

# Re-Desain Interior Restoran Grand Javanilla Berkonsep *Casual Tropical* dengan Sentuhan Ikon Tuban

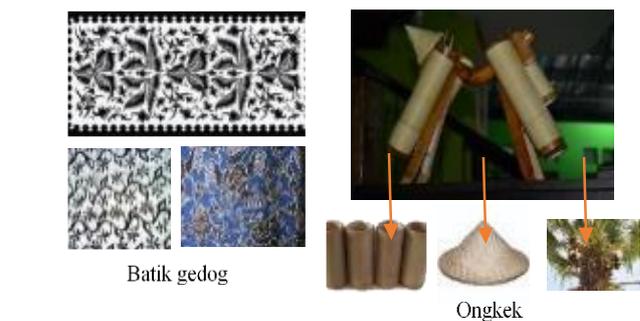
Regita Putri Cahyani, dan Nanik Rachmaniyah  
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: rachmaniyah@gmail.com

**Abstrak**—Pada zaman modern seperti sekarang ini, restoran-restoran semakin menjamur dan persaingan antar restoran menjadi semakin ketat. Banyak restoran berlomba-lomba menciptakan restoran dengan desain unik dan berbeda dari restoran lainnya. Dahulu restoran sekadar dipergunakan masyarakat sebagai tempat makan, namun sekarang lebih dari itu. Beberapa wisatawan yang berkunjung ke Tuban memutuskan untuk singgah di restoran. Dengan kesempatan ini, wisatawan dapat menjadi tujuan untuk memperkenalkan ikon-ikon kota Tuban agar lebih dikenal oleh masyarakat luar dan tetap lestari. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan desain restoran Grand Javanilla agar dapat bersaing dengan restoran lainnya. Metode analisa yang digunakan adalah metode analisa deskriptif, induktif, komparasi, statistik, dan semiotika. Proses desain dimulai dengan melakukan identifikasi awal objek yang berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan desain, dan ruang lingkup desain. Dilanjutkan dengan pengumpulan data primer dan sekunder yang berasal dari wawancara, observasi, dan studi literatur. Untuk memperkuat pengumpulan data, juga dilakukan pemuatan kuesioner kepada masyarakat dan studi banding dengan objek lain. Konsep yang diterapkan pada restoran ini adalah *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban. Penerapan konsep tersebut merupakan hasil dari tujuan restoran untuk memperkenalkan ikon kota Tuban dan untuk mewujudkan nuansa wisata keluarga yang nyaman dan menyenangkan.

**Kata Kunci**—Restoran, Grand Javanilla, Casual, Tropical, Tuban

## I. PENDAHULUAN

**B**ANYAKNYA restoran yang mulai menjamur di Indonesia pada saat ini membuat masyarakat lebih menyukai untuk makan di luar rumah. Tidak sekadar untuk makan, kebanyakan orang akan mengajak teman atau keluarganya untuk bercengkrama bersama menghabiskan waktu sambil menikmati hidangan, karena zaman sekarang banyak orang yang tidak mempunyai banyak waktu untuk diluangkan bersama keluarga dan kerabatnya dikarenakan mempunyai kesibukan masing-masing. Padahal, salah satu manfaat dari berkumpul dengan keluarga adalah membangun ketahanan keluarga. Faktor lain yang mempengaruhi jarangnya intensitas berkomunikasi antar keluarga adalah karena gadget dan teknologi. Perkembangan gadget dan teknologi pada zaman millennial ini cukuplah pesat. Menurut e-Marketer tahun 2015, pengguna smartphone di Indonesia meningkat dari tahun 2016 sampai 2019 dari 65,2 juta menjadi 92 juta (www.emarketer.com). Dengan adanya TV dan handphone, anak semakin jarang berkomunikasi dengan orang tuanya secara langsung. Hal ini tidak hanya untuk anggota keluarga yang tinggal satu atap. Perkembangan komunikasi ini juga membuat masyarakat jarang bertemu



Gambar 1. Konsep Bentuk Kerajinan Tuban.



Gambar 2. Konsep Plafon.



Gambar 3. Konsep Dinding.

dengan anggota keluarga dan kerabat lainnya karena mereka dapat berkomunikasi melalui handphone masing-masing. Restoran menjadi salah satu alternatif untuk menghabiskan waktu luang bersama keluarga atau kerabat.

