

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN SURFER'S SANDBAR DENGAN MENERAPKAN RETRO DAN PRINSIP ERD KE-4

Baiq Rinda Loli Indora
rindaindora@gmail.com

Ir. Hartiningsih, MT
Bambang Pramono, S.Sn., MA

Abstract

Surfer's Sandbar Restaurant is one of restaurant which located on the Gold Coast, Australia. The existence this restaurant, has contribute to the tourism facilities for a long time. Bistro Restaurant concept has been established 40 years. The location of the restaurant at the tourism area, make this restaurant has great value. However now on , the travelers,are not only enjoying meal and drinking in the restaurant, but rather than a place to enjoy the cozy atmosphere , which gave the impression and memorable moments, so they would like visit again in the next future. Based on the above, the writer is interested to create the restaurant interior design and planning of Surfers Sandbar as a college thesis. To achieve that goal, it will apply the interior design with retro concept, to get fresh atmosphere and applying to the 4th of principle responsible design, that is life cycle respect.

Keywords: Restaurant, Bistro, Gold Coast, Retro, Responsible Design

Restoran Surfer's Sandbar merupakan restoran yang terletak di Gold Coast, Australia. Adanya restoran Surfers Sandbar di daerah Gold Coast menambah fasilitas pariwisata yang ada di daerah pariwisata tersebut. Restoran berkonsep bistro ini sudah berdiri 40 tahun. Berlokasi di daerah wisata membuat restoran Surfer's Sandbar memiliki banyak keuntungan. Namun yang di butuhkan wisatawan saat ini tidak hanya makan dan minum saja melainkan tempat makan yang memiliki suasana ruang yang nyaman dan memberikan kesan yang bisa mereka ingat, sehingga dilain waktu mereka tidak segan untuk kembali mengunjungi restoran tersebut. Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan interior restoran Surfers Sandbar sebagai tugas akhir. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, perancangan interior ini akan Menerapkan konsep retro untuk menciptakan suasana ruang menjadi nostalgia yang fresh dan menerapkankan prinsip ke-4 dari responsible design yaitu respek terhadap daur hidup.

Kata kunci: Restoran, Bistro, Gold Coast, Retro, Responsible Design

PENDAHULUAN

Gold Coast, merupakan nama kota di bagian Timur Queensland, negara bagian terbesar kedua di Australia setelah Australia Barat. Gold Coast adalah salah satu tempat tujuan wisata dengan iklim subtropis. Terletak di bibir pantai yang memiliki ombak yang indah untuk para *surfer*, hal ini banyak menarik minat para peselancar dunia untuk berkunjung. Dengan lokasi yang mendukung menjadi objek wisata Gold Coast berpotensi besar untuk menyediakan restoran *western*.

Adanya restoran Surfers Sandbar di daerah tersebut menambah fasilitas pariwisata yang ada di daerah pariwisata tersebut. Restoran berkonsep bistro ini sudah berdiri 40 tahun. Memiliki jam operasional dari jam 06.00-selesai, *buffet breakfast* 06.45-11.30, bar dan menu lainnya jam 10.00-selesai. Menu yang disuguhkan juga cukup beragam, mulai dari makanan darat hingga makanan laut.

Yang di butuhkan wisatawan saat ini tidak hanya makanan saja melainkan tempat makan yang memiliki suasana ruang yang nyaman dan memberikan kesan yang bisa mereka ingat, sehingga dilain waktu mereka tidak segan untuk kembali mengunjungi restoran tersebut.

Terlepas dari kenyamanan pengunjung, penting juga melihat dari sudut pandang pemilik yang ingin membuat restoran yang nyaman bagi pengunjung juga nyaman bagi pemilik dari segi biaya dan perawatan.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk membuat perancangan dan perencanaan interior restoran Surfers Sandbar sebagai tugas akhir. Cakupan perancangan tugas akhir karya ini adalah pada restoran Surfer Sandbar yang terdiri dari *indoor area*, *outdoor area*, dan *bar*. Diharapkan dengan adanya perancangan dan perencanaan interior pada restoran Surfers Sandbar ini akan menarik lebih banyak pengunjung untuk datang dan menikmati suasana interior restoran, dan pemilik mendapat keuntungan yang lebih, maka perancang memilih gaya retro dengan konsep bistro yang mengedepankan prinsip sustainable desain yang ke 4 yaitu respek terhadap daur hidup sebagai solusi desain.

