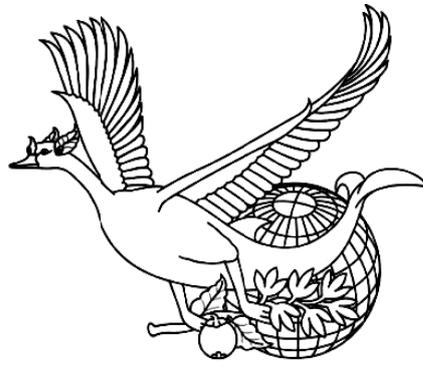


PERENCANAAN INTERIOR
RESTORAN *BONDOLOEMAKSO*
(REVITALISASI *KANTOOR BONDOLOEMAKSO* SURAKARTA)

TUGAS AKHIR KARYA

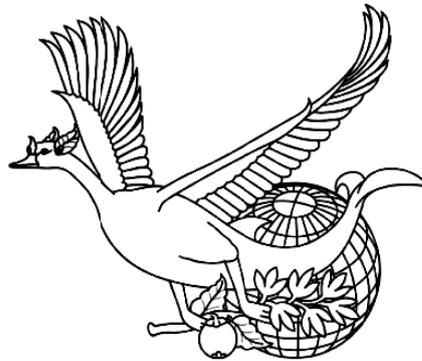


OLEH
MOCHAMAD RIZKY RAMA DHANI
NIM. 09150102

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017

PERENCANAAN INTERIOR
RESTORAN *BONDOLOEMAKSO*
(REVITALISASI *KANTOOR BONDOLOEMAKSO* SURAKARTA)

TUGAS AKHIR KARYA
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S- 1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



OLEH
MOCHAMAD RIZKY RAMA DHANI
NIM. 09150102

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERENCANAAN INTERIOR RESTORAN *BONDOLOEMAKSO* (REVITALISASI *KANTOOR BONDOLOEMAKSO SURAKARTA*)

Oleh

Mochamad Rizky Rama Dhani

NIM: 09150102

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal 13 Februari 2017

Ketua Penguji : Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A
Sekretaris : Dr. Sri Hesti Herawati, M.Hum
Penguji Bidang I : Dhian Lestari Hastati, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang II : Ahmad Fajar Arianto, S.Sn., M.Sn
Pembimbing : Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 4 Agustus..... 2017

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mochamad Rizky Rama Dhani

NIM : 09150102

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul “Perencanaan Interior Restoran *Bondoloemakso* (Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* Surakarta)” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 4 Agustus 2017
Yang menyatakan

INVENTARIS
TGL: 28. Nop 2017
29/isi/Besk SR. Di /2017.

Mochamad Rizky Rama D
NIM. 09150102



ABSTRAK

PERENCANAN INTERIOR RESTORAN *BONDOLOEMKSO* (REVITALISASI *KANTOOR BONDOLOEMKSO* SURAKARTA) (Mochamad Rizky Rama Dhani, 2017, hal i-108). Deskripsi Karya S- 1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

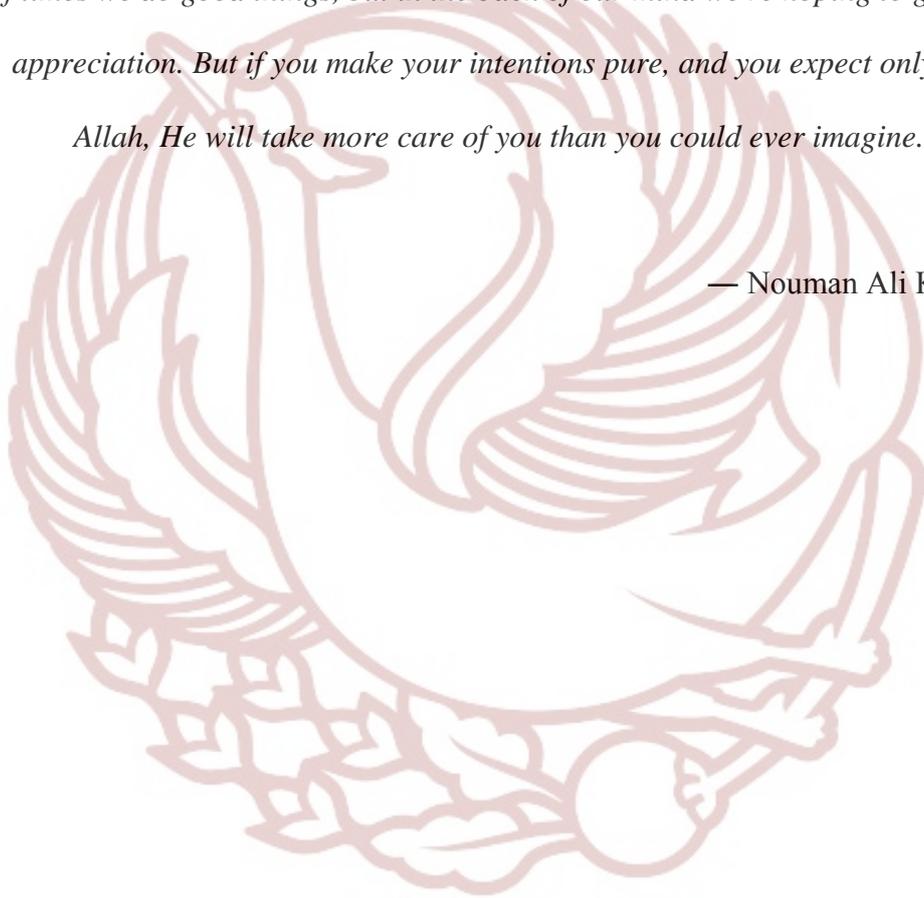
Meningkatnya jumlah wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Surakarta memerlukan sebuah fasilitas penunjang pariwisata, diantaranya adalah restoran. Gedung *Kantoor Bondoloemakso* adalah salah satu bangunan cagar budaya di Surakarta. Bangunan ini berlokasi strategis di area Keraton Kasunanan Surakarta, sehingga tepat jika direvitalisasi menjadi *specialities restaurant* yang menyediakan menu kuliner Indonesia masa kolonial (*rijstafel*). Perancangan Interior Restoran *Bondoloemakso* (Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* Surakarta) ini menerapkan gaya *radical eclectism* yang bertujuan memadukan keindahan bangunan asli *Bondoloemakso* dengan fasilitas yang menunjang kebutuhan komersial bangunan. Sasaran perencanaan interior adalah sejarawan, pecinta arsitektur dan wisatawan. Ruang lingkup garap perencanaan ini adalah *Lobby, Gallery & Waiting Area, Main Dining Area, Front Office & Showchase Area*, dan *Kitchen*.

Kata Kunci: Revitalisasi, *Bondoloemakso*, Surakarta, Restoran, *Radical Eclectism*.

MOTO

“ When you help people, don't wait around to hear them say, "Thank you." A lot of times we do good things, but in the back of our mind we're hoping to get some appreciation. But if you make your intentions pure, and you expect only from Allah, He will take more care of you than you could ever imagine.”

— Nouman Ali Khan



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, serta Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari bimbingan Tugas Akhir dengan judul “Perencanaan Interior Restoran *Bondoloemakso* (Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* Surakarta)” untuk melengkapi dan memenuhi syarat mencapai derajat sarjana S1 pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Dalam proses menyelesaikan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan pengarahan, serta motivasi hingga terselesaikannya kekaryaan ini.
2. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. selaku Penasehat Akademik yang selalu berkenan memberikan solusi.
3. Ahmad Fajar Arianto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Prodi Desain Interior.
4. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain ISI Surakarta.
5. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

6. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan untuk kebaikan penulis.
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Orang tua penulis Bapak Yusuf Arifin dan Ibu Rachmi Chayati yang telah memberikan semuanya sehingga penulis menyelesaikan karya ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan penulisan ini .

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyelesaian tugas akhir ini, untuk itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan. Semoga pencapaian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Surakarta, 1 Agustus 2017

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SKEMA	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan Desain	4
C. Ruang Lingkup Garap.....	4
D. Tujuan dan Manfaat	5
E. Sasaran Desain	5
F. Originalitas Karya	6
BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN	
A. Pendekatan Pemecahan Desain.....	9
1. Pendekatan Fungsi Praktis	10
2. Pendekatan Ergonomi	21
3. Pendekatan Fungsi Estetis.....	24

4. Pendekatan Teknis	30
B. Ide Perancangan	31

BAB III PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain	35
B. Analisis Alternatif Desain Terpilih	38
1. Pengertian Judul	38
2. Struktur Organisasi	40
3. <i>Site Plan</i>	43
4. Aktivitas dalam Ruang	45
5. Kebutuhan Ruang	48
6. Hubungan Antar Ruang	49
7. <i>Zoning & Grouping</i>	50
8. Penciptaan Tema/ Suasana Ruang	57
9. Elemen Interior	61
10. Sistem Pengkondisian Ruang	86

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

1. <i>Gallery dan Waiting Area</i>	91
a. Lantai	91
b. Dinding	91
c. <i>Reflected Ceiling Plan</i>	92
d. Pengisi Ruang	92
e. Perspektif	93
2. <i>Main Dining Area</i>	93
a. Lantai	93
b. Dinding	94
c. <i>Reflected Ceiling Plan</i>	94

d. Pengisi Ruang	95
e. Perspektif	95
3. <i>Outdoor Dining Area</i>	96
a. Lantai	96
b. Dinding	96
c. <i>Reflected Ceiling Plan</i>	97
d. Pengisi Ruang	97
e. Perspektif	98
4. FO dan <i>Showchase Area</i>	98
a. Lantai	98
b. Dinding	99
c. <i>Reflected Ceiling Plan</i>	99
d. Pengisi Ruang	100
e. Perspektif	100
5. <i>Kitchen Area</i>	101
a. Lantai	101
b. Dinding	101
c. <i>Reflected Ceiling Plan</i>	102
d. Perspektif	102
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dimensi <i>Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>	21
Gambar 2. Dimensi <i>Dining Area</i>	22
Gambar 3. Dimensi <i>FO</i> dan <i>Showchase Area</i>	23
Gambar 4. Dimensi <i>Kitchen Area</i>	23
Gambar 5. Referensi interior dengan gaya <i>Radical Eclectism</i>	27
Gambar 6. Lokasi gedung <i>Kantoor Bondoloemakso</i> terhadap kawasan cagar budaya	43
Gambar 7. <i>Site Plan</i>	44
Gambar 8. Rencana kawasan strategis 2011-2031 Kota Surakarta.....	45
Gambar 9. Hubungan antar ruang	50
Gambar 10. Analisis <i>Zoning</i>	52
Gambar 11. Analisis <i>Grouping dan sirkulasi</i>	54
Gambar 12. Analisis <i>Layout</i>	56
Gambar 13. Kanopi <i>Sun Louvre</i> otomatis.....	73
Gambar 14. Rencana <i>Layout</i> Terpilih.....	90
Gambar 15. Rencana lantai <i>Gallery dan Waiting Area</i>	91
Gambar 16. Rencana dinding <i>Gallery dan Waiting Area</i>	91
Gambar 17. Rencana <i>Ceiling Gallery Area dan Waiting Area</i>	92
Gambar 18. Rencana elemen pengisi ruang <i>Gallery dan Waiting Area</i>	92
Gambar 19. Perspektif <i>Gallery dan Waiting Area</i>	93
Gambar 20. Rencana lantai <i>Main Dining Area</i>	93
Gambar 21. Rencana dinding <i>Main Dining Area</i>	94

