

PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR DAPOER NOESANTARA *FOOD COURT* DI JEMBER

Felyn Karina Bingtoyo, Maureen Nuradhi, Melania Rahadiyanti
Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
Alamat email untuk surat menyurat: felynkarina@yahoo.co.id

ABSTRACT

Dapoer Noesantara food court project is a commercial project, which designed by Felyn Kho Interior Architects. This food court sells Indonesia food and beverage. The owner of Dapoer Noesantara food court wants the design of this food court can show the diversity of Indonesia culture to the food court customers. The target market of Dapoer Noesantara is young adult because the location of Dapoer noesantara is near to universities and other schools. Dapoer Noesantara also located at commercial area which has many restaurants, cafes, and hotels. The problem of this project is Dapoer Noesantara's target market don't like their own culture. They like other culture more than their own culture. It's caused by the globalization era effect. Design method for this project are site observation, user observation, interview, literature, and programming, qualitative description technique and glass box – black box methods. After collecting all of the data and do analyzing of it, a result of the design concept is branding X social media friendly design. This branding concept is for making Dapoer Noesantara to stand out between other restaurants and cafes. The social media friendly design concept is in the target market who are heavy users of social media. This concept can make them to take a good photo with natural light and take a good food photo with top dining table design concept. This food court is designed to be flexible so the target market won't be bored with it and also designed to give knowledge about the diversity of Indonesia to them.

Keywords: branding, business, commercial, design, social media

ABSTRAK

Proyek *food court* Dapoer Noesantara di Jember merupakan proyek komersial Felyn Kho *Interior Architects*. *Food court* ini menjual makanan dan minuman Indonesia. *Owner* dari Dapoer Noesantara menginginkan *food court* ini dapat menjadi sarana untuk menunjukkan keberagaman budaya Indonesia kepada pengunjung *food court* ini. Target pasar dari *food court* Dapoer Noesantara ini yaitu anak-anak muda terutama mahasiswa karena lokasi dari *food court* ini terletak di dekat kampus dan sekolah. Dapoer Noesantara juga terletak di area komersial yang terdapat banyak restoran, *cafe*, dan hotel. Permasalahan dalam mendesain proyek ini yaitu target pasar yang dituju yaitu anak-anak muda bertolak belakang dengan desain yang diinginkan klien. Pengaruh era globalisasi membuat anak-anak muda lebih menyukai budaya luar dari pada budaya sendiri. Metode yang digunakan untuk mendesain proyek Dapoer Noesantara ini merupakan metode teknik pengumpulan data dengan observasi lapangan, observasi pengguna, wawancara, studi pustaka, dan *programming*, serta juga menggunakan teknik analisa data deskriptif kualitatif dan teknik pola berpikir dengan metode *glass box* dan *black box*. Setelah mengumpulkan data dan menganalisa data tersebut, konsep desain yang dihasilkan yaitu *branding X social media friendly design*. Konsep *branding* bertujuan untuk membuat Dapoer Noesantaraini menonjol di antara restoran dan *cafe* lainnya. Konsep *social media friendly* bertujuan untuk membuat target pasar tertarik untuk datang ke *food court* ini. Hal ini disebabkan karena anak-anak muda lebih menyukai tempat makan yang dapat digunakan untuk bisa mengerjakan tugas, nongkrong, foto-foto dengan cahaya alami, interior yang menarik, dan lain sebagainya sehingga hasil foto juga bagus, serta desain yang fleksibel, dan desain yang edukatif.

Kata Kunci: bisnis, branding, desain, komersial, social media

PENDAHULUAN

PERANCANGAN PROYEK

Latar Belakang Dapoer Noesantara

Proyek Dapoer Noesantara merupakan proyek komersial berupa *food court* yang terletak di jalan Karimata no. 48 Jember. *Food court* ini menjual makanan dan minuman Indonesia. Sistem penjualan makanan dari *food court* ini berupa sistem sewa *food stall* oleh *tenant*. Jumlah *tenants* yang ada di Dapoer Noesantara yaitu berjumlah 10 *tenants*. Tujuan dari *food court* Dapoer Noesantara ini adalah untuk menunjukkan keberagaman Indonesia melalui makanan dan minuman yang dijual. Filosofi dari dibentuknya Dapoer Noesantara ini yaitu *owner* merasa tertantang untuk mencoba dan menjalankan usaha *food court* ini dan kecintaan *owner* terhadap budaya Indonesia membuat desain yang ia inginkan harus menonjolkan keberagaman Indonesia.

Bangunan *existing* dari proyek Dapoer Noesantara ini merupakan toko *handphone* dan kos-kosan. Pada bagian depan bangunan *existing* digunakan untuk toko *handphone* dan bagian samping serta belakang digunakan untuk garasi dan area kos-kosan. Bangunan ini terdiri dari dua lantai dengan kondisi lantai dua hanya terdapat lantai dan dinding tanpa ada atap. Selain itu, bagian samping bangunan juga terdapat tanah kosong yang dapat digunakan untuk menambah luasan dari bangunan *existing*. Lokasi dari Dapoer Noesantara terletak di area bangunan-bangunan komersial terutama

restoran dan juga hotel. Selain itu, Dapoer Noesantara ini juga terletak dekat dengan dua universitas di Jember, yaitu Universitas Jember dan Universitas Muhammadiyah serta sekolah-sekolah lainnya. Hal ini membuat target pasar dari Dapoer Noesantara yaitu anak-anak muda terutama mahasiswa dengan rentang waktu mereka untuk datang yaitu saat siang hari hingga malam hari. Selain itu, target pasar lainnya yaitu keluarga, dan lain-lain. Target pasar yang didominasi oleh anak muda terutama mahasiswa membuat desain dari Dapoer Noesantara ini harus mengikuti perkembangan zaman anak muda saat ini.

Kompetitor dari Dapoer Noesantara yang juga berdiri sendiri, tidak terdapat di dalam *mall* dan terletak di Jember yaitu berjumlah 3 *food courts*. Tantangan Dapoer Noesantara untuk menghadapi kompetitornya yaitu dengan strategi yang dapat menarik perhatian masyarakat baik dari desain maupun dari makanan dan minuman yang dijual.

Owner dari Dapoer Noesantara menginginkan *food court* ini dapat turut serta dalam melestarikan budaya Indonesia dan dapat menjadi sarana edukasi untuk para *customers* nya melalui desain yang menonjolkan keragaman budaya Indonesia, seperti terdapat area untuk pertunjukan *live music* dengan lagu-lagu tradisional, tarian tradisional, penggunaan kain-kain tradisional seperti kain batik, kain lurik, kain ulos, dan lain sebagainya, adanya area untuk bermain dengan mainan

tradisional, area untuk seni pertunjukan, dan lain sebagainya. Selain itu *owner* menginginkan agar *food court* ini dapat menjadi tempat untuk berkumpul sehingga pengunjung tidak hanya makan dan minum saja tetapi juga bisa berkumpul, nongkrong, menikmati *live music*, dan lain sebagainya. *Owner* juga menginginkan agar *food court* ini dapat menjadi *seasonal food court* dengan setiap dua bulan sekali mengangkat tema adat dan budaya yang berbeda-beda.