Pada akhirnya, banyak masyarakat memutuskan pergi ke restoran guna berkumpul dengan keluarga dan kerabatnya untuk makan bersama sambil menikmati suasana atau sekadar berwisata saat sedang berada di dalam ataupun luar kota pada waktu luang mereka. Kebanyakan masyarakat menginginkan suasana yang berbeda saat berkunjung ke restoran untuk mengobati dan menghilangkan kepenatan mereka selama beraktivitas di rumah, sehingga dibutuhkan desain restoran yang dapat menunjang kegiatan pengunjung yaitu wisata keluarga.

Grand Javanilla merupakan salah satu restoran besar yang cukup terkenal di Tuban. Grand Javanilla berlokasi di Desa Kebonsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Lokasi tempat strategis karena berada di jalur pantai utara sehingga banyak kendaraan yang lalu lalang di



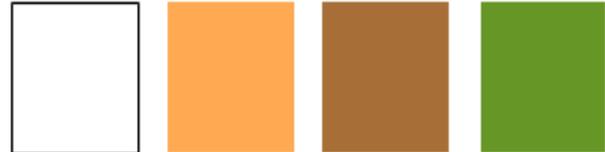
Gambar 4. Konsep Lantai.



Gambar 5. Konsep Furnitur.



Gambar 6. Konsep Elemen Estetis.



Gambar 7. Konsep Warna.

depannya.

Walaupun cukup terkenal di Tuban, sangat disayangkan desain interior restoran ini masih cenderung kaku dan fasilitas juga belum mendukung kebutuhan pengunjung. Keberhasilan suatu bangunan komersial ditentukan oleh beberapa faktor seperti: ketepatan pemilihan lokasi, perancangan elemen-elemen eksterior dan suasana interiornya, serta tema yang dipilih untuk merepresentasikan fasilitas komersial tersebut [1]. Hal-hal tersebut harus saling mendukung untuk menciptakan suatu kesatuan yang selaras dengan lingkungan dan nyaman bagi penggunaannya. Di dalam konteks restoran, faktor yang paling mempengaruhi kepuasan selain layanan dan rasa makanan adalah lingkungan fisik atau desain interior [2]. Desain restoran dirasa masih dapat dioptimalkan lagi untuk menambah kenyamanan pengunjung. Penataan layout juga masih dapat diperbaiki dan lebih dioptimalkan, serta penambahan fasilitas penunjang yang belum ada. Selain itu, restoran Grand Javanilla ini juga dapat diperkaya dengan ciri khas kota Tuban sebagai media pengenalan ikon kota Tuban kepada pengunjung.

#### A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain interior Grand Javanilla agar dapat menjadi restoran wisata keluarga sekaligus sarana melepas penat bagi pengunjung?
2. Bagaimana cara memperkenalkan ikon Tuban pada restoran Grand Javanilla?
3. Bagaimana mendesain restoran agar nyaman untuk semua umur?

#### B. Tujuan

1. Menciptakan desain interior restoran dengan konsep *casual tropical* yang dapat menambah kenyamanan dan mood pengunjung saat menikmati hidangannya sehingga dapat menciptakan perasaan relaks, hangat, dan rekreatif bagi keluarga.
2. Mengaplikasikan beberapa ikon Tuban pada interior restoran seperti ornamen, elemen estetis, atau furnitur dan diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan ikon kota Tuban kepada pengunjung.
3. Perancangan desain restoran diharapkan dapat dinikmati oleh semua umur dengan cara menyediakan sarana yang dapat memfasilitasi dan menunjang kegiatan dari pengunjung.

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. Casual

Arti *casual* dalam KBBI adalah sederhana. Jadi, tema *casual* dalam interior dapat diartikan sebagai desain yang sederhana, baik dalam bentuk dan juga warna, tidak terdapat banyak detail akan tetapi mengutamakan kenyamanan penggunaannya.

Menurut *smalldesignideas.com*, ciri-ciri dari desain interior *casual* adalah :

1. Furnitur besar, nyaman, fungsional, dan lembut.
2. Material furnitur adalah dari kain lembut dan cenderung tidak mengkilap seperti kapas, linen, wol.
3. Furnitur menggunakan warna *soft* seperti warna pastel, krim, coklat, abu-abu, putih, dll.
4. Furnitur biasanya terbuat dari kayu.
5. Sering menggunakan *cushion*, buku, bunga sebagai elemen estetis.
6. Cat dinding menggunakan warna *soft*.
7. Lantai menggunakan *tile*, *vinyl*, *hardwood*, atau *stone*.