METODE PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data Lapangan

Pengumpulan data lapangan dilakukan dalam dua tahap yaitu data fisik dan non fisik. Data fisik meliputi gambar layout dan ukuran pada bangunan, orientasi, gambar fasad, spesifikasi lengkap bangunan, unsur-unsur pembentuk ruang, tata kondisional, data fasilitas, dan foto-foto dokumentasi. Sedangkan data nonfisik meliputi profil restoran, pemilik restoran, karakteristik pengunjung dan pola aktivitas pengguna ruang dalam museum.

B. Pengumpulan Data dan Studi Literatur

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data-data survey dan literatur yang terkait perancangan interior restoran. Data-data literatur tersebut meliputi pengertian restoran, klasifikasi restoran, jenis-jenis restoran pola aktifitas, sirkulasi, standarisasi perancangan restoran, serta aspek-aspek lain yang dapat mendukung perancangan restoran ini.

C. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka dilakukan analisis data yang dimulai dari menyusun kembali hasil data lapangan mengenai pola aktifitas pengunjung dan fungsi ruang serta hubungan antar ruang. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan ruang lingkup perancangan dan keinginan klien, yang disini adalah pengunjung restoran dan pemilik pemilik. Seluruh data kemudian diolah untuk mendapatkan standar perancangan berupa kriteria perancangan dan daftar kebutuhan ruang.

D. Menentukan Konsep Desain

Setelah semua data terkumpul, maka penulis dapat menentukan standar perancangan, daftar kebutuhan dan permasalahan desain yang ada. Maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mulai menentukan konsep desain yang ingin diwujudkan dalam perancangan Interior Restoran Surfer's Sandbar. Konsep

perancangan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan desain dan menjadi batasan sehingga desain perancangan tidak keluar jalur.

Konsep desain meliputi tema dan gaya perancangan, suasana ruang yang sesuai dengan fungsi ruang, zona dan sirkulasi, material, dan skema warna.

Dalam perancangan Interior Restoran Surfer's Sandbar ini, konsep yang digunakan adalah bistro yang diterapkan dalam gaya retro sehingga desain interior Restoran Surfer's Sandbar tetap memunculkan kesan yang *fresh* tanpa menghilangkan ambien ruang sebelumnya. Menambahkan prinsip *responsible design* ke dalam perancangan juga merupakan suatu upaya pemilik untuk mengurangi pencemaran, maka terpilihah prinsip ke-4 respek terhadap daur hidup pada *responsible design*.

E. Mengumpulkan Referensi Desain

Setelah konsep desain sudah ditentukan maka, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan referensi desain yang berhubungan dengan Restoran Bistro dan konsep perancangan meliputi tema dan gaya, penerapan warna, serta *brand identity* restoran.

F. Skematik Desain

Skematik desain merupakan proses awal dari pengembangan konsep desain yang sudah ditentukan.

Skematik desain diawali dengan pembentukan zona dan sirkulasi dan layout kemudian dilanjutkan dengan sketsa ide desain furniture ataupun elemen estetis ruang. Dilanjutkan dengan desain pola lantai dan plafon. Skematik desain haruslah mengacu pada analisis pemecahan masalah serta daftar kebutuhan dan kriteria-kriteria desain yang sudah dibentuk sebelumnya.

G. *Pembuatan Gambar Kerja Desain Akhir*

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses desain. Alternative desain yang sudah dibuat akan dipilih sesuai dengan kriteria perancangan dan diaplikasikan kedalam gambar kerja yang lebih detail dan lengkap dengan ukuran, material, dan finishing. Detail gambar kerja harus jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat membantu kelancaran pengerjaan desain ditahap selanjutnya.

HASIL

A. *Area Perancangan*

Area perancangan Restoran Surfer's Sandbar meliputi area Indoor, Outdoor dan Bar, dengan total seluruh area yang di desain adalah 775,54 m².

B. *Permasalahan Perancangan*

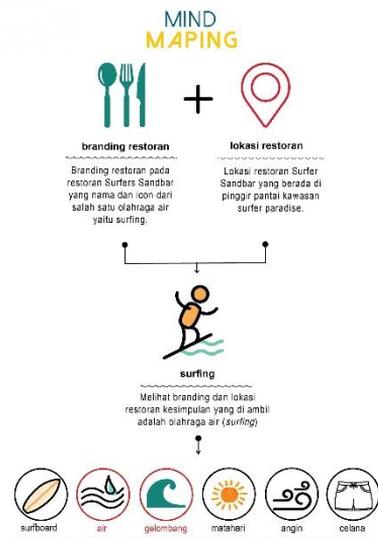
Berdasarkan kondisi, kebutuhan aktifitas dan permasalahan dilapangan perancangan bistro ini dijadikan pedoman pada konsep

yang dipilih tersebut sehingga memiliki tujuan yang jelas dan membuat desain tersebut dirasakan terhadap pengunjung dan juga pemilik.