Latar Belakang Desain Dapoer Noesantara

Target pasar dari Dapoer Noesantara yang didominasi oleh anak-anak muda bertolak belakang dengan keinginan *owner* yang menginginkan *food court* Dapoer Noesantara ini didesain dengan menonjolkan keberagaman budaya Indonesia. Menurut Azidiky (2016), pengaruh globalisasi dengan dampak membuat target pasar dari Dapoer Noesantara yaitu anak muda lebih menyukai budaya luar dari pada budayanya sendiri. Hal ini yang menjadi tantangan utama dalam mendesain proyek ini. Desain ini tidak hanya memperhatikan target pasar saja tetapi juga karyawan dan bisnis dari Dapoer Noesantara itu sendiri. (Kusumowidagdo, 2011; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2005; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo 2012). Tantangan lainnya dalam mendesain proyek ini yaitu berupa masalah-masalah yang ada pada *client*, *site*, dan juga data literatur.

Masalah-masalah yang ada pada *client*, *site*, dan data literatur yaitu :

1. Desain menonjolkan keberagaman budaya

Indonesia tetapi target pasar tidak terlalu menyukai budaya Indonesia.

2. Bangunan menghadap ke arah barat sehingga area pada bagian depan bangunan akan panas saat siang hingga sore hari dan arah angin dari arah barat ke timur.
3. Berada di kawasan area komersial dengan banyaknya restoran-restoran dan hotel di sekitar lokasi Dapoer Noesantara.
4. Bangunan dapat diperluas tetapi tidak boleh mengubah struktur utama bangunan.
5. *Food court* dapat dijadikan sebagai *social gathering place* dan juga *seasonable food court*.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada tersebut, maka dibutuhkan solusi dan ide desain untuk mewujudkan desain proyek *food court* ini sehingga sesuai dengan keinginan klien, menyelesaikan masalah yang ada, dan dapat menjadi strategi bisnis tambahan berupa desain untuk klien.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang perlu diselesaikan untuk proyek *food court* Dapoer Noesantara ini yaitu bagaimana mendesain sebuah *food court* di Jember yang mengangkat keberagaman budaya Indonesia yang masih sedikit diminati oleh masyarakat agar mampu bersaing di kawasan komersial terutama kawasan restoran melalui pengolahan desain eksterior dan interior tanpa mengubah struktur eksterior utama bangunan?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan proyek *food court* Dapoer Noesantara ini yaitu untuk mengetahui cara mendesain sebuah *food court* di Jember yang mengangkat keberagaman budaya Indonesia yang masih sedikit diminati oleh masyarakat agar mampu bersaing di kawasan komersial terutama kawasan restoran melalui pengolahan desain eksterior dan interior tanpa mengubah struktur eksterior utama bangunan.

Data Proyek

Berikut data-data proyek perancangan *food court* Dapoer Noesantara antara lain:

1. Jenis proyek: *commercial space* – restoran tipe *food court*.
2. Nama *food court*: Dapoer Noesantara
3. Alamat proyek: Jl. Karimata no. 48 Jember
4. Spesifikasi lokasi lahan proyek:
 - a) Ukuran lahan: 1585m²
 - b) Luas bangunan: 887m²
 - c) Arah hadap bangunan: barat
 - d) Arah angin bangunan: barat – timur

Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan desain arsitektur interior Dapoer Noesantara adalah:

1. Area terdesain
 - a) Lantai 1 - *outdoor* dan *indoor*
 - b) *Mezzanine*
2. Kebutuhan ruang
 - a) Area makan *indoor*
 - b) Area makan *outdoor*

- c) Area *stage*
- d) Area *backstage*
- e) Area kasir
- f) Area kasir *food stall*
- g) Area dapur *food stall*
- h) Area kantor
- i) Area *janitor*
- j) Area *storage*
- k) Area ruang staff
- l) Area toilet
- m) Area parkir
- n) Area pos satpam

3. Batasan fisik obyek desain

- a) Seluruh kebutuhan ruang eksterior - interior terpenuhi dan terdesain.
- b) Struktur utama eksterior bangunan tidak dapat dibongkar.

Tata Cara dan Ketentuan

Tata cara dan ketentuan desain dalam merancang *food court* Dapoer Noesantara yaitu:

1. Gaya desain yaitu perpaduan antara gaya *modern* dan sedikit gaya tradisional.
2. Material-material yang digunakan yaitu material-material khas Indonesia yang dipadukan dengan kain-kain tradisional khas Indonesia, seperti kain batik, kain lurik, kain ulos, dan lain-lain.
3. *Furniture* yang digunakan yaitu furnitur dengan material khas Indonesia seperti kursi dengan material rotan, kayu, dan lain-lain.
4. Perancangan desain yang fleksibel agar sesuai dengan keinginan klien yang meng-

- inginkan desain *seasonable food court*.
5. Perancangan sistem cahaya yang sesuai dengan standar.
 6. Perancangan sistem sirkulasi udara yang sesuai dengan standar.
 7. Perancangan sistem proteksi kebakaran yang sesuai dengan standar.
 8. Perancangan sistem *plumbing* yang sesuai dengan standar.

Data Pengguna

Berikut adalah data pengguna dari *food court* Dapoer Noesantara:

- a. *Owner* Dapoer Noesantara
- b. *Food court manager*
- c. *Supervisor*
- d. *Finance manager*
- e. *Food court staff*
- f. *Security*
- g. *Tenant (chef, cook helper, cashier, waiter)*
- h. *Customer*
- i. *Supplier*
- j. *Cleaning service*

Integrasi Bisnis dengan Desain

Felyn Kho *Interior Architects* fokus untuk mengerjakan proyek komersial, yaitu proyek *retail, office, hospitality* (restoran dan hotel) dengan target pasar pada fase pertama yaitu area Kabupaten Jember, Kabupaten Banyuwangi, dan sekitarnya. Keunggulan yang ditawarkan Felyn Kho *Interior Architects* kepada klien yaitu

berupa *interior architecture branding design* dan beberapa kemudahan lainnya seperti, adanya kemudahan jasa saat realisasi, desain grafis (*wall & window graphic design, signage design*), dan *branding design*. Hal ini berhubungan dengan proyek yang dikerjakan oleh Felyn Kho *Interior Architects* saat ini, yaitu proyek *food court* bernama Dapoer Noesantara.

Proyek Dapoer Noesantara yang terletak di jalan Karimata 48, Jember ini merupakan proyek komersial yang termasuk dalam kategori *hospitality – restoran – food court*. Proyek ini termasuk proyek *start-up business* dengan konsep *branding* yang sudah ada dari pihak klien sehingga Felyn Kho *Interior Architects* hanya membantu dalam desain arsitektur interior serta memberi sedikit masukan untuk kelengkapan *branding* yang klien butuhkan. Keunggulan desain yang dimiliki oleh Felyn Kho *Interior Architects* akan dapat membantu proyek *start-up business* milik klien karena melalui desain yang dihasilkan oleh Felyn Kho *Interior Architects* akan membuat *brand experience* kepada *customer* sehingga *customer* yang berkunjung ke *food court* ini tidak hanya untuk makan dan minum 1x saja tetapi bisa datang untuk kedua kali dan seterusnya.