### B. Tropical

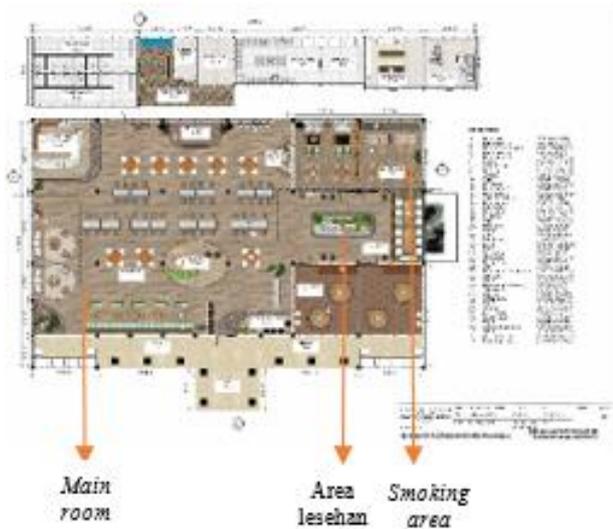
Interior bergaya *tropical* adalah desain interior yang memberikan rasa hangat dan menenangkan, warna-warna yang digunakan cenderung terinspirasi dari alam, teras yang lebar, memiliki banyak ventilasi udara untuk sirkulasi udara yang baik agar suhu ruangan terasa sejuk, penataan ruang yang terbuka, dan menggunakan banyak tanaman.

Ciri-ciri desain interior *tropical* menurut *Voire Project* diantaranya:

1. Atap yang memiliki ukuran lebar.
2. Menggunakan warna netral dipadukan dengan warna alam.
3. Menggunakan partisi sebagai alternatif tembok.
4. Menggunakan furnitur berbahan kayu solid.
5. Banyak menggunakan dekorasi tanaman.

### C. Ikon Tuban

Menurut J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak [3]. Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat



Gambar 8. *Layout Keseluruhan.*



Gambar 9. *Layout Main Room.*

diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan. Seperti contohnya tarian dan kerajinan.

Beberapa kerajinan khas dari Tuban adalah batik gedog dan ongek atau tempat tradisional untuk berjualan legem. Di dalam ongek, terdapat beberapa komponen khas Tuban seperti bambu, siwalan, dan caping.

### III. URAIAN PENELITIAN

Urutan uraian penelitian dan metode desain yang dilakukan dari awal sampai akhir adalah:

1. Pengumpulan data-data yang dibagi menjadi 2 jenis yaitu data primer dan sekunder. Data primer meliputi: observasi objek, studi literatur, dan hasil wawancara. Dan data sekunder meliputi: hasil kuesioner dan studi perbandingan.
2. Menganalisa data-data dari non teknis dan teknis. Metode analisa yang digunakan adalah metode deskriptif, induktif, komperasi, statistik, dan semiotika.
3. Analisis data yang telah didapat akan membantu untuk mendapatkan usulan konsep desain yang sesuai dengan masalah-masalah objek dan konsep yang didapat akan



Gambar 10. Suasana Area Makan Depan.

diolah dan dikembangkan sehingga dapat diaplikasikan ke dalam konsep desain interior restoran Grand Javanilla.

4. Dari konsep tersebut, akan dilakukan *brain storming* terhadap *layout* dan menghasilkan 3 alternatif desain.
5. 3 alternatif tersebut akan diseleksi dengan *weighted method* sehingga menghasilkan sebuah *layout* terpilih untuk re-desain interior restoran Grand Javanilla.
6. Satu *layout* terpilih tersebut kemudian dikembangkan lagi dengan penambahan jenis furnitur dan penyelarasan warna *layout*.
7. Dari *layout* yang sudah dikembangkan tersebut, akan dibuat lagi menjadi 3 alternatif perspektif dan diseleksi kembali menggunakan *weighted method* sehingga menghasilkan sebuah konsep terpilih.