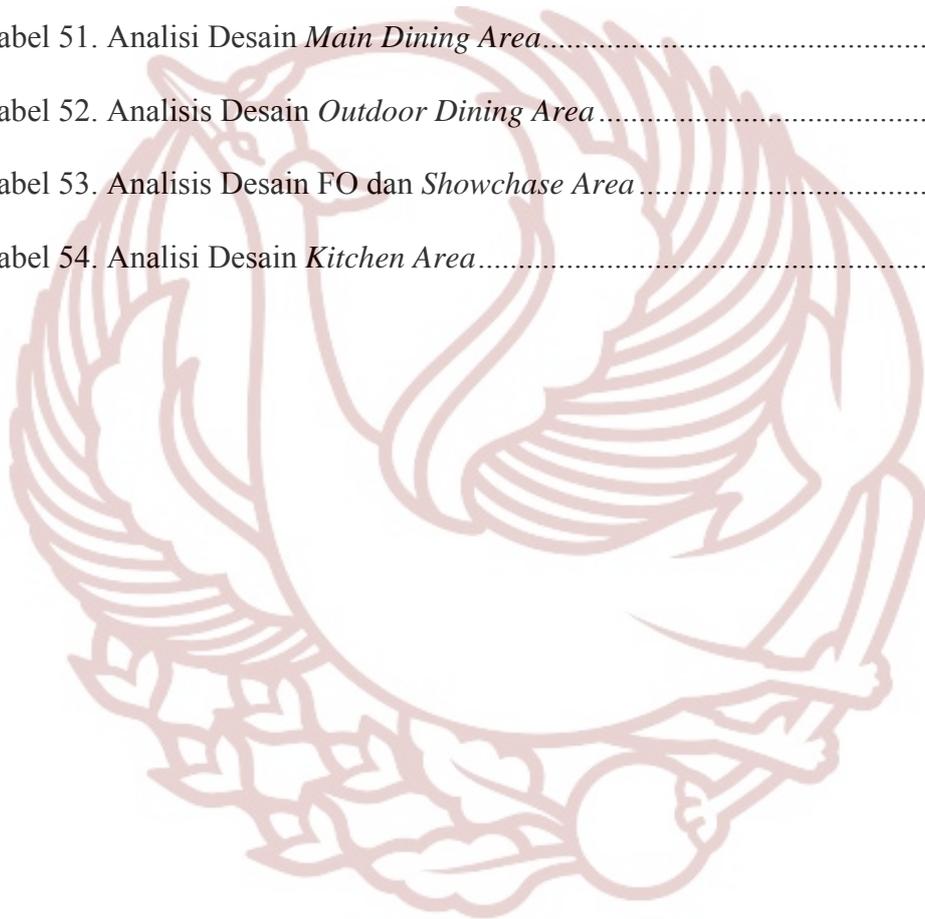
Gambar 22. Rencana <i>ceiling Main Dining Area</i>	94
Gambar 23. Rencana elemen pengisi ruang <i>Main Dining Area</i>	95
Gambar 24. Perspektif <i>Main Dining Area</i>	95
Gambar 25. Rencana lantai <i>Outdoor Dining Area</i>	96
Gambar 26. Rencana dinding <i>Outdoor Dining Area</i>	96
Gambar 27. Rencana <i>ceiling Outdoor Dining Area</i>	97
Gambar 28. Rencana elemen pengisi ruang <i>Outdoor Dining Area</i>	97
Gambar 29. Perspektif <i>Outdoor Dining Area</i>	98
Gambar 30. Rencana lantai FO dan <i>Showchase Area</i>	98
Gambar 31. Rencana dinding FO dan <i>Showchase Area</i>	99
Gambar 32. Rencana <i>ceiling FO dan Showchase Area</i>	99
Gambar 33. Rencana elemen pengisi ruang <i>Showchase Area</i>	100
Gambar 34. Perspektif FO dan <i>Showchase Area</i>	100
Gambar 35. Rencana lantai <i>Kitchen Area</i>	101
Gambar 36. Rencana dinding <i>Kitchen Area</i>	101
Gambar 37. Rencana <i>ceiling Kitchen Area</i>	102
Gambar 38. Perspektif <i>Kitchen Area</i>	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lingkup pemugaran bangunan cagar budaya.....	12
Tabel 2. Analisis kriteria makna kultural bangunan	13
Tabel 3. Daftar bangunan kuno di Kotamadya Surakarta.....	14
Tabel 4. Transformasi <i>value Kantor Bondoloemakso</i> menjadi konsep tema.....	34
Tabel 6. Aktivitas, kebutuhan ruang, kebutuhan perabot.....	49
Tabel 7. Klasifikasi ruang berdasarkan tingkat privasi.....	50
Tabel 8. Parameter penilaian desain.....	58
Tabel 9. Analisis tema citra area galeri.....	59
Tabel 10. Analisis tema dan citra pada <i>Main Dining Room</i>	59
Tabel 11. Analisis tema dan citra pada <i>Outdoor Dining Room</i>	60
Tabel 12. Analisis tema dan citra pada FO dan <i>Showchase area</i>	61
Tabel 13. Analisis tema dan citra pada <i>Kitchen Area</i>	61
Tabel 14. Analisis alternatif <i>treatment</i> lantai <i>Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>	63
Tabel 15. Analisis alternatif dinding <i>Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>	64
Tabel 16. Analisis alternatif <i>ceiling</i> <i>Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>	64
Tabel 17. Analisis alternatif <i>Main Entrance Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>	65
Tabel 18. Analisis alternatif <i>Literature Display Stand</i>	65
Tabel 19. Analisis alternatif <i>Artwork</i>	66
Tabel 20. Analisis alternatif <i>Waiting Bench</i>	66
Tabel 21. Analisis alternatif meja resepsionis.....	67
Tabel 22. Analisis alternatif lantai <i>Main Dining Area</i>	68
Tabel 23. Analisis alternatif dinding <i>Main Dining Area</i>	69

Tabel 24. Analisis alternatif <i>ceiling Main Dining Area</i>	69
Tabel 25. Analisis alternatif <i>treatment</i> unsur penunjang ruang <i>Main Dining Area</i>	71
Tabel 26. Analisis alternatif <i>Side Table</i>	71
Tabel 27. Analisis alternatif <i>Main Dining Chair</i>	72
Tabel 28. Analisis alternatif <i>Main Dining Table</i>	72
Tabel 29. Analisis alternatif lantai <i>Outdoor Dining Area</i>	74
Tabel 30. Analisis alternatif dinding <i>Outdoor Dining Area</i>	75
Tabel 31. Analisis alternatif <i>ceiling Outdoor Dining Area</i>	75
Tabel 32. Analisis alternatif <i>treatment</i> unsur penunjang ruang <i>Outdoor Dining Area</i>	76
Tabel 33. Analisis alternatif <i>Dining Chair</i>	76
Tabel 34. Analisis alternatif lantai FO dan <i>Showchase Area</i>	78
Tabel 35. Analisis alternatif dinding FO dan <i>Showchase Area</i>	78
Tabel 36. Analisis alternatif <i>ceiling</i> FO dan <i>Showchase Area</i>	79
Tabel 37. Analisis alternatif <i>treatment</i> unsur penunjang ruang FO dan <i>Showchase Area</i>	80
Tabel 38. Analisis alternatif <i>Showchase</i>	80
Tabel 39. Analisis alternatif <i>Bench</i>	81
Tabel 40. Analisis alternatif Meja Kasir.....	81
Tabel 41. Analisis alternatif Meja Display Multiplex.....	82
Tabel 42. Analisis alternatif lantai <i>Kitchen Area</i>	84
Tabel 43. Analisis alternatif dinding <i>Kitchen Area</i>	84
Tabel 44. Analisis alternatif <i>ceiling Kitchen Area</i>	85

Tabel 45. Analisis alternatif pintu <i>Kitchen Area</i>	85
Tabel 46. Analisis alternatif jendela <i>Kitchen Area</i>	86
Tabel 47. Standar kebutuhan pencahayaan rata- rata.....	87
Tabel 48. Analisis kebutuhan <i>general artificial lighting</i>	88
Tabel 49. Analisis kebutuhan <i>Air Conditioner</i>	89
Tabel 50. Analisis Desain <i>Gallery dan Waiting Area</i>	93
Tabel 51. Analisis Desain <i>Main Dining Area</i>	95
Tabel 52. Analisis Desain <i>Outdoor Dining Area</i>	98
Tabel 53. Analisis Desain FO dan <i>Showchase Area</i>	100
Tabel 54. Analisis Desain <i>Kitchen Area</i>	102



DAFTAR SKEMA

Skema 1. Bagan analisis penerapan tema pada elemen interior.....	32
Skema 2. Skema perancangan metode analitis	35
Skema 3. Struktur organisasi Restoran <i>Bondoloemakso</i>	41
Skema 4. Subsistem di dalam restoran saling berkaitan	45
Skema 5. Pola pelayanan <i>table service</i>	46
Skema 6. Pola aktivitas tamu restoran	46
Skema 7. Pola aktivitas <i>waiter</i> dalam pelayanan <i>table service</i>	47
Skema 8. Pola bagian aktivitas <i>Purchasing & Storing dept.</i>	47
Skema 9. Pola aktivitas <i>Chef & Cook</i>	47
Skema 10. Pola aktivitas <i>general manager</i>	48
Skema 11. Proses desain tema dan citra interior.....	58
Skema 12. Penataan standar elemen pengisi ruang pada dapur restoran.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelestarian dalam bangunan maupun arsitektur perkotaan merupakan salah satu daya tarik bagi sebuah kawasan. Dengan terpeliharanya satu bangunan kuno bersejarah pada suatu kawasan akan memberikan ikatan kesinambungan yang erat, antara masa kini dan masa lalu. Melihat hal tersebut, maka masa lalu yang diungkapkan dengan keberadaan fisik dari bangunan kuno dan bersejarah akan ikut menentukan dan memberikan identitas yang khas bagi suatu kawasan perkotaan di masa mendatang.



