehingga harus ada sesuatu yang unik agar konsumen memperoleh kesan tersendiri sehingga tidak akan pernah lupa, lalu datang dan datang kembali.

1.2 Pengertian Judul Karya Desain

Judul Proyek Tugas Akhir yang diajukan adalah “**Perancangan Interior bertema *Modern Classic***”. Adapun pengertian judul dari karya ini adalah:

Perancangan adalah:

- Proses, cara, perbuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1989; 741)

Interior adalah:

- Bagian dalam gedung (ruang dsb)
- Tatanan perabot (hiasan dsb) di dalam ruang dalam gedung (<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>)

Savor adalah:

- Rasa, bau; mengecap (makanan); menikmati (hidup) (<http://uuu.sederet.com/translate.php>)
- Merasai (sesuatu yg nikmat atau lezat): kami ~ makan minum; (<http://kamusbahasaindonesia.org/merasai>)

- Mengecap; mengalami (sesuatu yg menyenangkan atau memuaskan) (<http://kamusbahasaindonesia.org/mengecap>)

House adalah:

- *House* kb. rumah, rumah tangga; menempatkan, mengasramakan, memondokkan, menyimpan (<http://uuu.sederet.com/translate.php>)
- Bangunan untuk tempat tinggal; bangunan pada umumnya (spt gedung); (makan) kedai tempat makan (menjual makanan); (minum) kedai tempat minum-minum (<http://kamusbahasaindonesia.org/rumah>)

Bertema adalah:

- Mempunyai tema (pokok pikiran; dasar cerita) (<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>)

Modern adalah:

- Terbaru; mutakhir; sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman (<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>)

Classic adalah:

- Mempunyai nilai atau mutu yang diakui dan menjadi tolok ukur kesempurnaan yang abadi; tertinggi; bersifat seperti seni klasik, yaitu sederhana, serasi, dan tidak berlebihan; tradisional dan indah (<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>)

Kesimpulan:

Proses perancangan tatanan ruang dan perabot pada sebuah tempat yang mewadahi aktivitas orang-orang untuk menikmati santapan lezat dan suasana

nyaman serta nuansa yang melegakan dengan pokok pikiran yang mempunyai nilai atau mutu abadi tetapi mengikuti tuntutan zaman.

1.3 Latar Belakang Permasalahan

Seiring berjalannya waktu, kemajuan jaman membawa perubahan pada pola pikir dan kebiasaan masyarakat di tiap-tiap negara. Di Indonesia sendiri, perubahan justru terjadi pada pemenuhan kebutuhan pokok, yaitu makan dan minum. Masyarakat di kota-kota besar, terlebih Jakarta, yang memiliki jadwal kesibukan yang padat lebih memilih untuk melakukan kegiatan makan dan minum di luar rumah. Hal ini pula yang terjadi pada penulis, dimana penulis telah lama lebih memilih menikmati santap hidangan serta melakukan pertemuan dengan relasi di sebuah *restaurant* atau *café* daripada di rumah ataupun di kampus. Oleh sebab itu, awalnya penulis menginginkan merancang sebuah bisnis dengan unsur *passion* di dalamnya.

Usaha jasa pelayanan penyedia makanan dan minuman (*restaurant* dan *café*) telah berkembang pesat, khususnya di kota-kota besar, bahkan restoran-restoran asing dengan cepat dapat diterima masyarakat Indonesia. Bisnis restoran di Indonesia pada saat ini diperkirakan mencapai lebih dari dua ratus lima puluh ribu buah yang tersebar diseluruh Indonesia.

Merujuk pada definisi *restaurant* yang secara umum didefinisikan sebagai sebuah tempat usaha yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan hidangan dan minuman untuk umum. Sehingga jenis-jenis produk yang dihasilkan dari sektor

usaha ini adalah makanan dan minuman dengan berbagai jenis dan variasi menu, baik masakan tunggal maupun ragamnya.

Industri *restaurant* dan *café* hingga saat ini masih dinyakini sebagai salah satu bentuk usaha ekonomi yang memiliki prospek cukup bagus, bahkan dalam kondisi krisis sekalipun. Namun demikian dalam periode yang sama banyak restoran yang gulung tikar, karena tidak mampu lagi mempertahankan jumlah pengunjungnya. Hal ini yang kemudian mendasari penulis untuk menghasilkan sebuah rancangan fasilitas yang dapat bertahan dari waktu ke waktu dan dipilih konsumen didasari dari segi rancangan interiornya.

1.4 Rumusan Permasalahan

1. Menciptakan suasana nyaman yang dapat memfasilitasi aktivitas makan dan minum yang diadaptasi dari negara luar
2. Mengatur tata letak perabot dan area yang nyaman, mengalir, dan menyatu pada luasan dan kondisi tapak bangunan
3. Pemilihan material dan *finishing* dengan *budget* yang rendah tetapi sesuai dengan ketentuan konsep yang digunakan

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan penulis merencanakan bisnis ini adalah:

1. Memperkenalkan dan mempopulerkan *European cafe lifestyle*.
2. Memenuhi dan memfasilitasi kebutuhan konsumen kelas atas.

3. Menjadi tempat yang dapat memberikan sensasi dan wawasan acara *tea time*.
4. Memberikan pilihan ide baru dalam tempat berkumpul atau melakukan jamuan.
5. Menyediakan lapangan pekerjaan baru yang dapat memberikan kesejahteraan bagi pekerjanya.
6. Menjadi sumber inspirasi bisnis yang dilatarbelakangi desain, dimana mengikuti standart ergonomi yang ada.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Adapun ruang lingkup Tugas Akhir ini adalah:

1. Sebuah desain dan perencanaan bisnis fasilitas *café & restaurant*
2. Batasan fisik obyek desain, diantaranya:
 - a. Desain

Batasan desain yang akan dirancang menitikberatkan dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan penggunaanya karena merupakan tempat publik. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah penggunaan material, bentukan, warna, *finishing*, dan dimensi sesuai dengan kebutuhan standart tiap ruang berdasarkan aktivitas di dalamnya, serta mendukung agar tercapainya tujuan yang diinginkan.

- b. Tapak

Lingkup luasan proyek desain fasilitas Tugas Akhir dipilih oleh penulis berdasarkan bisnis yang akan dijalankan, dimana luasan minimal

yang dibutuhkan mampu menampung seluruh kebutuhan ruang untuk bisnis *restaurant & café*. Ruang yang dibutuhkan adalah *lobby*, dapur, *bar*, *dining area*, *lounge*, *service area*, dan ruangan-ruangan untuk kebutuhan operasional.