## IV. KONSEP DESAIN

### A. *Objek Desain*

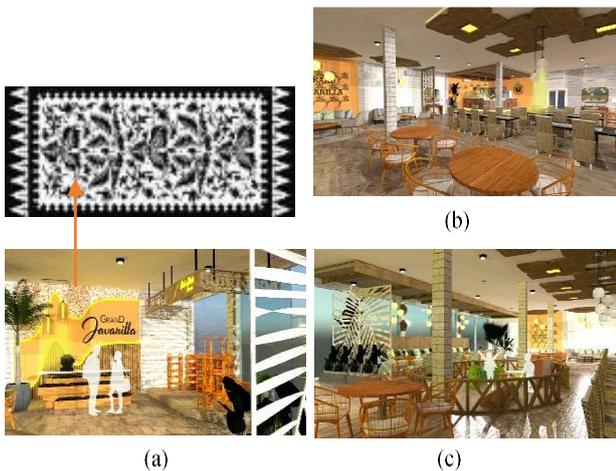
Objek desain interior adalah restoran Grand Javanilla yang merupakan sebuah restoran keluarga yang berlokasi di Desa Kebonsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur.

### B. *Tema*

Tema yang digunakan pada desain interior adalah *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban. Konsep *casual tropical* diterapkan pada pemilihan furnitur, warna, dan ornamen pada interior. Sedangkan sentuhan ikon Tuban diterapkan pada transformasi ornamen interior dan juga pengaplikasian pada furnitur restoran.

### C. *Konsep Desain*

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, didapatkan konsep desain secara keseluruhan yang akan diterapkan pada interior restoran Grand Javanilla, yaitu menciptakan desain interior restoran berkonsep wisata keluarga, restoran yang diperuntukkan bagi semua anggota keluarga dengan berbagai



Gambar 11. Suasana Area Kasir (a), Suasana Area Makan Bagian Tengah (b), Suasana Kids Area (c).



Gambar 12. Suasana Beverage and Bakery Station.

umur dan desain yang dapat menciptakan suasana hangat dan menenangkan, juga secara tidak langsung dapat memperkenalkan ikon-ikon kota Tuban atau kerajinan Tuban kepada masyarakat lokal maupun non-lokal.

#### D. Aplikasi Konsep Desain

##### 1) Konsep Bentuk

Ide desain yang diambil dari ikon Tuban adalah kerajinan batik gedog dan ongkek yang akan diaplikasikan pada desain baik berupa aplikasi secara langsung ataupun dalam bentuk transformasi bentuk seperti pada Gambar 1.

Pada ongkek, terdiri dari beberapa *item* kerajinan seperti bambu, caping, dan daun lontar dari pohon siwalan yang nantinya akan diterapkan dalam desain interior dan memberikan ciri khas Tuban seperti pada Gambar 1.

##### 2) Konsep Plafon

Pemilihan plafon lebih mengarah ke material-material alam seperti kayu dan bambu. Alasan pemilihan material alami ini adalah agar interior terkesan lebih *tropical* dan diharapkan dapat memberikan ketenangan kepada pengunjung seperti pada Gambar 2.

##### 3) Konsep Dinding

Konsep dinding secara umum yang digunakan adalah dinding bata dengan warna *soft*, dipadukan dengan dinding bata ekspos dengan *finishing* warna putih, juga penggunaan *backdrop* bambu. Pemilihan cat warna putih yang dipadukan dengan warna pastel dan material alami seperti kayu dan bambu memberikan kesan *clean* dan alami pada ruangan seperti pada Gambar 3.



Gambar 13. Suasana Area Mini Stage.



Gambar 14. Layout Smoking Area.

##### 4) Konsep Lantai

Konsep lantai menggunakan lantai parket dengan beberapa variasi yang berbeda. Beberapa area menggunakan karpet seperti pada *kids area*, *beverage and bakery station*, dan oleh oleh *corner*. Pemakaian karpet pada *kids area* bertujuan untuk keamanan anak-anak. Beberapa area juga menggunakan lantai kerikil untuk menambah kesan *tropical* seperti pada Gambar 4.

##### 5) Konsep Furnitur

Pemilihan furnitur didasarkan pada konsep desain yaitu tema *casual*, *tropical* dan sentuhan ikon Tuban. Unsur ikon Tuban pada furnitur dapat dilihat dari pengaplikasian motif batik gedog pada sofa dan *cushion*. Furnitur yang digunakan adalah furnitur berbahan nyaman dan alami. Dari kasus penelitian lain, didapatkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kebanyakan pengunjung suatu restoran lebih memilih meja dengan kursi sofa diantara empat jenis kursi yang telah disediakan yaitu: kursi model sofa, kursi berbahan vinyl dengan rangka besi, bangku sofa bulat dan kursi besi model *outdoor* seperti pada Gambar 5 [4].

##### 6) Konsep Elemen Estetis

Sebagian besar dari elemen estetis menggunakan pengaplikasian dan transformasi dari ciri khas Tuban agar lebih memberikan kesan Tuban. Seperti dari buah siwalan dan motif batik seperti pada Gambar 6.