Gambar 1. Arsitektur gedung *Kantoor Bondoloemakso*
(Foto: Rama, 2012)

Gedung *Kantoor Bondoloemakso* adalah salah satu bangunan cagar budaya di Surakarta berdasarkan Surat Keputusan Walikota Perubahan 646/1-2/1/2013 dengan nomor registrasi 17 yang memiliki keunikan tersendiri dan prospek usaha yang baik. Gedung ini dibangun pada masa PB-X sebelum tahun 1917 sebagai bank dan pegadaian bagi masyarakat di lingkungan tembok kraton (Baluwarti) maupun masyarakat umum. Pada saat itu tujuan utama dibangun

sebagai upaya mencegah maraknya praktek rentenir pada saat itu.¹ Ciri khas arsitektur gedung ini dapat mewakili gaya kolonial masa peralihan dengan kolom-kolom tinggi dan pintu/ jendela dengan ukuran besar kanopi berornamen dan lambang Keraton Kasunanan. Gedung ini berlokasi strategis di pusat area pengembangan *brand image* Kota Surakarta sebagai “Kota Budaya” di Area Keraton Surakarta yang dijelaskan dalam Rencana Tata Ruang Kota (RTRK) Surakarta tahun 2011-2031 dengan adanya rencana pembuatan jalur pejalan kaki (pedestrian), areal parkir khusus dan sebagainya.²



Gambar 2. Loker pegadaian pada gedung *Kantoer Bondoloemakso*
(Foto: Rama, 2012)

Saat ini gedung dialih fungsikan sebagai kantor operasional radio PPI FM setelah beralih tangan menjadi milik perseorangan (swasta). Adanya beberapa perubahan yang bersifat permanen terhadap kondisi asli gedung dalam proses alih fungsinya telah mengurangi nilai keaslian bangunan. Oleh sebab itu studi alih fungsi/ revitalisasi terhadap bangunan ini perlu dikaji ulang agar sesuai dengan prinsip pelestarian yang baik sehingga mampu memberikan *value* secara maksimal dan berkesinambungan di masa mendatang.

¹[http://www.kotasolo.info/bangunan Kuno dan Bersejarah di Kota Solo.htm](http://www.kotasolo.info/bangunan%20Kuno%20dan%20Bersejarah%20di%20Kota%20Solo.htm), Diakses Juni 29, 2010,

²Sidharta. (1989). *Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah Di Surakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

“Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan harus dapat memberi manfaat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan tetap mempertahankan ciri budaya lokal.”³

Strategi pengembangan fungsi baru pada Gedung *Kantoor Bondoloemakso* diarahkan untuk mempertahankan nilai kesejarahan dari bangunan dan memiliki prospek usaha agar bermanfaat bagi orang banyak sehingga pelestarian terhadap gedung ini tercapai. Penulis tertarik untuk mengangkat usaha kuliner berkonsep *Rijsttafel* pada bangunan ini berdasarkan pertimbangan kondisi *eksisting*, *site plan* dan statistik perkembangan wisata kuliner di Kota Surakarta.

“*Rijsttafel* merupakan konsep budaya makan modern pertama dalam sejarah kuliner Indonesia yang terlahir dari proses akulturasi pribumi dan Belanda yang berkembang sejak pertengahan abad ke 19. *Rijst* sendiri berarti nasi sedangkan *tafel* selain berarti meja juga bermakna kias untuk hidangan. Budaya ini muncul setelah minimnya makanan eropa untuk makan sehari-harisehingga orang-orang Belanda di Hindia Belanda pun mulai beradaptasi dengan makanan pribumi, sehingga lambat laun pola kebiasaan dan pola makan merekapun turut berubah.”⁴

Perancangan pelestarian gedung *Kantoor Bondoloemakso* diarahkan dalam konsep *public space* yang melayani kebutuhan kuliner yang ditujukan khususnya bagi wisatawan. Hasil dari perencanaan ini dapat menjadi sebuah wisata baru pendukung keraton dan meningkatkan pelestarian bangunan dapat tercapai karena lebih komersial jika dibandingkan fungsinya yang sekarang.

Tema interior yang dihadirkan menggunakan gaya *Radical Eclectism Post-Modern* karena ubah fungsi bangunan dari sebelumnya bank dan pegadaian menjadi restoran membutuhkan sistem pelayanan *modern* karena kondisi *eksisting* terbatas dan disesuaikan dengan konsep kuliner yang diangkat.

³Indonesia, U. U. (2010). Nomor 11 Tentang Cagar Budaya.

⁴Rahman, Fadly. (2011). *Rijsttafel : Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*. Yogyakarta: Gramedia.

Perancangan revitalisasi desain interior restoran pada *Kantoor Bondoloemakso* dengan menggunakan prinsip revitalisasi bermanfaat karena fungsi bangunan akan menjadi lebih komersial sehingga perawatan terhadap bangunan menjadi lebih baik dan mendukung visi pemerintah kota Surakarta dalam pengembangan *brand image* Solo Kota Budaya. Dengan mengangkat eksistensi kesejarahan objek perancangan diharapkan dapat memperkuat jatidiri bangsa sehingga meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

B. Permasalahan Desain

Berdasarkan uraian di atas untuk memberikan arahan dalam perencanaan, maka dirumuskan permasalahan desain sebagai berikut.

1. Bagaimana menerapkan konsep revitalisasi desain interior restoran pada gedung *Kantoor Bondoloemakso* ?
2. Bagaimana menerapkan gaya *Radical Eclecticism* untuk mengekspose kesejarahan bangunan pada interior gedung *Kantoor Bondoloemakso*?

C. Ruang Lingkup Garap

Agar tidak meluas, perlu pembatasan ruang lingkup perencanaan . Adapun lingkup garap perancangan ini adalah:

1. *Gallery dan Waiting Area*
2. *Main Dining Area*
3. *Out Door Dining Area*
4. *FO & Showcase Area*
5. *Kitchen Area*

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Adapun tujuan penulis berdasarkan rumusan permasalahan dalam perancangan ini adalah:

1. Menerapkan konsep revitalisasi desain interior restoran pada gedung *Kantoor Bondoloemakso*.
2. Menerapkan gaya *Radical Eclecticism* untuk mengekspose kesejarahan bangunan pada interior gedung *Kantoor Bondoloemakso*.

Manfaat

1. Manfaat bagi diri sendiri, menerapkan ilmu desain interior yang didapat sebagai acuan untuk mewujudkan karya konservasi.
2. Manfaat bagi masyarakat luas, menjadi tambahan pengetahuan/ referensi mengenai konsep revitalisasi desain interior.
3. Manfaat bagi pendidikan seni, menambah referensi desain alternatif untuk merevitalisasi benda cagar budaya.
4. Manfaat bagi lembaga, sebagai tambahan kebhendaraan buku pengetahuan melalui hasil cetak tugas ini.

E. Sasaran Desain

1. Pecinta sejarah
2. Pecinta arsitektur
3. Wisatawan domestik/ mancanegara.

F. Originalitas Karya

Originalitas karya didapat melalui telaah pustaka terhadap karya-karya desain interior yang identik terhadap metode yang digunakan, objek perencanaan, dan konsep yang diterapkan. Masing- masing dari karya yang identik dijabarkan untuk selanjutnya dijelaskan perbedaannya. Berdasarkan telaah pustaka dan realita yang ada di lapangan, ditemukan beberapa judul karya perancangan interior untuk wisata kuliner yang dimaksudkan untuk melestarikan cagar budaya sebagai berikut.

Perancangan Interior “Sala Kavaleri Resto Sebagai Bentuk Revitalisasi Gedung DHC ‘45”, Oleh Dhika Nuansa Abdullah, Institut Seni Indonesia Surakarta. Merupakan perencanaan interior restoran dengan metode revitalisasi bangunan cagar budaya DHC ‘45. Tema interior menggunakan tema indis Surakarta yang disisipi asesoris tema keberjuangan kemerdekaan. Dapur wisata kuliner sebagai bentuk pertunjukan interaktif diterapkan dalam perancangan. Restoran taman dirancang berfungsi ganda sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) untuk menikmati keindahan arsitektur bangunan dan pertunjukan kuliner. Berbeda dengan perancangan revitalisasi yang dilakukan oleh Dhika Nuansa Abdullah, perancangan restoran ini mengangkat tema kesejarahan dari *Kantoor Bondoloemakso* dengan gaya *Radical Eclectism* sehingga pengunjung dapat makan dan mengetahui informasi kesejarahan yang diangkat.

Perancangan Interior “Pusat Informasi Dan Pelatihan Jajanan Tradisional Jawa Timur Untuk Anak Sekolah Dasar Di Surabaya”, Oleh Eliana Gunawan, Universitas Kristen Petra. Merupakan satu perwujudan dari budaya yang ada di Jawa Timur. Perancangan ini pun ditujukan bagi anak-anak guna pelestarian

budaya yang dimulai sejak dini terutama di bidang jajanan tradisional Jawa Timur. Fasilitas yang direncanakan adalah pusat informasi yang berupa *workshop* dan pelatihan yang disajikan semacam *cooking class* bagi pengunjung yang datang. Selain area *workshop* dan kelas memasak, pengunjung disuguhkan area *explore* yang berupa mini perpustakaan dan pasar mini untuk mendukung salah satu proses pembelajaran yang diciptakan. Berdasarkan fasilitas serta sistem pembelajaran yang akan diberikan kepada pengunjung, maka konsep dari perancangan ini adalah *Learning by Doing*. Perancangan ini diharapkan tidak hanya sekedar menyajikan informasi, tetapi mampu memberikan pembelajaran dengan mengajak pengunjung untuk belajar secara langsung. Konsep tema yang ada digunakan tema yaitu *Street Food City*. Tema ini dipilih berdasarkan apa yang disajikan pada pusat informasi yaitu semua jenis jajanan tradisional yang berasal dari semua Kota yang ada di Jawa timur. Berkaitan dengan kuliner, perancangan interior restoran *Kantoor Bondoloemakso* mengangkat kuliner etnik pada masa kolonial sehingga selain makan, pengunjung mendapat pembelajaran mengenai kesejarahan pada masa kolonial.

Perancangan Interior “Pusat Wisata Kuliner Daerah Khas Surabaya”, Oleh Agnes Getty Tantomo, Universitas Kristen Petra. Merupakan sarana bagi masyarakat Surabaya untuk melestarikan kuliner daerah yang mewarnai kebudayaan Kota Surabaya sebagai Kota terbesar kedua di Indonesia. Proyek yang terletak di ujung Jembatan Suramadu ini mengambil konsep bentukan dari *Pincuk* (tempat makan yang dibuat dari daun dan biasa dipakai oleh penjual jajanan tradisional). *Pincuk* dikaitkan dengan cara nongkrong Arek Suroboyo

yang disebut cangkruk yang kental dengan nilai kesederajatan, kerakyatan, dan solidaritas yang kuat.