METODOLOGI DESAIN

Teknik Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam pengumpulan data perancangan arsitektur interior proyek ini

adalah sebagai berikut:

1. Observasi Lapangan

Melakukan observasi pada tahap awal dengan berkunjung ke lokasi dan juga beberapa *food court* lainnya yang terletak di Jember dan Surabaya untuk mengetahui aktivitas yang biasanya dilakukan, sirkulasi yang dibutuhkan, dan barang-barang untuk kebutuhan *food court*.

2. Observasi Pengguna

Melakukan observasi kepada *owner* Dapoer Noesantara dan pengguna lainnya seperti *manager, supervisor, finance manager, staff, security, tenant*, dan lain sebagainya untuk mengetahui kebutuhan ruang, alur aktivitas, sirkulasi yang dibutuhkan, masalah yang dikeluhkan, dan lain sebagainya.

3. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dan tidak langsung dengan pengguna seperti kepada *owner, manager, supervisor, finance manager, staff, security, tenant*, dan lain sebagainya untuk dapat memberikan data dan informasi kebutuhan untuk objek desain.

4. Studi Pustaka

Melakukan studi literatur yang berhubungan dengan peraturan pembangunan di daerah Jember, desain *food court*, desain restoran, standar – standar untuk pencahayaan, penghawaan, akustik, material, dan lain sebagainya, serta *branding design* untuk mem-

peroleh teori, standar, dan aturan dalam mendesain interior maupun eksterior.

5. *Programming*

Melakukan pengolahan seluruh data untuk membuat *space requirement, space relationship, activity schedule, site's analysis*, dan *zoning possibilities* untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan keinginan klien, kebutuhan, dan menjawab masalah-masalah yang ada.

Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan untuk perancangan proyek *food court* ini yaitu deskriptif kualitatif dengan melakukan analisa serta pengamatan terhadap kebutuhan klien dan juga pengguna *food court*. Data kebutuhan klien dan juga pengguna *food court* dikumpulkan berdasarkan observasi lapangan, observasi pengguna, wawancara, dan juga studi pustaka. Hasil penelitian dari perancangan proyek ini tidak bersifat statistic dan tidak terdapat aturan *absolute*.

Teknik Pola Berpikir

Teknik pola berpikir yang digunakan untuk perancangan proyek *food court* ini yaitu dengan melakukan metode pengorganisasian diri. Metode pengorganisasian diri tersebut dibagi menjadi dua bagian, yaitu metode *glass box* dan metode *black box*. Penulis menggabungkan pemecahan masalah dengan metode berpikir yang rasional, logis, dan sistematis serta

digabungkan dengan metode berpikir imajinasi untuk persoalan desainnya. Kedua metode ini digunakan penulis untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan permintaan dan permasalahan klien, serta permasalahan di *site* dan literatur.

TINJAUAN PUSTAKA

Data Literatur

Definisi *Food Court*

Menurut Schmek (2004), *food court* adalah area yang menyediakan berbagai pilihan makanan dan rasa dengan pelayanan yang cepat, *grab and go*, dan konsumen menginginkan banyak variasi di area makan *food court*.

Definisi Restoran

Menurut Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No. KM 95/HK. 103/MPPT-87, restoran adalah salah satu jenis usaha pangan yang bertempat di sebagian atau diseluruh bangunan yang permanen dilengkapi peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, penyajian, dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya dan memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan dalam keputusan ini.

Sistem Pelayanan dalam Dapoer Noesantara

Sistem pelayanan Dapoer Noesantara menggunakan sistem pelayanan *food court* pada umumnya. Pihak *owner* dari Dapoer Noesantara menyewakan *food stall* kepada pihak calon *tenant*. Pihak Dapoer Noesantara akan melakukan seleksi terhadap calon *tenant* dari *food test*, su-

rat-surat usaha, dan lain sebagainya.

Pihak Dapoer Noesantara menyediakan 6 *staff* untuk menjadi pegawai kasir, membantu *tenant* mengantarkan makanan, membersihkan area *food court*, dan lain sebagainya. Pihak *tenant* tidak perlu untuk mengambil piring dan gelas dari *food stall* nya sendiri karena dibantu oleh *staff* dari *food court*. Pihak *tenant* hanya perlu untuk mencuci peralatan piring dan gelas tersebut saja. Sistem *customer* membeli makanan di *food court* ini melalui penggunaan kartu yang harus diisi dan bisa di *top-up*. *Tenant* tidak perlu menerima uang apa pun karena bentuk uang di sistem *food court* ini menggunakan elektronik.

Tata Letak dan Organisasi Ruang

Tata letak dan organisasi ruang yang ada pada Dapoer Noesantara dibuat berdasarkan analisa yang telah dilakukan. Menurut Ching (2007), macam-macam *configuration of the path* yang dapat diterapkan yaitu pola *linear*, *radial*, *spiral*, dan *grid*. Selain itu, terdapat macam-macam *space organization* yang dapat diterapkan yaitu *centralized organization*, *linear organization*, *radial organization*, *clustered organization*, dan *grid organization*.

Lantai

Menurut Neufert (1996), lantai menentukan secara final kesan keseluruhan, biaya perawatan, dan nilai bangunan itu sendiri. Macam-macam lantai secara umum yaitu lantai mozaik, ubin lantai keramik, lantai kayu, lantai granit, lantai

beton, lantai *vinyl*, dan lain sebagainya. Lantai yang dapat digunakan untuk proyek komersial terutama restoran merupakan lantai yang mudah perawatannya dan juga tidak licin.

Dinding

Menurut Neufert (1996), pemilihan material dan tebal untuk dinding harus disesuaikan dengan fungsinya sebagai pelindung panas, bunyi, kelembaban, dan kebakaran. Secara teknik konstruksi, dinding dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu dinding struktural dan dinding non-struktural. Dinding struktural atau yang sering disebut dengan istilah *bearing wall* adalah dinding yang digunakan untuk menahan beban bangunan sehingga wajib dibangun dengan struktur yang benar-benar kokoh. Sedangkan dinding non-struktural adalah dinding yang hanya memiliki fungsi sebagai partisi dan tidak menahan bobot bangunan. Macam-macam material untuk dinding yaitu dinding beton, dinding batu bata, dinding kayu, dinding batu alam, dan lain sebagainya. Dinding untuk proyek restoran harus memperhatikan fungsi kelembaban, kebakaran, dan panas.

Plafon

Menurut Neufert (1996), plafon atau langit-langit memiliki macam-macam material yang bisa digunakan. Material plafon untuk restoran terutama untuk dapur harus memperhatikan spesifikasi material seperti tentang spesifikasi *fire retardant* yang dimiliki. Masing-masing

material untuk plafon memiliki struktur rangkanya masing-masing. Struktur rangka yang dipilih juga harus struktur rangka yang tidak berbahaya saat digunakan untuk area restoran.