##### 7) Konsep Warna

Warna yang digunakan merupakan perpaduan dari warna warna ceria *tropical* dikombinasi dengan warna *soft* dari gaya *casual*. Warna-warna tersebut adalah putih, oranye pastel, coklat, dan hijau. Menurut sebuah jurnal, warna oranye dapat memberi kesan hangat dan bersemangat [5]. Warna oranye



Gambar 15. Suasana Smoking Area 1.

juga dapat memberikan perasaan nyaman dan dapat merangsang nafsu makan seperti pada Gambar 7.

## V. DESAIN AKHIR

### A. Layout Keseluruhan

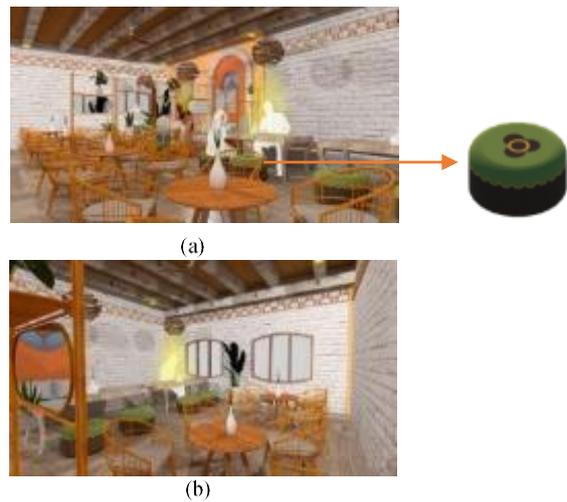
Gambar 8 merupakan *layout* terpilih dari 3 alternatif yang telah dibuat. *Layout* tersebut dipilih dengan *weighted method* berdasarkan keoptimalan *layout*, kelengkapan fasilitas, penggunaan unsur *tropical* dan pengaplikasian unsur ikon Tuban. *Layout* dibagi menjadi beberapa ruang seperti : *main room*, *smoking area*, area lesehan, toilet, *nursery room*, dapur masak dan roti, *staff room* dan *back office*. Fasilitas-fasilitas yang ditambahkan pada *layout* ini merupakan hasil pengamatan dari aktivitas pengunjung restoran Grand Javanilla.

### B. Main Room

#### 1) Layout Main Room

*Main room* terletak di bagian paling depan restoran dan area ini merupakan area terluas pada restoran. Area ini memiliki kapasitas 118 orang yang setara dengan kira-kira 3 sampai 4 bus berukuran medium atau 7 sampai 8 mobil elf. Ruang ini dibagi menjadi beberapa zona, yaitu : *dining area*, *kids area*, *oleh-oleh corner*, *beverage and bakery station*, *mini stage*, dan *photo booth*.

*Kids area* yang berada di tengah ruangan bertujuan untuk mempermudah orang tua dalam melakukan pengawasan, agar lebih menyatukan keluarga, dan memberikan nuansa yang berbeda pada restoran. Posisi kasir dekat dengan pintu *entry* yang bertujuan agar pengunjung dapat langsung memesan reservasi kursinya setelah mereka masuk tanpa harus kebingungan. Di dekat kasir terdapat *oleh-oleh corner* sehingga pengunjung dapat dengan mudah melakukan pembayaran setelah mengambil *souvenir*. *Beverage and bakery station* merupakan tempat untuk meracik minuman pengunjung dan juga tempat untuk *display* roti dan kue. Posisi *mini stage* berada di tengah bertujuan agar semua pandangan mata pengunjung dapat menjangkau ke arah *mini stage*. Penambahan *photo booth* didasarkan pada observasi



Gambar 16. Suasana Smoking Area 2 (a), Suasana Smoking Area 3 (b).

kegiatan pengunjung selama berada di restoran, yaitu kebanyakan dari pengunjung menyukai untuk mengambil foto selama menunggu hidangan disajikan seperti pada Gambar 9.