Berdasarkan penjabaran di atas tidak ada karya desain interior yang menentukan revitalisasinya dengan latar belakang tujuan:

1. Merespon revitalisasi gedung *Kantoor Bondoloemakso* yang saat ini terjadi sehingga sejalan dengan undang undang cagar budaya sehingga berdampak baik secara langsung pada masyarakat dengan cara mengangkat kesejarahan gedung *Kantoor Bondoloemakso* sebagai daya tarik wisata baru.
2. Dari sisi interior, mempertegas tujuan mempertahankan arsitektur bangunan kunonya, dengan menerapkan tema *radical eclectism* sehingga berperan memperjelas karakter dari arsitektur kunonya, diharapkan dapat dijadikan referensi baru dalam kegiatan pelestarian bangunan cagar budaya selanjutnya.

Perencanaan Interior gedung *Kantoor Bondoloemakso* dengan konsep revitalisasi ini tidak hanya memberikan fasilitas makan kepada pengunjungnya, tetapi mendukung pelestarian budaya untuk kesejahteraan masyarakat. Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* menggunakan bentukan dari berbagai hal yang berkaitan dengan kesejarahan bangunan untuk diterapkan dalam interior untuk menggambarkan kembali suasana masa kolonial untuk tujuan edukasi kesejarahan.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

Sebagai landasan teori dalam merancang interior, pembahasan mengenai pendekatan pemecahan desain diperlukan untuk dapat menentukan ide perencanaan interior yang sesuai sasaran. Adapun pembahasannya sebagai berikut.

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Perancangan interior bertujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks berkaitan dengan respon manusia terhadap ruang. Untuk dapat memecahkan masalah secara utuh maka diperlukan sebuah konsep perancangan yang tepat.

“Kepekaan terhadap fenomena sosial dan kekuatan kreativitas seorang desainer menjadi bekal penting untuk dapat merumuskan seperangkat konsep untuk pemecahan desain. Seperangkat konsep yang merupakan akumulasi beberapa teori untuk memecahkan permasalahan desain tersebut yang dinamakan pendekatan pemecahan desain. Keberhasilan konsep perancangan tergantung pada pendekatan pemecahan desain yang dilakukan dalam proses penyusunannya.”⁵

Beberapa hal yang dilakukan dalam pendekatan perencanaan desain restoran *Kantoor Bondoloemakso* dengan konsep revitalisasi yaitu menentukan studi literatur, yaitu studi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan restoran, konservasi, tema/gaya dalam ruang yang dilakukan dengan mereferensi dari buku, wawancara ahli, dan artikel. Studi lapangan, yaitu proses pengumpulan data dengan cara melihat langsung kondisi bangunan dan mencari permasalahan yang muncul. Studi Komparatif, yaitu proses pengambilan data dengan cara

⁵Sulistyo, Edy Tri;dkk. (2012). *Desain Interior Publik*. Surakarta: UNS Press.

membandingkan, restoran lain sebagai pembanding baik dari literatur maupun di lapangan. Pembahasan tentang pendekatan perancangan interior secara umum akan dikelompokkan berdasarkan fungsinya yaitu fungsi praktis dan fungsi estetis. Fungsi praktisnya yaitu mewadahi aktivitas restoran, makan dengan nyaman sekaligus mendapat kesejarahan bangunan. Fungsi estetisnya sebagai perwujudan *public space* yang dinikmati dari sisi desain interiornya.

1. Pendekatan Fungsi Praktis

Perencanaan ini bertujuan merevitalisasi interior bangunan *Kantoor Bondoloemakso* menjadi restoran dengan sasaran utamanya pecinta sejarah, pecinta arsitektur, dan wisatawan yang berkunjung domestik/ mancanegara. Proses analisis permasalahan fungsi praktis dalam perancangan ini diklasifikasikan berdasarkan permasalahannya sebagai berikut.

a. Konservasi Bangunan Cagar Budaya

“Cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga perlu dilestarikan dan dikelola secara tepat melalui upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.”⁶

Pemugaran terhadap bangunan cagar budaya baik dari segi arsitektur maupun sejarahnya dibagi dalam 3 golongan, yaitu⁷ :

⁶Indonesia, U. U. (2010). Nomor 11 Tentang Cagar Budaya.

⁷<https://antariksa.lecture.ub.ac.id/author/antariksa/page/2/>, di akses Desember 16, 2014

Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan A

- a. Kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya.
- b. Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama/ sejenis atau memiliki karakter yang sama, dengan mempertahankan detail ornamen bangunan yang telah ada.
- c. Upaya revitalisasi dimungkinkan adanya penyesuaian/ perubahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk bangunan aslinya.
- d. Lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama

Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan B

- a. Bangunan dilarang dibongkar secara sengaja, dan apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya.
- b. Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus dilakukan tanpa mengubah pola tampak depan, atap, dan warna, serta dengan mempertahankan detail dan ornamen bangunan yang penting.
- c. Upaya rehabilitasi dan revitalisasi dimungkinkan adanya perubahan tata ruang dalam asalkan tidak mengubah struktur utama bangunan.

- d. Lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.

Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan C

- a. Perubahan bangunan dapat dilakukan dengan tetap mempertahankan pola tampak muka, arsitektur utama dan bentuk atap bangunan.
- b. Detail ornamen dan bahan bangunan disesuaikan dengan arsitektur bangunan disekitarnya dalam keserasian lingkungan.
- c. Penambahan Bangunan di dalam perbatasan hanya dapat dilakukan di belakang bangunan cagar budaya yang harus sesuai dengan arsitektur bangunan cagar budaya dalam keserasian lingkungan.
- d. Fungsi bangunan dapat diubah sesuai dengan rencana kota.

Golongan	Perubahan yang diperbolehkan			
	Façade	Interior	Struktur Utama	Ornamen
A	-	-	-	-
B	-	√	-	√
C	-	√	√	√

√ = boleh dirubah

Tabel 1. Lingkup pemugaran bangunan cagar budaya
(Sumber: Antariksa, 2012)

Penentuan golongan dari bangunan cagar budaya dapat diketahui dengan menentukan nilai makna kultural bangunan didasarkan pada kriteria estetika, kejamakan, kelangkaan, peranan sejarah, keluarbiasaan, dan karakter bangunan.

No	Kriteria	Definisi	Tolok Ukur
1.	Estetika	Terkait dengan perubahan estetis dan arsitektonis bangunan (gaya bangunan, atap, fasade/selubung bangunan, ornamen/elemen, dan bahan)	Perubahan gaya bangunan, atap, fasade/selubung bangunan, ornamen/elemen serta struktur dan bahan.
2	Keluarbiasaan	Memiliki ciri khas yang dapat diwakili oleh faktor usia, ukuran, bentuk bangunan, dan lain sebagainya	Peran kehadirannya dapat meningkatkan kualitas serta citra dan karakter bangunan
3	Peranan sejarah	Berkaitan dengan sejarah baik kawasan maupun bangunan itu sendiri	Berkaitan dengan peristiwa bersejarah sebagai hubungan simbolis peristiwa dahulu dan sekarang
4	Kelangkaan	Bentuk, gaya serta elemenelemen bangunan dan penggunaan ornamen yang berbeda dan tidak terdapat pada bangunan lain	Merupakan bangunan yang langka dan tidak terdapat di daerah lain
5	Karakter Bangunan	Memiliki peran yang penting dalam pembentukan karakter bangunan	Memiliki ciri khas seperti usia bangunan, ukuran/luas bangunan, bentuk bangunan, dan sebagainya
6	Memperkuat citra kawasan	Memiliki peran yang penting dalam pembentukan karakter kawasan	Peran kehadirannya dapat sesuai dengan fungsi kawasan dan meningkatkan kualitas serta citra dan karakter kawasan

Tabel 2. Analisis kriteria makna kultural bangunan
(Sumber: Antariksa, 2012)

Tabel : 9.2.3 Daftar Bangunan Kuno dan kawasan Bersejarah Di Kotamadia Daerah Tingkat II Surakarta Yang Dilindungi Undang-Undang No.5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Alam

NO	NAMA OBYEK	JENIS OBYEK	ALAMAT	BENTUK KONSERVASI
1	2	3	4	5
C. Kelompok Bangunan Umum				
Kolonial				
17.	Bekas Kantor Veteran	Bangunan Kantor	JL Slamet Riyadi Ska	.preservasi .Revitalisasi
18.	Kantor Bondo Lumakso	Bangunan Kantor	Baluwerti Surakarta	.preservasi .rekonstruksi .revitalisasi

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta

Surakarta Dalam Angka Tahun 2011 222

Tabel 3. Daftar bangunan kuno di Kotamadya Surakarta.
(Sumber: Perda Surakarta, 2010)

Bentuk konservasi yang direkomendasikan untuk gedung *Kantoor Bondoloemakso* berdasarkan kebijakan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta Tahun 2011 adalah peservasi, rekonstruksi, dan revitalisasi.

Secara umum desainer atau konservator memiliki salah satu dari 4 strategi penanganan yang memungkinkan dilakukan terhadap objek cagar budaya yaitu: ⁸

Literal replication, atau strategi replikasi mengutamakan kemiripan dan meminimalkan perbedaan. Strategi ini memiliki kemungkinan untuk dapat mempertahankan karakter asli dari bangunan selama unsur-unsur sejarah yang dimiliki dipahami dengan baik dan tersedianya perlengkapan teknis untuk melakukan replikasi selama tidak ada perubahan yang besar. Teori ini mendapatkan ketidak setujuan dari banyak ahli perusahaan konservasi kontemporer, namun strategi ini mendapat persetujuan dari ahli sejarah.

⁸Semes, S. W. (2007). *“Differentiated” And “Compatible”*:Four Strategies For. Sense Of Place: Design Guidelines For New Construction In Historic Districts .

Invention within the same or a related style, strategi ini tidak mereplikasi desain asli, namun menambahkan elemen baru baik sesuai gaya ataupun berhubungan erat dengan gaya eksisting untuk mempertahankan nilai keselarasan. Strategi ini memiliki tujuan untuk mencapai kesinambungan antara diferensiasi dan kompatibilitas namun mendukung bangunan asli. Strategi ini memiliki sejarah yang panjang dan pada kenyataannya kebanyakan konservator menggunakan strategi ini.

Abstract reference, strategi ketiga berusaha membuat referensi baru kedalam bangunan bersejarah, menghindari kesesuaian dengan sejarahnya namun tetap berusaha menyeimbangkan konsepnya pada sejarah bangunan. Strategi ini sulit dieksekusi karena memerlukan keterampilan dan kesenian yang tidak sering tersedia.

Intentional opposition, strategi keempat adalah mengubah karakter melalui kontras mencolok, dan memprioritaskan diferensiasi pada nilai kompatibilitas. Ide ini tidak diciptakan oleh arsitek moderen. Kadang-kadang kontras adalah respon yang tepat untuk konteks yang lemah atau kurang memuaskan.