Permasalahan desain yang timbul dalam perancangan interior Surfer Sandbar di Queensland adalah bagaimana merancang restoran Surfer Sandbar dengan tema retro yang diaplikasikan dengan prinsip *Environmentally Responsible Design* (ERD) sebagai salah satu upaya untuk menekan cost maintenance dan menyegarkan ruangan.

C. *Konsep Desain*

Tahap pertama yang dilakukan dalam konsep desain mencari pemikiran-pemikiran yang disebut *mind mapping*, dari *mind mapping* inilah penulis mengambil *icon* air dan gelombang yang akan dijadikan elemen estetis untuk restoran.



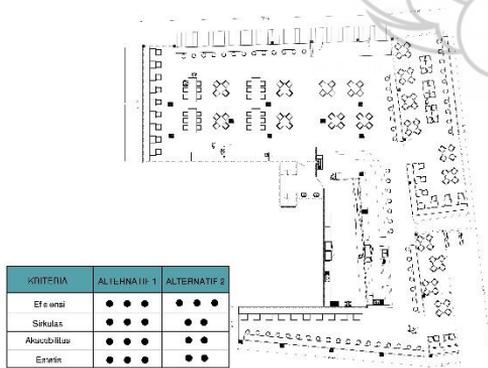
air dan ombak dipilih untuk mewakili poin yang ada pada surfing. bentuk air dan gelombang akan ditransformasikan untuk mendapatkan bentuk bentuk baru yang akan digunakan sebagai elemen estetis maupun aplikasi pada layout furniture.

Gambar 1. Mind Mapping

Konsep Interior Restoran Surfer's Sandbar ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ada dan keinginan klien dan pengunjung untuk mendapatkan kenyamanan dan kesan pada saat pengunjung restoran. Mengambil konsep pantai dan surfer karena bertempat di kawasan Surfer's Paradise yang identik dengan gelombang. Konsep Restoran Surfers Sandbar ini menggunakan prinsip sustainable design, serta menjaga suasana ruang yang sudah ada dengan mengaplikasikan bentuk dan warna Retro.

Penerapan desain sustainable design yang optimal serta penggunaan tema retro selain meningkatkan laba restoran juga menjawab keinginan klien yang bermisi menggunakan *sustainable design*.

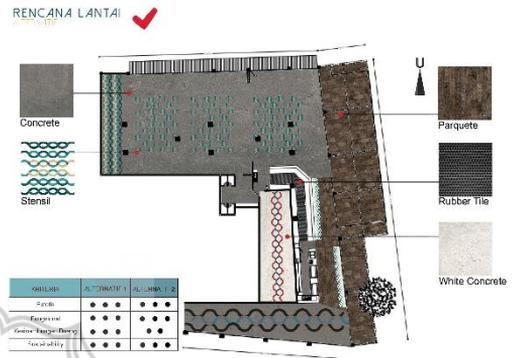
D. Desain Akhir



Gambar 2. Desain Akhir Layout

Pada desain layout ini memakai beberapa jenis dan ukuran *furniture*, serta penempatan yang disusun secara acak agar tidak terlihat monoton.

Peletakan zona duduk dengan jumlah yang berbeda juga dibuat beragam agar menampung setiap kebutuhan pengunjung. Pada bagian utara difokuskan untuk makan bersama keluarga maupun kerabat dengan jumlah besar, sedangkan area makan selatan difokuskan untuk 1-2 orang.

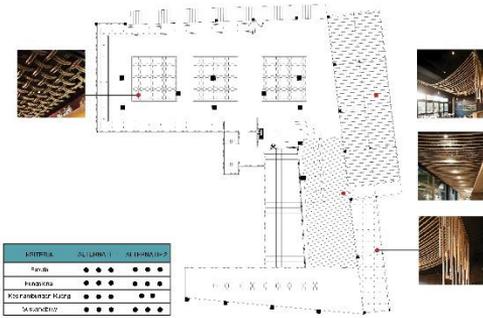


Gambar 3. Desain Akhir Lantai

Desain pada lantai restoran menggunakan teknik stensil pattern, yang akan di aplikasikan di atas lantai *concrete* pada bagian utara dan selatan restoran. Penggunaan *parquet* digunakan di area bar dan area outdoor, sedangkan untuk sisi dalam bar menggunakan karpet karet untuk keamanan saat bekerja dengan minuman.