#### 2) Perspektif

Area pertama yang merupakan bagian dari *main room* adalah area makan bagian depan. Area ini difungsikan sebagai area makan yang lebih relaks dan santai. Nuansa *casual* ditunjukkan dari bentuk sofa yang nyaman dan terlihat empuk, *low coffee table* pada sisi samping restoran, dan juga pemilihan warna *soft* yang digunakan yaitu oranye pastel yang berada di tengah dinding yang bertujuan sebagai *point of view* dari area makan samping. Nuansa Tuban pada area ini ditunjukkan dengan motif batik gedog yang diaplikasikan pada sofa dan *cushion*, juga beberapa ornamen yang berasal dari transformasi bentuk seperti lampu gantung yang ditransformasikan dari buah siwalan, ornamen dinding yang merupakan bentuk dari batik gedog, dan capping sebagai ornamen dinding. Bukaan kaca dibuat lebar agar sinar matahari dapat masuk ke dalam ruangan dan ruangan terkesan lebih sehat seperti yang ada pada Gambar 10. Selain itu karena udara yang lembab sangat buruk bagi kesehatan penghuni suatu bangunan [6].

Area berikutnya adalah area kasir. Area kasir ini berada di awal setelah pintu masuk restoran. Di bagian kasir terdapat ornamen dinding yang bertuliskan Grand Javanilla yang bertujuan sebagai *branding* restoran dan di dindingnya dihiasi oleh ornamen dari motif batik khas Tuban yaitu motif burung hong dan bamboo seperti pada Gambar 11 (a). Di sebelah kasir terdapat *oleh-oleh corner* yang menjual beraneka *snack* dan kerajinan khas Tuban yang dapat dibeli oleh pengunjung sebagai *oleh-oleh*. *Signage* dihiasi dengan ornamen *cutting laser* motif batik gedog sehingga menambah nuansa Tuban. Rak-rak makanan terbuat dari rotan sehingga terkesan alami. Meja kasir dihiasi dengan tanaman untuk lebih merepresentasikan nuansa *tropical*.

Area selanjutnya adalah area makan bagian tengah. Area makan ini terdiri dari 2 jenis meja. Meja bundar dan meja persegi. Meja persegi lebih fleksibel karena dapat digabungkan untuk pelanggan yang datang dengan rombongan besar dan lebih menghemat tempat. Sedangkan meja bundar lebih dapat menyatukan kebersamaan saat makan. Pada area ini, *drop ceiling* yang merupakan



Gambar 17. Lavout Area Lesehan.

transformasi dari motif bunga menjadi *point of view* dari interior ruangan. Nuansa hangat dan *casual* ditunjukkan dengan penggunaan *LED light* untuk *drop ceiling* dan juga *hidden lamp* di beberapa *spot*. Nuansa *tropical* dapat dilihat dari pemilihan material alami yang digunakan seperti kayu dan anyaman rotan, juga bata ekspos seperti pada Gambar 11 (b).

Berikutnya adalah *kids area*. Area ini berada di tengah-tengah *main room* dan sekaligus menjadi area yang menarik bagi pengunjung. Letak *kids area* yang berada di tengah ruangan bertujuan untuk mempermudah pengawasan orang tua pada anak-anak dan agar lebih menyatukan keluarga. Ukuran area ini cukup luas, yaitu  $6,3 \times 4,5$  meter. Di area bermain ini dilengkapi dengan beberapa mainan anak, juga beberapa meja, kursi, dan *bean bag chair* agar anak-anak tetap dapat menikmati makanannya di area bermain. Area bermain ini menggunakan karpet yang empuk sehingga aman untuk anak-anak seperti pada Gambar 11 (c).

Area selanjutnya yang merupakan bagian dari *main room* adalah *beverage and bakery station*. Area ini merupakan *station* yang menyediakan minuman dan roti bagi pengunjung. Pada area ini, warna oranye pastel diaplikasikan pada dinding yang bertujuan untuk mempertegas area sehingga lebih dapat terlihat. Nuansa *tropical* terlihat dari penggunaan material meja bar yaitu dari kayu. Peletakan tanaman hijau juga menambah nuansa *tropical*. Selain itu, penggunaan *drop ceiling* dari kayu turut menambah kesan alami dan menenangkan. Pada meja bar terdapat ornamen estetis yaitu motif batik gedog burung hong dan daun pecah-pecah yang menambah nuansa Tuban yang bertujuan untuk lebih memperkenalkan batik kepada pengunjung. Selain itu, pada dinding bar, terdapat jam dinding yang merupakan transformasi dari buah siwalan seperti pada Gambar 12.