Nilai yang dimiliki *Kantoor Bondoloemakso* sangat perlu dipertahankan. Melakukan perubahan terhadap gedung dapat menghilangkan keaslian kesejarahan yang tersampaikan, maka perancangan interior dengan tema *radical eclectism* diarahkan untuk dapat mendukung karakter asli bangunan. Perubahan fungsi bangunan tidak akan merubah atau memodifikasi bangunan. Pengembangan perancangan menggunakan material dan bentuk asli dari bangunan. Material baru akan menggunakan bahan yang ramah terhadap bangunan lama.

Penambahan bangunan baru pendukung aktivitas restoran akan dilakukan dengan tidak mempengaruhi nilai kesejarahan bangunan lama.

b. Restoran

“Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu baik berupa makan maupun minum.”⁹

“Yang dimaksud restoran adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum di tempat usahanya.”¹⁰

Dari beberapa uraian di atas, disimpulkan bahwa arti dari restoran yaitu tempat usaha atau bangunan yang menyediakan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dengan memberikan pelayanan yang baik kepada semua pengunjung.

Perancangan restoran ini diarahkan untuk menjadi objek wisata budaya. pengunjung restoran akan makan sekaligus menikmati nuansa kesejarahan bangunan lama. Karakter khas arsitektural bangunan memiliki daya tarik tersendiri, maka area makan outdoor dikondisikan supaya pengunjung dapat menikmati keindahan arsitektur bangunan lama dengan nyaman meskipun berada di luar ruangan. Mempertahankan kondisi eksiting bangunan memerlukan furniture pendukung aktivitas yang modular disesuaikan dengan materialnya sehingga optimal.

Dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajian, restoran dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu : ¹¹

⁹Marsum, W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.

¹⁰ Menteri Kesehatan RI. (2011). *Higiene Sanitasi Jasaboga*.

¹¹Soekresno. (2000). *Manajemen Food and Beverage*. Jakarta: Gramedia.

Restoran Formal

Pengertian restoran formal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan *professional* dengan pelayanan yang eksklusif. Contoh : *Member* restoran, *Gourmet*, *Main Dining room*, *Grilled* Restoran, eksekutif restoran dan sebagainya.

Ciri – ciri restoran formal :

- a. Penerimaan pelanggan dengan sistem pemesanan tempat terlebih dahulu
- b. Para pelanggan terikat menggunakan pakaian resmi
- c. Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik atau menu Eropa populer
- d. Sistem penyajian yang dipakai adalah *Russian servis* atau *French servis* atau modifikasi dari kedua *table servis* tersebut
- e. Disediakan ruangan untuk *cocktail* selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum yang berakohol sebelum santap malam
- f. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau makan malam dan makan siang dan tidak dibuka untuk makan pagi
- g. Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya *wine and champagne* dari beberapa negara penghasil *wine* di dunia
- h. Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan *exclusive*
- i. Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran *informal*

- j. Penataan bangku dan kursi memiliki area *servis* yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*
- k. Tenaga relatif banyak dengan standar kebutuhan pramusaji untuk melayani 4- 8 pelanggan

Restoran *Informal*

Restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan, dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan. Contoh: *café, cafeteria, fast food restoran, coffe shop, bistro, canteen, tavern, family restaurant, pub, servis corner, burger corner, snack bar.*

Ciri – ciri restoran *informal* :

- a. Harga makanan dan minuman relatif murah
- b. Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat
- c. Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal
- d. Sistem penyajian yang dipakai *American Service/ ready plate* bahkan *self service* ataupun *counter service*
- e. Tidak menyediakan hiburan *live music*
- f. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain
- g. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu atau pelanggan namun dipampang di *counter* atau langsung di meja makan untuk mempercepat proses pelayanan

- h. Menu yang disediakan sangat terbatas dan membatasi menu – menu yang relatif cepat selesai dimasak
- i. Jumlah tenaga *servis* relatif sedikit dengan standar kebutuhan, 1 pramusaji melayani 12 – 16 pelanggan

Specialities Restoran

Specialities restaurants adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu Negara tersebut.

Contoh: *Indonesian food restaurant, Chinese food restaurant, Japanese food restaurant* dan lain-lain.

Ciri ciri *Specialities Restaurant*:

- a. Menyediakan sistem pemesanan tempat
- b. Menyediakan menu khas suatu Negara tertentu, populer dan disenangi banyak pelanggan secara umum
- c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya Negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional
- d. Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan atau makan malam
- e. Menu *A La carte* dipresentasikan kepada pelanggan
- f. Biasanya menghadirkan musik/hiburan khas negara asal
- g. Harga makanan relatif tinggi di banding informal restaurant dan lebih rendah di banding formal restaurant
- h. Jumlah tenaga servis sedang, dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8 -12 pelanggan

Tipe- tipe dasar *pelayanan* makanan di restoran pada umumnya dapat dibedakan menjadi 4 macam yang terkenal yaitu *table service*, *counter service*, *self service*, dan *cary out service*.¹²

Perencanaan desain interior jasaboga harus mendukung persyaratan teknis *hygiene* untuk melindungi masyarakat dari makanan dan minuman yang membahayakan kesehatan.¹³

Berdasarkan penjelasan tersebut konsep restoran *Specialities* dengan tipe pelayanan *table service A La Carte* sesuai dengan kondisi perancangan. Kondisi eksisting bangunan yang dipertahankan membuat fleksibilitas sirkulasi terbatas menyesuaikan pola ruangan eksisting.

Rijsttafel

Specialites restaurant ini diarahkan mengacu pada konsep *Rijsttafel*, dimana konsep ini merupakan konsep budaya makan modern pertama dalam sejarah kuliner Indonesia yang terlahir dari proses akulturasi pribumi dan Belanda yang berkembang sejak pertengahan abad ke 19.¹⁴

Perencanaan restoran diarahkan untuk dapat menonjolkan tema/ *ambience* konservasi kesejarahan dan keunikan fisik dari *Kantoor Bondoloemakso*. Menerapkan konsep *Specialities Restaurant* dengan tipe pelayanan *table service A La Carte* karena eksisting bangunan yang di-*preserve* membuat fleksibilitas sirkulasi terbatas menyesuaikan pola ruangan eksisting. Karena kapasitas terbatas hanya *117 seats*, perlu menerapkan sistem pelayanan pesan tempat, jumlah tenaga

¹²Marsum, W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.

¹³RI, Menteri Kesehatan. (2011). *Higiene Sanitasi Jasaboga*.

¹⁴ Rahman, Fadly. (2011). *Rijsttafel : Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*. Yogyakarta: Gramedia.

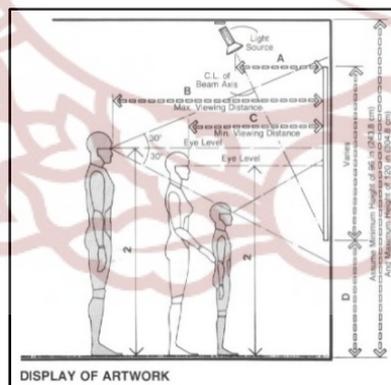
servis sedang atau 5 orang pramusaji/ sifit dengan operasional 7 hari/minggu, buka jam 10.00 dan *closed order* 21.00.

2. Pendekatan Ergonomi

“Untuk memenuhi kebutuhan *desain* yang mendukung kenyamanan psikis dan fisik perlu adanya pendekatan ergonomi. Ergonomi berasal dari bahasa Yunani *Ergos* (bekerja) dan *Nomos* (hukum alam), yang bermakna sebagai ilmu yang meneliti tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan kerjanya (*the scientific of relationship between man and his working environment*). Tujuannya agar pengguna interior dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (efektif) tetapi dalam suasana yang tentram aman dan nyaman.”¹⁵

Hubungan antara pengguna dengan lingkungannya dan pengguna dengan sesamanya terkait dengan kenyamanan dan kesesuaian beraktivitas dalam ruang perlu memperhatikan ukuran/ dimensi. Penjelasan ukuran/ dimensi dalam ruang mengacu pada buku *Human Dimension & Interior Space* oleh Julius Panero dan Martin Zelnik dijelaskan berdasarkan kebutuhan ruang dalam perancangan.

a. Gallery dan Waiting Area



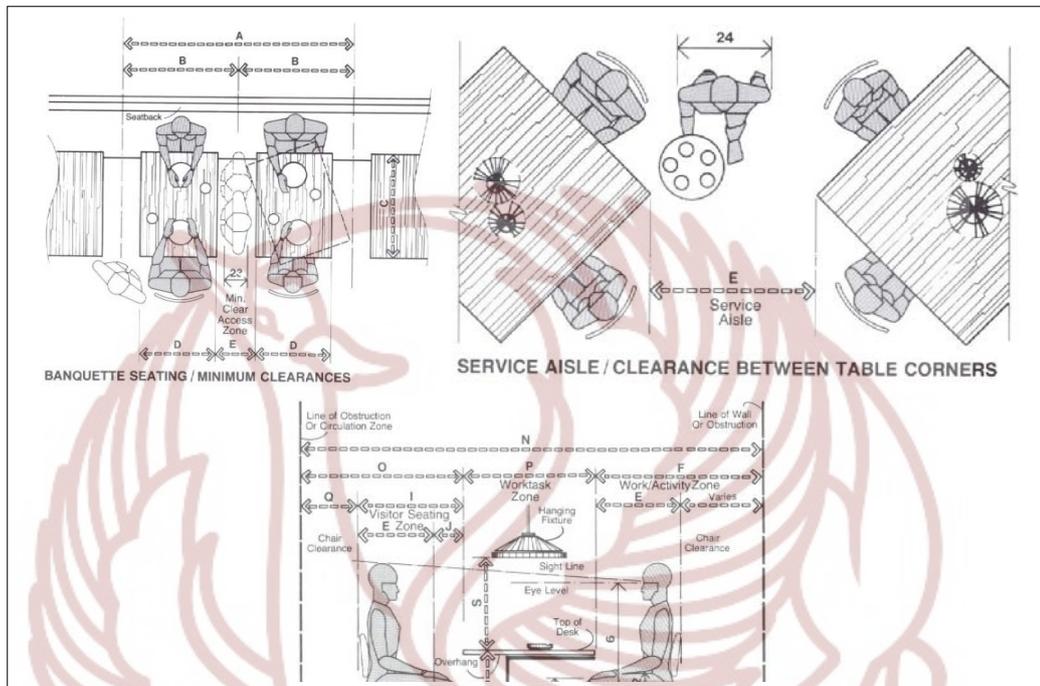
Gambar 3. Dimensi *Gallery* dan *Waiting Area*
Sumber: (Julius Panero, 1979)

Gallery dan Waiting Area mewadahi aktivitas *receptionist*, dan aktivitas pengunjung untuk menunggu, mengakses informasi kesejarahan yang disediakan

¹⁵Sastrowinoto, S. (1985). Meningkatkan Produktivitas Dengan Ergonomi. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.

dan menikmati *artwork*. Berdasarkan fungsinya, kebutuhan perabot pada area ini adalah meja *receptionist*, *waiting bench*, *interactive display stand*, dan *artworks*.