Furnitur

Menurut Ching (1996), furnitur adalah elemen pengisi interior yang memiliki peranan penting dalam mendukung desain dalam suatu ruangan. Tentunya furnitur *food court* dengan furnitur dalam rumah pasti berbeda. Furnitur yang sangat penting dalam *food court* yaitu meja dan kursi makan, *kitchen cabinet*, meja *cashier*, dan *storage*.

Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan memiliki dua macam jenis, yaitu sistem penghawaan alami dan sistem penghawaan buatan. Sistem penghawaan alami adalah sistem yang mengandalkan angin. Menurut situs Arsitektur dan Lingkungan (2015), sistem ini dapat terjadi jika orientasi bangunan diletakkan antara lintasan matahari dan angin. Bangunan menghadap ke arah timur sehingga ventilasi bangunan menghadap ke selatan dan utara.

Macam-macam sistem penghawaan alami yaitu sistem ventilasi silang, *barrier system*, penggunaan elemen air, penggunaan atap pelana, dan lain sebagainya. Macam-macam sistem penghawaan buatan yaitu seperti penggunaan AC. Penggunaan AC sendiri terdapat banyak jenisnya yaitu AC *split system*, VRF / VRV, dan lain sebagainya. Penghawaan yang paling penting untuk

restoran yaitu pada dapur. Penggunaan *exhaust fan* pada area dapur sendiri sangat diperlukan.

Sistem Pencahayaan

Menurut Indusville (2017), sistem pencahayaan pada restoran sendiri dibagi menjadi tiga yaitu *ambient lighting*, *task lighting*, *accent lighting*. *Ambient lighting* bertujuan untuk memberikan kesan dari pengunjung dan mempengaruhi *mood* pengunjung. *Task lighting* digunakan dengan tujuan untuk memberi penerangan pada area-area yang kurang terang. *Accent lighting* digunakan untuk memberi efek yang berbeda.

Sistem Akustik

Menurut Sutanto (2016), akustik merupakan ilmu tata suara dan keseluruhan efek-efek yang ditimbulkan oleh suara tersebut terhadap para penikmatnya. Menurut Sutanto (2016) juga, arsitektural akustik adalah teknologi untuk mendesain ruangan, struktur, dan konstruksi dari sebuah ruangan yang tertutup, serta sistem-sistem mekanikal pendukungnya bagi tujuan peningkatan kualitas akustik (pidato dan juga musik, atau gabungan di antara keduanya) di dalam suatu ruang. Pada area restoran, umumnya sistem akustik dibutuhkan untuk area makan yang memiliki tingkat kebisingan tinggi. Hal ini bertujuan agar tidak mengganggu area makan yang memiliki sifat privasi.

Sistem Keamanan

Sistem keamanan sangat dibutuhkan terutama

dalam proyek ini karena dalam proyek ini, terdapat area kasir, arsip-arsip penting di kantor, dan barang-barang gudang. Macam-macam sistem keamanan yang dibutuhkan pada kantor menurut situs Indraga (2016) yaitu *access control*, *CCTV*, *alarm system*, dan lain sebagainya. Semua sistem keamanan tersebut dapat diintegrasikan menjadi satu sistem. Selain dapat dibuat menjadi satu sistem, data juga secara otomatis dapat tersimpan dalam *database* dan tidak dapat dihapus oleh sembarang orang termasuk pegawai-pegawai yang bekerja, hanya bisa diakses oleh *owner*.

Sistem Proteksi Kebakaran

Menurut situs Bromindo (2018), sistem proteksi kebakaran terdapat dua jenis yaitu sistem proteksi kebakaran aktif dan sistem proteksi kebakaran pasif. Alat-alat pemadam kebakaran juga penting untuk digunakan dalam bangunan komersial seperti tabung pemadam api, *fire hydrant system*, *fire alarm system*, dan lain sebagainya. Peletakan sistem proteksi kebakaran ini juga penting, terutama pada area-area yang mudah diakses dan dapat menjangkau keseluruhan area yang diinginkan.

Sistem Plambing

Menurut Noerbambang (1991), sistem plambing adalah sistem yang menyediakan air bersih ke tempat-tempat yang diinginkan dengan tekanan yang cukup serta sistem yang membuang air kotor dari tempat tertentu dan juga kotoran

dari tempat tertentu. Macam-macam sistem plambing untuk penyediaan air bersih, yaitu sistem sambungan langsung, sistem tangki atap, sistem tangki tekan, sistem tanpa tangki, dan lain sebagainya. Sistem plambing pada restoran harus diutamakan pada area dapur dan toilet yang tentunya berbeda dengan sistem plambing pada area residensial.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Sistem sirkulasi vertikal yang biasanya digunakan pada bangunan-bangunan tinggi adalah *elevator*, *escalator*, dan tangga. Berdasarkan proyek *food court* ini, sistem sirkulasi vertikal yang dibutuhkan adalah tangga. Menurut Neufert (1996), peraturan atau ketetapan untuk membuat tangga berbeda-beda tergantung dari luas bangunan atau gedung. Tangga juga harus didesain menyesuaikan kebutuhan dari pengguna, seperti harus memperhatikan jumlah orang yang menggunakan tangga, tinggi pegangan tangga dapat diraih oleh anak-anak atau tidak, tinggi tanjakan, dan lain sebagainya.

Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem mekanikal elektrikal dan teknologi informasi yang dibutuhkan dalam proyek ini adalah penggunaan saklar, stop kontak untuk *laptop*, komputer, WiFi, MCB, *outlet* telepon, MDP, SDP, trafo, meteran, dan lain-lain. Sistem mekanikal elektrikal dan teknologi informasi

ini menjadi satu sumber dari MCB, MDP, SDP, meteran, dan trafo.

Menurut Royen (2016), panel MDP ini terbagi menjadi *line* untuk MCB, lalu akan memberikan *power* ke panel lanjutan yaitu ke sistem mekanikal elektrikal dan teknologi informasi lainnya.

KONSEP DAN ANALISA DESAIN

Konsep Perancangan

Konsep desain perancangan proyek *food court* Dapoer Noesantara yaitu "*Branding X Social Media Friendly Design*". Konsep ini diambil untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada serta untuk memenuhi permintaan dari klien. Poin-poin dari konsep "*Branding X Social Media Friendly Design*" yaitu:

1. *Exterior dan Interior Branding Design*
Exterior branding design pada proyek Dapoer Noesantara dapat terlihat dari fasad bangunan yang menggunakan material batu bata roster dengan motif batik kawung untuk menunjukkan sisi tradisional Indonesia.

Hal ini bertujuan agar *customer* saat melihat dari arah bagian fasad bangunan dapat langsung mengetahui makanan yang dijual merupakan makanan dan minuman Indonesia. Selain itu, kisi-kisi yang digunakan pada fasad bangunan menggunakan motif dedaunan yang diam-

bil dari logo pohon Dapoer Noesantara. *Interior branding design* pada proyek Dapoer Noesantara dapat terlihat pada penggunaan logo Dapoer Noesantara yang digunakan sebagai *focal point* untuk tempat duduk pada area makan.