Area terakhir adalah *mini stage*. *Mini stage* merupakan tempat untuk para pengunjung dapat menyaksikan dan menikmati penampilan dari beberapa penyanyi akustik sambil menikmati hidangan restoran. Mendengarkan musik akustik dapat membuat pikiran lebih tenang saat makan. *Mini stage* ini dihiasi dengan *backdrop* dengan sentuhan ikon Tuban yaitu batik gedog burung hong. Bentuk *backdrop* yang non geometris merupakan ciri dari langgam *tropical*. Di samping *stage*, terdapat pohon palem dan beberapa tanaman yang menambahkan kesan *tropical*. Lampu *LED strip* pada *backdrop* memberikan kesan *casual* yang hangat dan menenangkan. Di samping area *mini stage* ini disediakan *baby chair* yang diperuntukkan bagi pengunjung yang sedang



Gambar 18. Suasana Area Lesehan .

membawa bayi ke restoran. Di dekat *mini stage*, terdapat *photo booth* yang merupakan *spot* untuk berfoto yang dihiasi dengan *sofa chair*, *standing lamp*, tanaman, dan juga motif khas batik gedog Tuban seperti pada Gambar 13.

### C. Smoking Area

#### 1) Layout Smoking Area

*Smoking area* ini berukuran  $12 \times 6,66$  m dan berkapasitas sekitar 32 orang yang setara dengan 1 bus berukuran medium atau 2 mobil elf. Ruang ini terbagi menjadi 2 area, yaitu sisi kanan dan kiri yang dibatasi oleh partisi. Fungsi dari partisi tersebut adalah untuk menjaga privasi antara 1 area dengan area lainnya apabila 2 rombongan yang berbeda berada pada 1 ruang yang sama. Sedangkan apabila rombongan datang dengan bus yang kapasitasnya memenuhi 1 ruangan, maka partisi dapat dipindahkan untuk menyatukan ruangan seperti pada Gambar 14.

#### 2) Perspektif

*Smoking area* ini merupakan area non AC. Di ruang ini juga dipasang beberapa jendela untuk sirkulasi udara yang lebih baik. Nuansa *casual* ditunjukkan dengan penggunaan sofa di area sisi kiri ruangan dan penggunaan beberapa tanaman mendukung nuansa *tropical*. Beberapa pengaplikasian ciri khas Tuban juga dapat ditemukan di ruang ini seperti pada bentuk *frame* jendela dari kelopak buah siwalan, bentuk elemen estetis dinding dari ongkek, dan bentuk kaki *single sofa* dari buah siwalan yang telah dikupas dari cangkangnya seperti pada Gambar 15.

Pada sisi kanan *smoking area*, jenis furnitur yang digunakan berbeda dengan furnitur pada sisi kiri, contohnya kursi ottoman yang merupakan transformasi dari buah siwalan. Penggunaan furnitur yang berbeda merupakan variasi agar pengunjung dapat menyesuaikan tempat duduknya sesuai dengan keinginannya. Pada setiap meja diletakkan vas kecil dengan tanaman untuk menambah kesan *tropical* pada ruangan. Bentuk jendela pada *smoking area* didesain dengan ukuran yang lebar dengan tujuan untuk memudahkan sirkulasi udara dapat masuk dengan baik seperti pada Gambar 16 (a) dan Gambar 16 (b).

### D. Area Lesehan

#### 1) Layout Area Lesehan

Posisi area lesehan berada di tengah tengah antara *smoking area* dan *VIP room*. Area ini merupakan area terbuka yang tidak dibatasi dinding. Di area ini berkapasitas 12 orang. Area

ini didesain agar pengunjung melewati *display* kerajinan Tuban sebelum menuju ke meja lesehan. *Display* ini berada di tengah area lesehan. Kegunaan dari *display* ini adalah untuk memajang dan memperkenalkan kerajinan-kerajinan kota Tuban kepada pengunjung. Selain itu kerajinan-kerajinan yang dipajang tersebut juga dapat dibeli oleh pengunjung apabila mereka tertarik seperti pada Gambar 17.