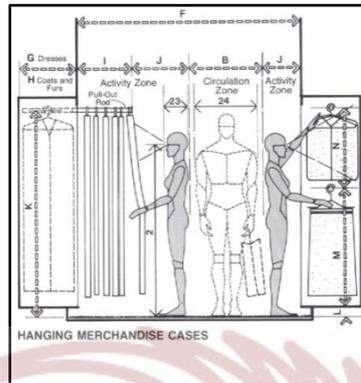
b. Dining Area



Gambar 4. Dimensi *Dining Area*
Sumber: (Julius Panero, 1979)

Pada *dinning area*, pengunjung diarahkan untuk beraktivitas makan dan dapat mengamati arsitektur bangunan. Dimensi elemen pengisi ruang diarahkan menunjang pengunjung untuk beraktivitas makan dan menikmati konservasi arsitektur dengan nyaman sekaligus mendukung aktivitas pelayanan oleh pramusaji.

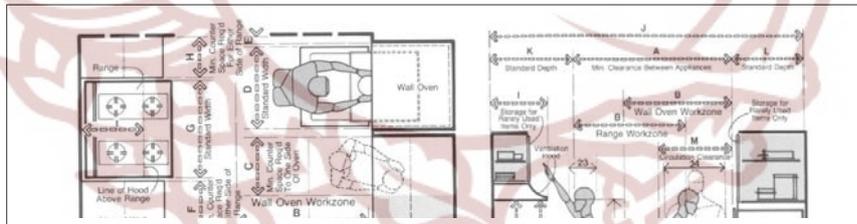
c. *FO & Showcase Area*



Gambar 5. Dimensi *FO* dan *Showchase Area*
Sumber: (Julius Panero, 1979)

FO dan *Showchase area* ditujukan mewardahi aktivitas pengunjung untuk mendapatkan *merchandise*, membayar dan mendapatkan informasi pelayanan restoran. Pada area ini terdapat meja kasir, *waiting bench*, *display table*, dan *Showchase*.

d. *Kitchen Area*



Gambar 6. Dimensi *Kitchen Area*
Sumber: (Julius Panero, 1979)

Pada area ini terdapat 3 kelompok aktivitas berurutan yaitu aktivitas praproses, pengolahan dan penyajian. Dimensi elemen pengisi ruang diarahkan mengutamakan sirkulasi aktivitas, sehingga mendukung kecepatan pelayanan pada *kitchen area*.

3. Pendekatan Fungsi Estetis

a. Pendekatan Gaya dan Tema

“Tema adalah konsep desain yang bisa berasal dari apapun. Tidak ada batasan dalam memilih tema. Tema ini lah yang mendasari arah gerak gaya yang diterapkan dalam sebuah interior. Berbeda dengan tema, gaya adalah konsep desain yang sudah baku. Pemilihan gaya hanya bisa dilakukan pada gaya- gaya yang sudah ada.”¹⁶

Kantoor Bondoloemakso merupakan bangunan kuno bersejarah yang layak dijaga dan didukung keasliannya. Pemilihan gaya *Radical Eclectism* dipilih karena dapat menggabungkan kebutuhan fungsi praktis dan kebutuhan fungsi konservasi.

“Gaya *Post-Modern* merupakan kelanjutan atau perkembangan dari gaya arsitektur modern. Pada dasarnya gaya *Post-Modern* muncul akibat terjadinya kejenuhan terhadap karya-karya gaya modern yang lebih menonjolkan fungsi dari pada estetika pada suatu bangunan. Gaya *Post-Modern* adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. *Post-Modern* mempunyai *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*.”¹⁷

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya *Post-Modern* menyebutkan adanya 3 alasan yang mendasari timbulnya *Post-Modernisme*, yaitu :

- a. Kehidupan kita sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke desa-dunia (*world village*) yang tanpa batas. Perkembangan ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia (*instant eclectism*).
- b. Canggihnya teknologi telah memungkinkan dihasilkannya produk-produk yang bersifat pribadi (*personalised production*), lebih dari

¹⁶Sanjaya, I. (1998). *Gaya dan Tema Rumah Mungil*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

¹⁷ Dharma, A. (n.d.). *Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur Post-Modern*. Dimensi Interior .

sekedar produksi massal dan tiruan massal (*mass production and mass repetition*) yang merupakan ciri khas dari modernisme.

- c. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional (*traditional values*) atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang. Dengan demikian, Arsitektur *Post-Modern* adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur *Post-Modern* mempunyai *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*.

Istilah *Post-Modern* hanya dapat dipakai bagi arsitek yang sadar akan makna arsitektur sebagai suatu bahasa (sarana komunikasi). Gejala timbulnya gerakan ini terlihat sejak komunikasi dalam karya- karya arsitektur modern mulai kabur dan makna- makna sosialnya makin hilang. Pengertian arsitektur sebagai suatu bahasa yaitu bahwa arsitektur merupakan “*Vehicle of Meaning*” yaitu alat untuk menyampaikan pesan tertentu dan arsitektur merupakan suatu alat untuk komunikasi. Arsitektur *Post-Modern* mengingat keadaan masa lalu, mengadakan pendekatan positif terhadap bangunan *metaphor*, *vernakular*, ruang baru dan arti ganda.

Sarana komunikasi dalam arsitektur *Post-Modern* dapat dilakukan untuk 2 arah¹⁸:

1. Orang – orang yang mengerti pada makna- makna arsitektur.

¹⁸ Dharma, Agus. UNSUR KOMUNIKASI DALAM ARSITEKTUR POST-MODERN. *Dimensi Interior* .

2. Masyarakat awam yang lebih mementingkan kenyamanan cara hidup dan bangunan-bangunan tradisional.

Cara komunikasi dapat dilakukan dengan :

1. Ungkapan bentuk (*metaphor*)
2. Kata (unsur – unsur bangunan : jendela, pintu)
3. Sintaksis (penyatuan unsur bangunan/komposisi)
4. Semantik (mengembangkan makna yang ada, hubungan dari unsur – unsur bangunan dan bentuk – bentuk yang terjadi).

Budi Sukada (1988) menyebutkan ada 10 ciri gaya *Post-Modern*

1. Mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer
2. Membangkitkan kembali kenangan historik
3. Berkonteks urban
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi
5. Bersifat representasional
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain)
7. Dihasilkan dari partisipasi
8. Mencerminkan aspirasi umum
9. Bersifat plural
10. Bersifat eklektik

Arsitektur *Post-Modern* tidak harus memenuhi kesepuluh ciri di atas.

Sebuah karya arsitektur yang mempunyai enam atau tujuh ciri di atas sudah dapat dikategorikan ke dalam arsitektur *Post-Modern*.

Revitalisasi bangunan sejatinya merubah fungsi bangunan masa lalu ke fungsi baru sehingga kembali berfungsi optimal. Atas dasar itu penulis tertarik untuk mengarahkan tema perancangan untuk menampilkan nilai kesejarahan (fungsi asli pegadaian), mengembalikan keaslian bentuk arsitektur yang sudah tidak asli, penulis menerapkan salah satu jenis dari gaya *Post-Modern* yakni tema *Radical Eclecticism*.

"Pada dasarnya apa yang menjadi inti yang utama dari *Radical Eclecticism* adalah memperlihatkan loncatan waktu dalam pandangan semiotik tentang bentuk yang monolit/tunggal pada masa lalu yaitu dalam pandangan Modern dan *Neo Gothik*. *Radical Eclecticism* ini memiliki pendekatan *Style* dan *Meaning* yang bersifat relatif, yang terkait dengan konteks dan kultur yang akan didisain, dan hal ini memerlukan suatu perubahan terhadap *style* dan *meaning*. *Radical Eclecticism* seharusnya dapat merupakan sebagai dasar persyaratan dari fungsi, petunjuk-petunjuk dari *Place* dan *Desire* terhadap simbolisme, merupakan sebuah respon dari *User's taste*, dan sifat radikalnya memperpanjang dan menantang untuk memunculkan *new meaning* (makna baru)."¹⁹



Gambar 7. Referensi interior dengan gaya *Radical Eclecticism*
(Sumber: <http://www.architectureticker.com/> (2014))

Diharapkan perencanaan ini menghasilkan kesan bangunan kuno yang kokoh tanpa melenyapkan nuansa "*Kantoor Bondoloemakso*" dengan cara *Radical*

¹⁹ Prajnawrdhi. (2005). Eclecticism Dalam Arsitektur. Jurnal Permukiman Natah Vol. 3 .

Ecclectism, sehingga menghasilkan *treatment* revitalisasi yang dapat berkontribusi sebagai pengingat kesejarahan, memperkuat jati diri sebagai bangsa.

Jan White (2003), dalam bukunya *Editing by Design for Designer, Art Directors, and Editors*, mengatakan bahwa:

"Desainer dapat menggunakan umpan untuk mendapatkan perhatian seseorang. Umpan dapat berupa segala sesuatu yang kontras dengan keseragaman, kebalikan dari harmoni dan dapat dideskripsikan sebagai perbedaan bentuk atau suasana. Sebuah komposisi kontras akan lebih bisa menarik perhatian."²⁰

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis akan mengarahkan tema interior yang kontras atau tidak selaras dengan gaya arsitektural gedung supaya gaya interior yang diterapkan dapat bekerja sebagai “umpan” untuk mendapatkan perhatian bagi calon pengunjung. Tema interior yang kontras dengan gaya yang dimiliki bangunan diterapkan supaya memperjelas/ menonjolkan karakter dari bangunannya.

Liang Gie (2014), dalam bukunya *Filsafat Keindahan*, mengatakan:

"*The principle of balance* (Asas keseimbangan), Keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni, walaupun unsur-unsurnya tampak bertentangan, tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan. Unsur-unsur yang saling berlawanan itu tidak perlu hal yang sama, karena ini lalu menjadi kesetangkupan melainkan yang utama ialah kesamaan dalam nilai. Dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis."²¹

Kantoor Bondoloemakso dibangun sebelum 1917, pada masa PB-X sebagai bank dan pegadaian bagi masyarakat di lingkungan tembok kraton (Baluwarti) maupun masyarakat umum. Pada saat itu tujuan utama dibangun sebagai upaya mencegah maraknya praktek rentenir yang dilakukan oleh etnis

²⁰White, J. (2003). *Editing by Design for Designer, Art Directors, and Editors*. New York: Allworth Press.

²¹ Gie, Liang. (2004). *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.

Tionghoa pada saat itu. Ciri-ciri bangunan kolonial terdapat pada bangunan ini. kolom-kolom tinggi, pintu serta jendela berukuran besar. Pada bagian atas dari atap kanopi terdapat ornamen dan lambang kraton Surakarta, semua ciri arsitekturnya mampu mewakili gaya arsitektur kolonial hindia belanda yaitu Arsitektur Transisi (1890-1915).²²

Penjelasan tersebut merupakan ciri khas dari *Kantoor Bondoloemakso*, yang tidak dimiliki oleh bangunan manapun. Keunikan seperti inilah yang ingin penulis panjatkan sebagai suatu tema perancangan dengan memakai gaya *Radical Ecelectism*, yaitu dengan cara menggunakan nilai fungsinya masa lalu yaitu bank dan pegadaian *Kantoor Bondoloemakso*, sebagai sumber tema perancangan interior restoran. Penulis berharap transformasinya mendukung kebutuhan fungsi perancangan yang sekarang yaitu sebagai Restoran *Bondoloemakso* dengan tema khusus.