Makna dari logo Dapoer Noesantara ini sendiri yaitu sebagai tempat berteduh sehingga penulis menggunakan logo ini pada area duduk *food court*. Selain itu, *interior branding design* pada proyek ini juga diterapkan pada produk seperti peralatan makan dan minum, seragam karyawan dan *tenant*, *take away packaging*, penggunaan *pattern* dari logo, batik, dan kayu pada bagian interior ruangan, penggunaan material batang bambu, anyaman bambu, rotan, kayu, dan lain sebagainya pada interior ruangan dan *furniture* yang digunakan, serta penggunaan warna yang merupakan *color tone* dari logo Dapoer Noesantara. Berikut adalah foto dari *exterior* dan *interior branding design* dari Dapoer Noesantara.



Gambar 1. Exterior Branding Design
Sumber: Data Pribadi (2018)



Gambar 2. Interior Branding Design
Sumber: Data Pribadi (2018)

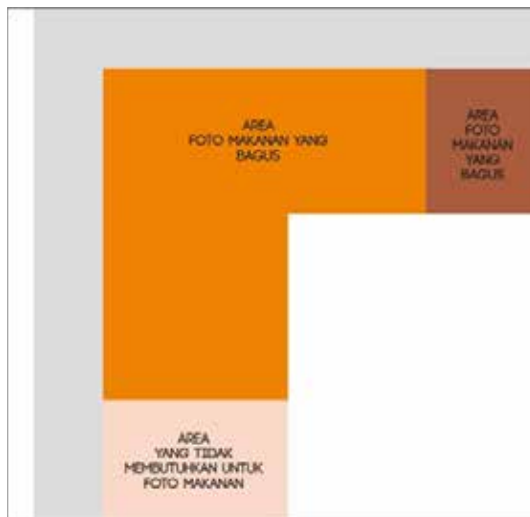
2. Photo Area

Target pasar dari Dapoer Noesantara merupakan anak-anak muda terutama mahasiswa dan anak-anak sekolah. Dapoer Noesantara sendiri merupakan *food court* yang ingin menonjolkan keragaman budaya Indonesia, namun target utamanya adalah anak-anak muda yang lebih menyukai budaya luar dari pada budaya sendiri. Oleh karena itu, desain untuk proyek Dapoer Noesantara harus dapat mengikuti *trend* anak-anak muda. Banyak sekali, anak-anak muda yang datang ke restoran dan *café* hanya untuk foto-foto saja. Hal ini membuat, desain dari Dapoer Noesantara dibuat agar dapat digunakan sebagai area untuk berfoto tetapi tetap menonjolkan keragaman budaya Indonesia. Selain itu, Dapoer Noesantara didesain dengan menggunakan *light shelf* dengan tujuan agar mendapatkan pantulan cahaya dari luar untuk masuk ke dalam bangunan secara merata. Menurut Rahadiyanti (2015), permukaan utama ruang sebaiknya berwarna putih atau sangat terang untuk memantulkan cahaya sebanyak mungkin. Warna-

warna yang lebih gelap dapat digunakan pada permukaan yang lebih kecil di mana distribusi cahaya tidak terlalu diutamakan. Oleh karena itu, dalam penerapan *light shelf* ini, seluruh plafon menggunakan warna terang agar dapat memantulkan cahaya alami dari luar. Cahaya alami sendiri disukai oleh orang-orang yang ingin foto sendiri, foto bersama, mau pun foto makanan karena terlihat alami.

Desain Dapoer Noesantara menggunakan pembagian area untuk orang-orang dapat mengambil foto makanan atau foto diri yang bagus dengan area yang tidak dapat digunakan untuk mengambil foto makanan dan foto diri melainkan hanya untuk bekerja.

Berikut yaitu pembagian area foto dan area yang menarik untuk dijadikan tempat berfoto.



Gambar 3. Pembagian Area Foto
Sumber: Data Pribadi (2018)



Gambar 4. Area Foto
Sumber: Data Pribadi (2018)

3. *Top Dining Table Design*

Top dining table pada Dapoer Noesantara didesain dengan menarik dan terdapat tiga jenis meja dengan desain yang berbeda. Hal ini bertujuan agar *customer* dapat mengambil foto makanan yang menarik dan bagus. Pencahayaan alami yang merata dari penggunaan *light shelf* juga dapat membantu untuk mendapatkan foto makanan yang bagus dan menarik. Berikut yaitu *top dining table design* pada *food court* Dapoer Noesantara.



Gambar 5. Top Dining Table Design
Sumber: Data Pribadi (2018)

4. *Educational*

Dapoer Noesantara didesain dengan tidak hanya untuk menunjukkan makanan dan minuman beragam khas Indonesia tetapi juga dapat memberikan dampak positif bagi *customer* yaitu pengetahuan tambahan budaya tradisional Indonesia. Oleh karena itu, desain Dapoer Noesantara menggunakan *pattern* kain tradisional Indonesia, seperti kain batik, kain lurik, kain ulos, dan lain sebagainya.

Selain itu, desain dari Dapoer Noesantara ini juga menggunakan barang-barang tradisional khas Indonesia seperti tampah, lampu teplok, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, material yang digunakan untuk bagian interior Dapoer Noesantara merupakan material khas Indonesia, seperti batang bambu, anyaman bambu, tanaman padi kering, rotan, dan lain sebagainya.

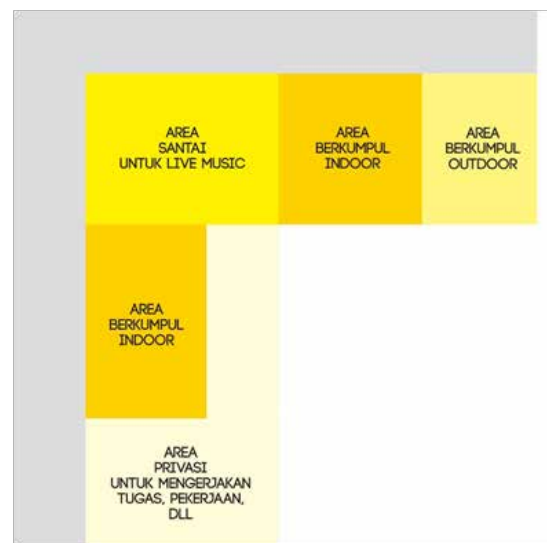
5. *Gathering Place*

Dapoer Noesantara memiliki tujuan untuk menjadi tempat berkumpul karena memiliki target utama yaitu anak-anak muda.

Owner menginginkan *customer* yang datang tidak hanya makan dan minum saja lalu pulang melainkan bisa nongkrong atau berkumpul bersama teman-temannya atau keluarganya.