## 2) Perspektif

Area ini didominasi dengan warna oranye pastel dan putih, dipadukan dengan aksesoris kayu yang memberikan kesan hangat. Selain itu juga memberikan perasaan menyatu dengan alam karena jendela yang lebar dan terdapat banyak ornamen tumbuhan. Pagar pada taman bertujuan sebagai penjaga privasi pengunjung dari *supplier* atau karyawan yang berlalu lalang di luar. Pencahayaan yang digunakan adalah cahaya alami yang berasal dari jendela besar dan cahaya buatan dari *down light* dan *hanging lamp* dengan warna lampu *warm tone*. Tirai yang menjuntai di dinding memberikan kesan tinggi dan menambah ciri khas Tuban pada area ini karena dihiasi dengan motif batik gedog. Tanaman hijau diletakkan pada beberapa sisi ruangan agar suasana *tropical* lebih merata. Pada area *display* juga diletakkan tumbuhan seperti *sansevieria* dan *dracaena*. Kedua jenis tanaman tersebut merupakan tanaman yang mudah perawatannya. Pada area *display* ditambahkan beberapa lampu *spot* taman agar tumbuhan terlihat lebih menarik dan untuk menarik perhatian pengunjung. Pada area *display*, dipajang beberapa manekin untuk memajang pakaian dari batik gedog khas Tuban untuk memperkenalkan kerajinan kota Tuban yang diaplikasikan ke suatu produk dan dapat dibeli oleh pengunjung apabila mereka tertarik. Melalui media ini diharapkan pengunjung lebih tertarik pada kerajinan Tuban seperti pada Gambar 18.

## VI. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diambil adalah sebagai berikut: (1) Restoran Grand Javanilla merupakan restoran yang besar dan berlokasi strategis di kota Tuban, sehingga perlu dimaksimalkan lagi desain, kenyamanan, dan kelengkapan fasilitasnya, juga dapat menjadi peluang untuk memperkenalkan ikon-ikon Tuban kepada masyarakat lokal maupun non lokal dengan pengaplikasian konsep *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban pada interior restoran; (2) Dalam penataan layout re-desain restoran Grand Javanilla, perlu diperhatikan dari segmentasi restoran, jenis restoran, dan juga kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan

pengunjung saat berada di restoran tersebut; (3) Dalam merancang restoran Grand Javanilla ini, diperlukan perhatian khusus terhadap pengguna restoran yang tidak hanya terdiri dari satu golongan usia, akan tetapi beragam usia. Pemenuhan standar penggunaan furnitur, penataan layout, pengaturan sirkulasi dan pemenuhan fasilitas-fasilitas penunjang di dalam restoran menjadi dasar dalam perancangan ini untuk memenuhi kenyamanan semua pengunjung; (4) Konsep perancangan re-desain restoran Grand Javanilla adalah *casual tropical* dengan sentuhan ikon Tuban. Dengan dihidirkannya konsep perancangan ini, diharapkan pengunjung dapat mendapatkan suasana baru saat berkunjung ke restoran dan dapat merasakan kenyamanan yang lebih baik. Selain itu, sentuhan ikon-ikon Tuban pada restoran diharapkan dapat lebih mengedukasi masyarakat yang berkunjung atau singgah di restoran tentang kota Tuban; (5) Konsep *casual* dan *tropical* pada re-desain interior restoran Grand Javanilla dapat dilihat dari pemilihan warna interior, material yang digunakan, penggunaan jendela lebar pada ruangan, serta unsur alami seperti tumbuhan; (6) Konsep ikon Tuban pada re-desain interior restoran Grand Javanilla dapat dilihat dari beberapa aspek pendukung seperti pengaplikasian pada furnitur, elemen estetis yang merupakan transformasi dari ikon-ikon Tuban, dan juga penyediaan area *display* untuk kerajinan-kerajinan kota Tuban yang dapat dibeli oleh pengunjung; (7) Unsur ikon kota Tuban yang diaplikasikan ke dalam desain interior restoran dapat melestarikan, memperkenalkan kerajinan dan budaya setempat kepada para wisatawan lokal maupun non lokal, juga dapat mengembangkan sektor pariwisata dalam peningkatan mutu dan kualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Rachmaniyah, L. K. Anggraeni, and C. P. Adiwijaya, "Studi langgam desain sebagai dasar mendesain hotel," *J. Desain Inter. ITS*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2016.
- [2] Z. Zhang, Z. Zhang, and R. Law, "Regional effects on customer satisfaction with restaurants," *Int. J. Contemp. Hosp. Manag.*, 2013.
- [3] J. J. Hoenigman, *The World of Man*. New York: Harper & Brothers, 1959.
- [4] V. Dharmawan, F. Conyting, and N. Rachmaniyah, "Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan," *J. Desain Inter. ITS*, vol. 3, no. 2, pp. 27–36, 2018.
- [5] P. Zharandont, "Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia," *Bandung. Univ. Telkom*, 2015.
- [6] V. Dharmawan and N. Rachmaniyah, "Adaptasi Iklim pada Hunian Rumah Tinggal yang Menghadap Matahari," *Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Surabaya* 2016.