Nilai- nilai elemen bank masa lalu nantinya akan terjadi perubahan bentuk sesuai dengan konsep fungsi dan tema dalam pengolahan objek, terdapat 3 teknik dalam proses perubahan bentuk yaitu transformasi, stilasi, dan deformasi.

Pengertian Transformasi, Stilasi menurut Dharsono adalah:

"Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans*=pindah) wujud figur dari suatu objek ke objek yang tergambar. Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambarkan, yaitu dengan cara meng-gayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut"²³

²²Handinoto. (2012). Arsitektur dan Kota-kota di Jawa pada Masa Kolonial. Yogyakarta: Graha Ilmu.

²³ Kartika, Dharsono. S. (1997). Estetika. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.

Konsep transformasi dibedakan lagi menjadi 3 cara²⁴, yaitu :

1. Perubahan Dimensi

Suatu bentuk dapat diubah dengan memberikan perubahan-perubahan pada dimensinya dan tetap mempertahankan identitasnya sebagai sebuah bentuk.

2. Perubahan Subtraktif (Pengurangan)

Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan cara mengurangi sebagian volumenya. Bergantung dengan proses subtraktifnya, bentuk dapat mempertahankan identitas asalnya atau ditransformasikan ke dalam sebuah bentuk dari keluarga lain.

3. Perubahan Aditif (Penambahan)

Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan penambahan elemen-elemen pada volumenya. Sifat dari proses aditif ini serta jumlah dan ukuran relatif elemen-elemen yang ditempelkan akan menentukan apakah identitas bentuk awalnya dirubah atau dipertahankan.

Pengertian deformasi menurut penjelasan Suryo Suradjijo adalah :

“Deformasi biasanya dimaksudkan untuk mengubah bentuk yang sudah tidak menonjolkan karakter objek yang digambarkan. Tetapi lebih cenderung untuk mendapatkan yang didukung oleh balans”

4. Pendekatan Teknis

Perencanaan ini bertujuan merevitalisasi interior bangunan *Kantoor Bondoloemakso* menjadi restoran dengan sasaran wisatawan yang berkunjung ke keraton. Perancangan interior *Kantoor Bondoloemakso* akan mengembalikan arsitektur yang tidak asli menggunakan material yang sama dengan kondisi asli bangunan, kemudian menerapkan elemen interior dengan material yang tidak

²⁴ Ching, F. D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.

merusak bangunan lama. Suasana kesejarahan bangunan cagar budaya ditransformasikan ke bentuk yang lebih sederhana untuk menciptakan suasana moderen namun tidak meninggalkan kesan kesejarahan karena perencanaan interior ditujukan untuk mengekspose keunikan dari bangunan.

B. Ide Perancangan

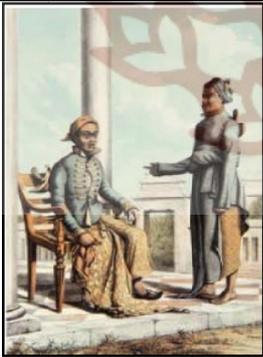
Revitalisasi interior gedung *Kantoor Bondoloemakso* mejadi restoran *Bondoloemakso* diarahkan untuk dapat mengekspose nilai sejarah bangunan sebagai sarana edukasi kepada pengguna desain dengan gaya *Radical Eclectism*, yaitu dengan cara mengangkat fungsi masa lalu yaitu bank, sebagai sumber tema perancangan interior restoran yang diharapkan transformasinya mampu memenuhi fungsi perancangan yang sekarang yaitu sebagai Restoran *Bondoloemakso*. Diharapkan hasil perencanaan dapat mewardahi sasaran utama perancangan yaitu pecinta arsitektur, sehingga gedung ini dapat kembali berfungsi sesuai peraturan pemerintah yaitu dapat memberi nilai pembelajaran bagi lingkungan, mempertahankan nilai originalitas dan kesejarahan.

Analisis terhadap karakter objek tema yang akan digunakan dalam perancangan seperti yang dimaksud dalam pendekatan tema desain dijelaskan dalam bagan berikut.

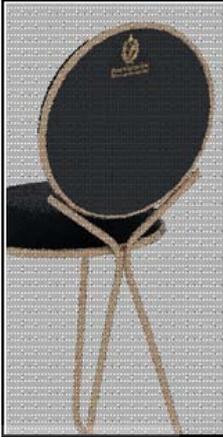


Skema 1. Bagan analisis penerapan tema pada elemen interior

Teknis dalam perancangan interior mengutamakan penguatan terhadap karakter atau gaya bangunan kuno tanpa mengubah keaslian bangunan sama sekali. Gaya *Radical Eclecticism* akan diterapkan dengan pengolahan bentuk, pola, corak, penggunaan warna, bahan, dan ukuran yang berpatokan mempertahankan dan menampilkan nilai kesejarahan bangunan yaitu nilai sejarah, arkeologi dan mengembangkan fungsi perancangan yaitu mewedahi segala aktivitas restoran dan mudah dalam perawatan.

No.	Sumber ide	Transformasi	Contoh Penerapan Tema
1.		 Bentuk dipaparkan secara utuh ke dalam elemen interior.	 Konsep bentuk

	<p>Raden Adipati duduk pada Raffles Chair, berpakaian seragam Eropa dengan sarung tradisional Jawa. Menggambarkan kehidupan budaya masa kolonial Belanda pada akhir abad 19.</p>	 <p>Bentuk- bentuk masa peralihan sebagai ide sumber dalam proses transformasi kearah fungsional restoran, dengan gaya <i>Radical Eclectism</i></p>	 <p>Konsep furnitur</p>
2.		 <p>Penggunaan ornamen sebagai unsur estetika diminimalkan. <i>Radical Eclectism.</i> Karakter tegas dan formal dari suasana formal di kantor bank akan diangkat dalam perancangan.</p>	 <p>Konsep bentuk dan pola</p>
3.		 <p>Penggunaan elemen lama akan dipadukan dengan material baru, kemudian diarahkan untuk fungsional dan mempermudah <i>treatment.</i></p>	 <p>Konsep material</p>
4.		<p>Citra ruang akhir abad 19 ditransformasikan dengan perspektif kebutuhan desain yang fungsional dengan didukung teknologi yang sekarang berkembang hingga mencapai citra restoran khusus.</p>	 <p>Konsep citra ruang</p>

5.	 <p>Mesin ketik yang di produksi 1905</p>	<p>Elemen- elemen kesejarah <i>Kantoor Bondoloemakso</i> diarahkan menjadi fungsional menggunakan teknik transformasi dimensi, subtraktif, dan aditif . Misalnya dari mesin ketik dijadikan ide untuk <i>Dining chair</i> untuk <i>outdoor area</i>, menggunakan material aluminium karena pertimbangan ketahanan pada kelembapan iklim tropis.</p>	 <p>Konsep transformasi desain</p>
----	--	---	---

Tabel 4. Transformasi *value Kantoor Bondoloemakso* menjadi konsep tema

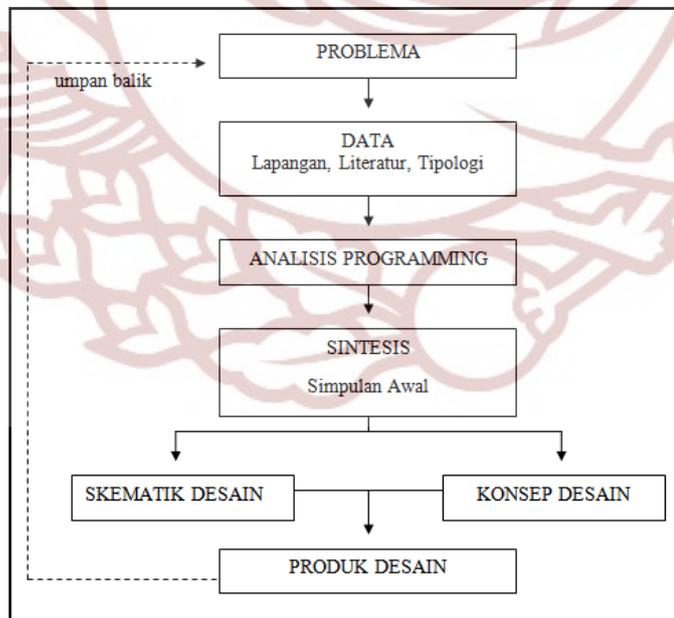
Sasaran perencanaan ini untuk memenuhi kebutuhan pecinta sejarah, pecinta arsitektur dan wisatawan domestik/ mancanegara untuk dapat menikmati kuliner etnik Surakarta, dan sekaligus dapat mempelajari sejarah bangunannya. Kondisi eksisting bangunan yang dipertahankan sebagai akibat dari tujuan mempertahankan keaslian bangunan membuat pengembangan fungsi ruang baru pendukung restoran terbatas. Sistem pemesanan tempat bagi pengunjung dapat menjadi solusi untuk permasalahan kurangnya luasan ruang, maka *Specialities Restoran* merupakan konsep restoran yang paling sesuai diterapkan pada objek perencanaan, konsep restoran ini mendukung sistem pesan tempat karena kapasitas terbatas, menggunakan jumlah tenaga servis sedang yaitu 5 orang pramusaji/ sif dengan sistem pelayanan *table service* dan menu *A La Carte*.

BAB III

PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, tahapan umum dalam proses desain adalah metode analitis (*analytical method*). Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (*thinking before drawing*). Dalam metode analisis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis, sintesis, skematik desain, dan pewujudan desain.²⁵



Skema 2. Skema perancangan metode analitis
(Sumber: Sunarmi, 2008)

²⁵Jones, J. C. (1992). *Design Method (Second Edition)*. New York: Van Nostrand Reinhold. dalam Adi Santosa

Berdasarkan tabel tersebut penjabaran tahapan proses desain yang dilakukan akan diklasifikasi ke dalam 3 tahapan umum sebagai berikut.

1. Input

Memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan.²⁶ Penulis menemukan permasalahan-permasalahan desain terkait pemanfaatan *Kantoor Bondoloemakso* yang kurang sejalan dengan peraturan pemerintah dan teori konservasi. Kemudian mengumpulkan data yang diperlukan berupa data lapangan/ objek, data umum tentang kondisi sosial, dan literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang tersebut.