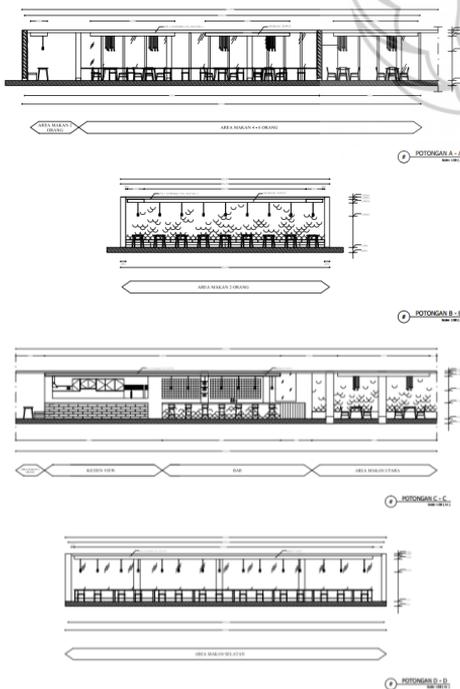
Pola lantai yang diterapkan mengambil dari bentuk gelombang yang ditransformasikan. Bentuk ini di aplikasikan dalam berbagai ukuran. Selain menjadi elemen estetis pola ini juga bertujuan untuk mengatur sirkulasi.

RENCANA PLAFON ✓



Gambar 4. Desain Akhir Plafon

Desain plafon menggunakan material *eps (expanded polystyrene)* sebagai peredam suara. Untuk elemen estetis pada plafon menggunakan tali tambang yang di bentuk anyam dan berbentuk sulur-sulur. Terdapat *hanging lamp* yang akan diletakan diantara anyaman tali tambang.



Gambar 5. Potongan A-A'

Pada gambar potongan, ukuran detail elemen estetis dinding, furniture dan tata letak lampu bisa lebih terlihat dan presisi.

PEMBAHASAN



Gambar 6. Before redesign area makan utara

Dilihat dari tampilan sebelumnya, restoran bistro ini terlihat monoton dengan kursi dan meja yang seragam.



Gambar 6. After redesign area makan utara

Setelah *redesign*, pergantian furniture dari segi suasana, bahan, maupun tekstur sangat berbeda dari sebelumnya. Penambahan warna dan pencahayaan yang lebih berwarna. Lantai yang di ubah memakai *concrete* agar tampak lebih luas.



Gambar 7. *Before redesign* area makan selatan

Menggunakan space yang berada di bagian selatan dengan menggunakan *coffee table*.



Gambar 7. *Before redesign* area makan selatan

Desain area ini bertujuan agar pengunjung bias menikmati suasana yang ada disekitar dengan view tempat duduk yang mengarah ke luar jendela. Material furniture yang digunakan memakai recycle papan skate dan recycle limbah agricultural yang telah melalui proses.



Gambar 8. *Before redesign* - bar

Pada bagian bar tidak terdapat kursi bar. Dengan tone warna yang sedikit putih dan ungu.



Gambar 9. *After redesign* - bar

Area bar ini dibuat atraktif dengan pemilihan warna pada cushion kursi bar.



Gambar 9. *Front View*

KESIMPULAN

Surfer's Sandbar merupakan restoran berkonsep Bistro dengan orientasi retro *style* pada warna dan bentuk dengan prinsip desain ke 4 yaitu respek terhadap daur hidup. Dasar pertimbangan konsep tidak terlepas dari fungsi serta suasana ruang yang sudah ada sebelumnya. Fungsi restoran sebagai tempat pelayanan makanan dan minuman dengan ciri khas lokasi yaitu *Surfers Paradise* yang ditampilkan akan membuat pengunjung merasa puas dalam menikmati hidangan. Konsep desain sangat penting dalam perencanaan untuk memenuhi tuntutan estetika, dan fungsional.

Dari perancangan interior Surfer's Sandbar, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian prinsip ke 4 dalam *sustainable* desain dapat mengurangi dampak pencemaran lingkungan dan warna dan bentuk retro yang diaplikasikan menyegarkan suasana ruang tanpa menghilangkan ambien ruang sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K., *Interior Desain Illustrated*, Van Nostard Reinhold Company, New York, 1991.

Neufert, Ernst., *Data Arsitek Jilid II*, Erlangga, Jakarta, 1993.

Jones, Louis. 2008. *Environmentally Responsible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designers*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.

Lawson, Fred, *Hotel and Resorts, Planing Design and Refurbishment*, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1995.

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.