Dapoer Noesantara juga menyewakan mainan tradisional yang dapat disewa oleh *customer*. Oleh karena itu, desain dari Dapoer Noesantara menggunakan pembagian area, yaitu area untuk berkumpul atau ramai-ramai bersama teman-teman atau keluarga, area yang memiliki privasi untuk *customer* yang membutuhkan area untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan, dan area santai untuk sekedar mendengarkan *live music*.

Berikut yaitu pembagian area duduk pada *food court* Dapoer Noesantara.



Gambar 6. Pembagian Area Duduk
Sumber: Data Pribadi (2018)

6. *Flexible Design*

Desain dari Dapoer Noesantara dibuat fleksibel agar dapat sesuai dengan permintaan klien yaitu dapat diganti

setiap dua bulan sekali mengikuti tema adat yang diinginkan. Contohnya yaitu dua bulan pertama menggunakan tema budaya tradisional Jawa Timur dan dua bulan berikutnya menggunakan tema budaya tradisional Jawa Barat.

Oleh karena itu, *backdrop* yang digunakan untuk area panggung menggunakan gantungan kain tradisional yang fleksibel sehingga kain tradisional tersebut dapat diganti sesuai dengan tema yang diinginkan. Selain itu, partisi yang menggantung untuk membedakan area makan yang *private* dengan area makan lainnya juga menggunakan gantungan kain tradisional yang fleksibel sehingga mudah untuk diganti.

Berikut yaitu *backdrop* pada *food court stage* yang fleksibel.



Gambar 7. Flexible Design
Sumber: Data Pribadi (2018)

Konsep Zoning

Konsep *zoning* yang diterapkan pada *food court* Dapoer Noesantara adalah sebagai berikut:

1. Adanya pembagian area yang berbeda antara sirkulasi untuk *customer* dan sirkulasi untuk *customer* atau *staff*.
2. Adanya pembagian area yang berbeda untuk area duduk, yaitu berupa area privasi untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan, area berkumpul atau beramai-ramai untuk area *indoor*, area berkumpul atau beramai-ramai untuk area *outdoor*, dan area santai untuk menonton *live music*.
3. Adanya pembagian area yang berbeda untuk area foto, yaitu berupa area foto yang mendapatkan cahaya alami yang banyak sehingga bagus digunakan untuk foto dan area foto yang kurang mendapatkan cahaya alami sehingga kurang maksimal jika digunakan untuk foto.
4. Area servis, seperti dapur, *janitor*, *toilet*, dan *storage* diletakkan di area paling samping dan area paling belakang agar memiliki sirkulasi sendiri dan tidak mengganggu sirkulasi area untuk makan. Selain itu, juga untuk memudahkan jalur pipa *plumbing* untuk area dapur dan juga toilet.
5. Area kantor serta ruang karyawan juga diletakkan di bagian area servis agar tetap menjadi satu sirkulasi dengan karyawan lain dan tidak mengganggu area makan.
6. Area *stage* diletakkan dibagian sudut area makan agar dapat dilihat dari berbagai arah,

- baik dari area makan *indoor*, area makan *outdoor*, dan juga area makan *mezzanine*.
7. Area makan dapat diakses melalui 3 pintu, yaitu pintu dari sisi paling depan bangunan, pintu dari bagian sisi kanan bangunan, dan pintu dari area makan *outdoor*. Hal ini bertujuan agar sirkulasi *customer* menjadi tidak padat dan lebih aman.
 8. Area *service* dapat diakses melalui 2 pintu, yaitu pintu dari sisi paling depan bangunan dan pintu dari sisi samping bangunan. Hal ini bertujuan agar sirkulasi karyawan dan *tenant* lebih dekat jangkauannya dan lebih mudah untuk *loading* barang-barang.

Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang digunakan pada proyek Dapoer Noesantara yaitu organisasi ruang dengan pola *linear*. Pola *linear* yang dimaksud adalah pola organisasi ruang yang letaknya berderetan seperti satu garis. Hal ini bertujuan agar peletakan ruang lebih tertata terutama peletakan area servis, seperti peletakan *food stall*, dapur, toilet, *storage*, dan *janitor*. Selain itu pola organisasi ruang *linear* ini juga dapat mempermudah *customer* yang datang dan melihat *food stall* yang berderetan tanpa terlewat satu pun dan juga tidak membingungkan.

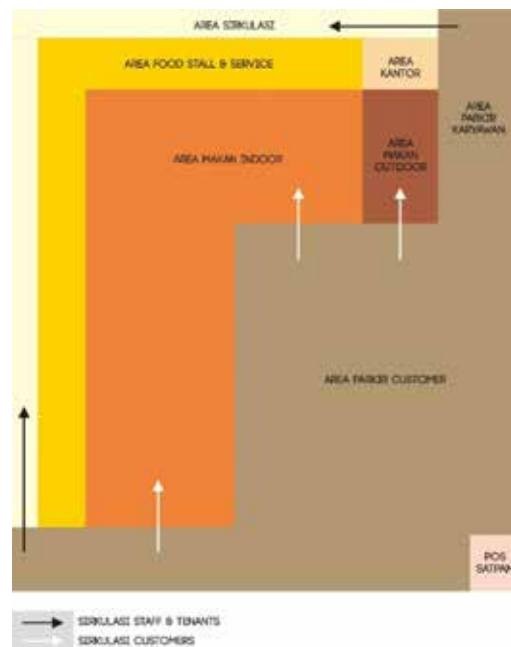
Konsep Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi yang digunakan pada proyek Dapoer Noesantara yaitu pola sirkulasi *linear*. Pola sirkulasi *linear* ini dibagi menjadi dua bagian, antara sirkulasi *customer* dan juga sirkulasi

karyawan serta *tenant*.

Pembagian sirkulasi menjadi dua bagian ini bertujuan agar aktivitas antara karyawan dan *tenant* tidak mengganggu aktivitas dari *customer* terutama saat melakukan *loading* barang. Selain itu, pemilihan sirkulasi *linear* bertujuan agar sirkulasi menjadi lebih tertata dan memudahkan aktivitas masing-masing pengguna antara karyawan, *tenant*, dan juga *customer*. Sirkulasi yang lebih tertata dan rapi tentunya juga akan membuat nyaman suasana saat bekerja bagi karyawan dan *tenant* dan membuat nyaman *customer* saat makan.

Berikut konsep *zoning*, organisasi ruang, dan pola sirkulasi Dapoer Noesantara.



Gambar 8. Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi
Sumber: Data Pribadi (2018)

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Gaya yang digunakan pada perancangan arsitektur interior *food court* Dapoer Noesantara yaitu kombinasi *modern style* dengan sedikit perpaduan *traditional style*. Penggunaan *traditional style* ini untuk menunjukkan kekhasan Dapoer Noesantara yang menginginkan untuk menunjukkan keragaman budaya Indonesia. *Modern style* sendiri digunakan agar tidak cenderung monoton dan dapat disukai oleh anak-anak muda. Suasana yang digunakan untuk *food court* Dapoer Noesantara ini merupakan suasana yang sesuai dengan filosofi masing-masing daun pada *brand* Dapoer Noesantara, yaitu suasana nyaman, hangat, santai, *welcome*, *exciting*, dan bahagia. Suasana ruang ini dapat dicapai dengan penggunaan material yang mayoritas menggunakan material *finish* kayu yang dipadukan dengan warna coklat dari logo Dapoer Noesantara serta dipadukan dengan gradasi warna dari warna utama logo tersebut. Selain itu, suasana ruang juga dipengaruhi oleh warna cahaya lampu dan juga cahaya dari luar bangunan. Warna cahaya lampu yang digunakan untuk proyek ini yaitu warna lampu *warm yellow* untuk dapat membentuk suasana yang hangat, *welcome*, nyaman, dan santai.

Bangunan ini juga didesain dengan banyak bukaan pada arah selatan agar cahaya yang masuk bukan cahaya yang panas. Selain itu, proyek ini juga didesain dengan menggunakan *light shelf* agar cahaya alami masuk secara

merata ke dalam bangunan. Cahaya alami ini juga yang dapat mempengaruhi suasana ruang di dalam *food court* agar terbentuk *ambience* yang sesuai dengan filosofi masing-masing daun pada *brand* Dapoer Noesantara.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Bentuk desain yang sering digunakan untuk desain proyek Dapoer Noesantara merupakan bentuk *pattern* dari logo Dapoer Noesantara itu sendiri, yaitu bentuk *pattern* dedaunan. Selain menggunakan *pattern* dedaunan tersebut, *pattern* yang digunakan untuk proyek ini yaitu *pattern* motif kain tradisional Indonesia, seperti kain batik, kain lurik, dan lain sebagainya. Penggunaan *pattern* dari logo Dapoer Noesantara ini bertujuan untuk semakin memperkental *brand* dari Dapoer Noesantara dan penggunaan *pattern* motif kain tradisional bertujuan untuk memperkental konsep budaya Indonesia yang ingin ditonjolkan untuk desain *food court* ini. Selain itu, *pattern* yang digunakan untuk proyek *food court* Dapoer Noesantara ini *pattern* serat-serat kayu. Hal ini disebabkan karena logo Dapoer Noesantara merupakan pohon yang berkaitan erat dengan kayu.

Bahan atau material yang banyak digunakan untuk proyek Dapoer Noesantara ini mayoritas menggunakan material bahan-bahan tradisional khas Indonesia, yang dipadukan dengan material multiplek dan juga besi. Material bahan-bahan tradisional khas Indonesia yang digunakan untuk

proyek *food court* ini antara lain batang-batang bambu, anyaman bambu, rotan, padi-padi kering, dan lain sebagainya. Material bahan-bahan tradisional ini digunakan untuk area kasir pada masing-masing *food stall*. Material multiplek banyak digunakan untuk material *furniture*. *Finishing* yang digunakan untuk material multiplek ini mayoritas menggunakan *finishing* HPL motif kayu, HPL warna kuning, HPL warna coklat, dan lain sebagainya. Penggunaan material untuk lantai, mayoritas menggunakan keramik bertekstur dengan warna seperti *concrete* dengan *matte finish*, keramik dengan *pattern* batik, dan sisanya menggunakan keramik yang bertekstur dengan warna sama seperti *concrete* untuk digunakan pada area-area *service*, seperti area dapur, *storage*, *toilet*, *janitor*, dan lain sebagainya. Penggunaan keramik untuk semua area pada bagian dalam *food court* ini bertujuan untuk mempermudah *maintenance* sehingga mudah dibersihkan dan tidak beresiko licin.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Furnitur yang digunakan untuk proyek *food court* Dapoer Noesantara merupakan furnitur yang menggunakan material-material khas Indonesia, seperti menggunakan material rotan dan juga kayu. Furnitur yang digunakan untuk proyek ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *custom furniture*, furnitur jadi, dan aksesoris pendukung. Berikut adalah penjelasan furnitur-furnitur yang digunakan tersebut:

1. *Custom Furniture*

Furnitur yang digunakan untuk proyek *food court* Dapoer Noesantara mayoritas merupakan furnitur yang dibuat oleh *partner* dari Felyn Kho *Interior Architects*, yaitu Meubel Jitu. Banyaknya furnitur *custom* pada proyek ini disebabkan karena meja makan yang digunakan merupakan meja makan dengan desain yang menarik dan menggunakan *pattern* batik. Selain itu, beberapa kursi juga dibuat secara *custom* seperti kursi dengan logo Dapoer Noesantara yang digunakan sebagai *focal point* ruangan. Tidak hanya itu, kabinet dapur, meja kasir, dan lain sebagainya juga dibuat secara *custom* untuk memaksimalkan penggunaan ruang agar tidak ada *space* yang terbuang sia-sia.

2. Furnitur Jadi

Furnitur-furnitur jadi yang digunakan untuk proyek *food court* Dapoer Noesantara ini merupakan furnitur-furnitur seperti beberapa kursi makan, *locker*, meja kantor, kursi kantor, *bar stool*. Furnitur sisanya menggunakan furnitur yang dibuat secara *custom*. Furnitur-furnitur jadi yang dibeli disesuaikan dengan desain sehingga membutuhkan *supplier* furnitur yang menjual furnitur dengan material rotan dan kayu.

3. Aksesoris Pendukung

Aksesoris pendukung yang digunakan untuk proyek *food court* Dapoer Noesantara yaitu

dengan menggunakan elemen logo Dapoer Noesantara sebagai aksesoris di tiap *food stall* dan di area masuk *food court*. Selain itu, aksesoris pendukung yang digunakan untuk *food court* ini menggunakan barang-barang tradisional khas Indonesia, seperti tampah, lampu teplok, dan lain-lain.

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Finishing yang digunakan pada proyek Dapoer Noesantara ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *finishing* pada lantai, dinding, dan plafon. *Finishing* pada lantai mayoritas menggunakan lantai bertekstur dengan *look* seperti *concrete* motif polos dan motif batik. Keramik lantai dengan tekstur dan *look* seperti *concrete* dengan motif polos digunakan untuk seluruh *food court* dari luar hingga dalam bangunan karena keramik ini dapat digunakan untuk *outdoor* maupun *indoor*. Keramik ini juga bertekstur kasar sehingga tidak licin jika kejatuhan makanan atau pun minuman. Keramik lantai dengan tekstur dan *look* seperti *concrete* dengan motif batik digunakan untuk area sirkulasi saat mengantri makanan pada area dekat *food stall*, area *food stall* yang melingkar, area duduk, dan lain sebagainya.

Finishing yang digunakan pada dinding Dapoer Noesantara, mayoritas menggunakan cat warna putih, HPL warna kuning, HPL motif *plank* kayu warna coklat dan putih. Selain itu, *finishing* yang digunakan untuk dinding *food stall* menggunakan material-material khas Indonesia seperti batang-

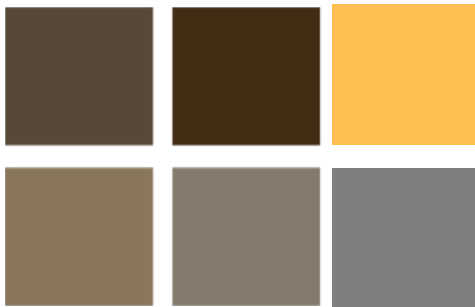
batang bambu, anyaman bambu, rotan, tanaman padi kering, dan lain sebagainya. *Finishing* yang digunakan pada plafon Dapoer Noesantara bagian *indoor*, mayoritas menggunakan plafon *gypsum* dengan *finishing* cat warna putih. *Finishing* yang digunakan pada plafon Dapoer Noesantara bagian *outdoor*, menggunakan plafon dengan bahan metal motif *plank* kayu warna coklat. Berikut yaitu *interior* Dapoer Noesantara yang dapat menunjukkan aplikasi *finishing*.



Gambar 9. Aplikasi *Finishing* pada Dapoer Noesantara
Sumber: Data Pribadi (2018)

Finishing warna yang digunakan secara mayoritas pada Dapoer Noesantara menggunakan warna dari gradasi warna utama logo Dapoer Noesantara yang dipadukan dengan warna putih dan juga abu-abu. Penggunaan warna kuning hasil gradasi dari warna logo utama Dapoer Noesantara digunakan sebagai warna yang dapat menarik perhatian *customer*, sehingga warna ini digunakan untuk warna *signage* untuk *food stall* dan beberapa area lainnya. Warna kuning ini juga membuat kesan keseluruhan warna *food court* cenderung agar tidak monoton dengan penggunaan warna – warna coklat saja. Berikut adalah warna-warna

yang digunakan pada bagian eksterior dan interior Dapoer Noesantara.



Gambar 10. Penggunaan Warna pada Dapoer Noesantara
Sumber: Data Pribadi (2018)

KESIMPULAN

Dapoer Noesantara merupakan proyek komersial jenis restoran dengan kategori *food court*. *Food court* ini menjual makanan dan minuman Indonesia. *Owner* dari Dapoer Noesantara menginginkan *food court* ini dapat menjadi sarana edukasi untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada masyarakat Jember melalui makanan dan minuman yang dijual, persewaan mainan tradisional, dan adanya *traditional live music*. Masalah utama dari desain *food court* ini yaitu keinginan *owner* untuk menggunakan desain yang mengangkat keberagaman budaya Indonesia bertolak belakang dengan kesukaan dari target pasar yang dituju.

Target pasar yang dituju mayoritas merupakan anak-anak muda yang kurang menyukai budaya Indonesia karena pengaruh globalisasi. Oleh karena itu, konsep yang ditawarkan kepada klien berupa "*Branding X Social Media Friendly*

Design" ini dapat menjawab permasalahan-permasalahan tersebut. Kesimpulan dari konsep "*Branding X Social Media Friendly Design*" ini adalah sebagai berikut:

1. *Exterior dan Interior Branding Design*
Penerapan *exterior branding design* pada bagian fasad bangunan dengan penggunaan bata roster motif kawung dan kisi-kisi motif daun dari logo Dapoer Noesantara. Penerapan *interior branding design* pada bagian area tempat duduk sofa di tengah area makan dengan logo Dapoer Noesantara, *product branding*, penggunaan *pattern* dari logo, batik, kayu, dan warna yang sesuai dengan *color tone* dari logo Dapoer Noesantara, serta penerapan *ambience* yang sesuai dengan *brand* Dapoer Noesantara.
2. *Photo Area*
Adanya pembagian area untuk area foto di *indoor* maupun *outdoor* Dapoer Noesantara dan juga penggunaan *light shelf*.
3. *Top Dining Table Design*
Penggunaan meja makan dengan desain motif batik dan juga logo dari Dapoer Noesantara agar menarik saat *food blogger* ingin mengambil foto makanan.
4. *Educational*
Penggunaan material-material khas Indonesia untuk diterapkan pada interior Dapoer Noesantara seperti batang-batang bambu, anyaman bambu, rotan, tanaman padi kering, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, furnitur yang digunakan untuk proyek ini merupakan furnitur dengan material khas Indonesia sep-

erti rotan, kayu, dan lain sebagainya.

5. *Gathering Place*

Adanya pembagian area untuk area yang memiliki privasi, area yang dapat digunakan untuk berkumpul atau nongkrong ramai-ramai bersama teman-teman atau keluarga, dan area bersantai untuk mendengarkan *live music*.

6. *Flexible Design*

Flexible design ini diterapkan pada *backdrop* untuk area *stage* dan *ceiling partition* yang membedakan antara area *private* dengan area makan lainnya. Hal ini bertujuan agar desain tidak monoton.

REFERENSI

- Azidiky, Mochammad Jimly. (2016), *Tergesernya Budaya Asli Indonesia oleh Budaya Barat*, <https://www.kompasiana.com/mochammadjimly/tergesernya-budaya-asli-indonesia-oleh-budaya-barat_5750657bc723bde10ae99182> (22 Februari 2018)
- Ching, F. D. K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Terjemahan oleh Paul Hanoto Adjie (1996). Jakarta: Erlangga.
- Ching, F. D. K. (2007). *Architecture Form, Space, & Order*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Industville. (2017). *The Psychology Behind Great Restaurant Design*. <<https://www.modernrestaurantmanagement.com/the-psychology-behind-great-restaurant-design-infographic/>> (12 Januari 2018)
- Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No. KM 95/HK. 103/MPPT-87. 1987. Jakarta.
- Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi (1996). Jakarta: Erlangga
- Noerbambang, Soufyan M. (1991). *Perancangan dan Pemeliharaan Sistem Plambing*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Pengaturan Penghawaan dan Pencahayaan pada Bangunan*. (2015). <<http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>> (13 Februari 2018)
- PT. Bromindo Mekar Mitra. (2018). *Alat Pemadam Kebakaran Aktif dan Pasif*. <<http://www.bromindo.com/alat-pemadam-kebakaran-aktif-dan-pasif/>> (13 Februari 2018)
- PT. Indra Garda Agung. (2016). *Sistem Keamanan Gedung dan Kantor*. <<https://indraga.com/sistem-keamanan-gedung-dan-kantor/>> (13 Februari 2018)
- Rahadiyanti, M. (2015), *Modifikasi Elemen Atap sebagai Skylight pada Desain Pencahayaan Alami Ruang Multifungsi Studi Kasus: Desain Bangunan Student*

- Center Universitas Atma Jaya Yogyakarta,*
Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas
Atma Jaya Yogyakarta.
- Royen, Abi. (2016). *Standard Operating Panel
MDP*. <<http://abi-blog.com/panel-mdp-fungsi-pengoperasian/>> (13 Februari 2018)
- Schmek, Carrie (2014). *Consumer Trends Ups
and Downs Food Courts*. <<https://www.qsrmagazine.com/consumer-trends/ups-and-downs-food-courts>> (20 Januari 2018)
- Sutanto, Handoko. (2016). *Prinsip-Prinsip Akustik
dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.