Pengumpulan data lapangan/ objek dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap kondisi lingkungan di sekitar gedung *Kantoor Bondoloemakso*, dinamika masyarakat secara umum, hingga studi mengenai kompetitor dalam usaha kuliner di Surakarta, hal ini perlu karena untuk mewujudkan karya desain yang original dan memiliki daya saing. Pengumpulan data wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan sejarah *Kantoor Bondoloemakso* yang tidak banyak terdapat dalam literatur, wawancara mengenai potensi yang dapat dikembangkan. Pengumpulan data literatur untuk mendapatkan teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan.

Data yang sudah terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan teori dan kebijakan yang ada untuk mengungkap permasalahan-permasalahan desain. Kemudian permasalahan-permasalahan desain disintesis menggunakan

²⁶Santosa, A. (2005). Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior. Surabaya: Dimensi Interior, Vol. 3, No. 2, Desember 2005: 111 - 123.

pendekatan-pendekatan desain untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang nantinya digunakan sebagai rumusan desain untuk perancangan ini.

2. Sintesis

Rumusan keputusan desain yang didapat dari proses sebelumnya kemudian akan ditransformasikan kedalam beberapa sketsa alternatif. Alternatif-alternatif yang dihasilkan dipilih satu yang terbaik berdasarkan parameter keberhasilan dalam menghasilkan suatu interior yang optimal, sesuai standar yang ada, dan mampu menjawab kebutuhan desain yang sesuai dengan gedung *Kantoor Bondoloemakso*. Proses ini menghasilkan keputusan desain interior berupa:

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. *Zoning & Grouping*
5. Penciptaan tema/ citra ruang
6. Elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, *ceiling*)
7. Elemen penunjang ruang (pintu, jendela)
8. Elemen pengisi ruang (furniture dan pelengkap/ aksesoris ruang)
9. Sistem pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan sitem keamanan)
10. *Lay-out* (tata letak perabot)

3. Output

Rumusan keputusan-keputusan desain dari proses sebelumnya kemudian divisualkan ke dalam:

1. Gambar denah *lay-out*
2. Gambar rencana lantai
3. Gambar *ceiling plan*
4. Gambar potongan ruang
5. Gambar detail konstruksi
6. Gambar furniture
7. Gambar perspektif dan maket

B. Analisis Alternatif Desain Terpilih

1. Pengertian Judul

Judul dari perencanaan ini sesuai dengan rumusan masalah yaitu Perencanaan Interior Restoran *Bondoloemakso* (Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* Surakarta) yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Perencanaan²⁷
 - i. Proses, cara, perbuatan merencanakan (merancang)
 - ii. Proses, cara, perbuatan merancang (mengatur segala sesuatu)

²⁷Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi ketiga. (2005). Jakarta: Depdiknas.

b. Interior

- i. Bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang bagian dalam gedung

c. Restoran

- i. Suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman untuk mencari keuntungan.²⁸

d. *Kantoor Bondoloemakso*

- i. Bangunan kuno bersejarah bekas milik keraton Surakarta yang beralamat di Kelurahan Kedunglumbu, Surakarta

e. Revitalisasi

- i. Kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.²⁹

f. Surakarta

- i. Kota yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia yang berpenduduk 503.421 jiwa (2010) dan kepadatan penduduk 13.636/km². Kota dengan luas 44 km² ini

²⁸Marsum, W. (2005). Restoran dan Segala Permasalahannya. Yogyakarta: Andi.

²⁹Indonesia, U. U. (2010). Nomor 11 Tentang Cagar Budaya.

berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah utara.³⁰

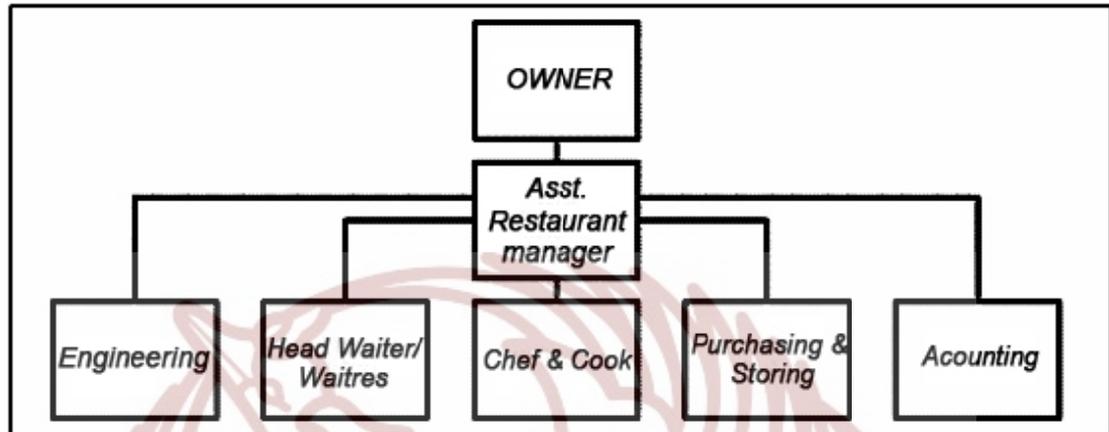
Berdasarkan uraian tersebut, maka Perencanaan Interior Restoran *Bondoloemakso* (Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* Surakarta) secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting gedung cagar budaya *Kantoor Bondoloemakso* dengan merancang bagian dalam dari gedung yang diorganisir untuk menyelenggarakan pelayanan makanan maupun minuman untuk mendapatkan keuntungan.

2. Struktur Organisasi

Susunan organisasi tergantung pada jenis restoran dan seni dari *restaurant manager*. Oleh sebab itu susunan organisasi tidak selalu sama tiap restoran. Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* menjadi restoran berupaya mempertahankan kondisi arsitektur, maka kreativitas pengembangan ruang terbatas megacu pada sirkulasi eksisting gedung. Keterbatasan ini mempengaruhi kapasitas ruang yang berujung pada jumlah pengunjung yang dapat dilayani. Restoran tipe *Specialities Restaurant* menggunakan sistem pemesanan tempat dengan pelayanan makan siang dan makan malam, jumlah tenaga servis sedang dengan sistem pelayanan *table service*. Jenis restoran ini dapat dijadikan solusi untuk keterbatasan kapasitas yang dimiliki *Kantoor Bondoloemakso*. Adapun struktur organisasi yang sudah

³⁰Wikipedia. (n.d.). Kota Surakarta. di akses Desember Jumat, 2014, from Wikipedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surakarta

dikembangkan berdasarkan fungsi dan fasilitas yang akan diwujudkan sebagai berikut.



Skema 3. Struktur organisasi Restoran *Bondoloemakso*

Berdasarkan susunan tersebut masing-masing personalia memiliki tugas dan tanggung jawab berbeda-beda dijelaskan sebagai berikut.³¹

a. *Owner (Restaurant Manager)*

- i. Mengatur seluruh operasional dari restoran
- ii. Menyelenggarakan *training course* baik teori maupun praktik kepada seluruh bawahannya.
- iii. Mengontrol pekerjaan seluruh personalia restoran

b. *Asst. Restaurant Manager*

- i. Membantu pekerjaan *Restaurant Manager*

c. *Accounting (Bagian Keuangan)*

- i. Kasir masih satu departemen dengan bagian keuangan. bagian ini menangani semua pembayaran seperti gaji, honor, uang *service*, dan lain lain

³¹Marsum, W. (2005). Restoran dan Segala Permasalahannya. Yogyakarta: Andi.

d. *Head Waiter/ Waitress*

- i. Bertanggung jawab atas semua tingkatan pelayanan di restoran., termasuk keadaan atau romen dari ruang makan, persyaratan serta tempat duduk untuk tamu.

e. *Chef & Cook*

- i. Bertanggung jawab atas makanan yang disajikan.

f. *Purchasing & Storing*

- i. Pengadaan kebutuhan dapur maupun seperti piring, gelas, cangkir, pisau, baki, garam dan sebagainya.
- ii. Membeli seluruh barang barang mentah keperluan dapur untuk makanan yang dijual di restoran, seperti sayuran, buah-buahan telur, daging, jus dan sebagainya.
- iii. Menyimpan bahan- bahan yang di beli agar tahan lama dan dapat diatur penggunaannya.

g. *Engineering*

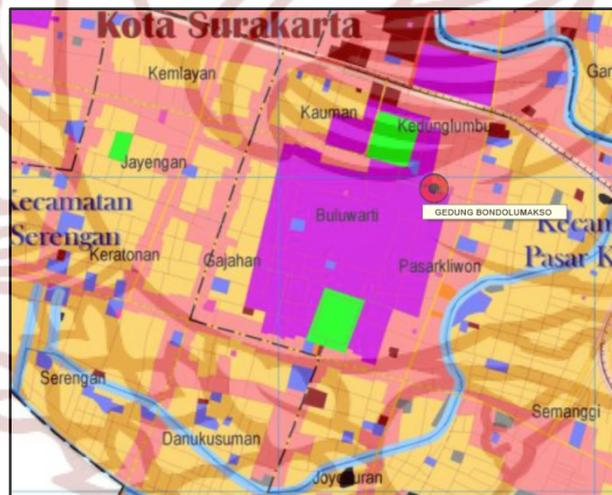
- i. Menangani AC, engsel pintu, almari, kulkas, laci, TI dan sebagainya untuk keperluan restoran.

Ruang baru yang dapat dikembangkan terbatas karena pengembangan untuk preservasi mengacu pada keaslian arsitektur gedung. Tujuan perancangan restoran adalah komersial maka pengembangan ruang diprioritaskan pada pelayanan tamu maka perencanaan diprioritaskan bagi pekerja yang terlibat secara langsung dalam menjalankan aktivitas restoran. Adapun aktivitas jabatan *engineering* dan *fabrication* di restoran tidak *intens* sehingga fasilitas ruang

untuk itu tidak diprioritaskan karena aktivitasnya dapat dikerjakan di luar area revitalisasi.

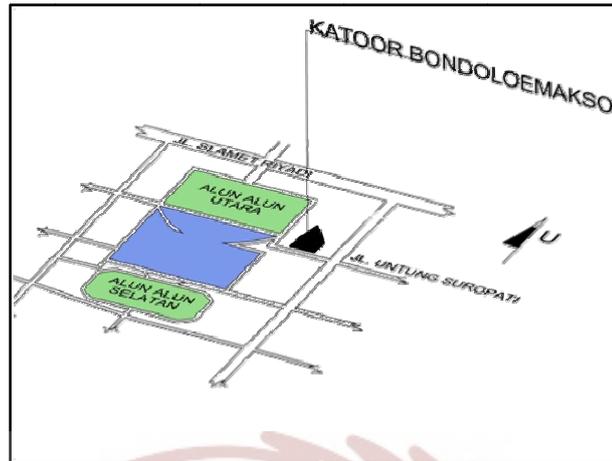
3. *Site Plan*

Pemerintah memiliki visi mewujudkan Surakarta sebagai Kota Budaya sesuai PERDA No. 10 TH 2011 serta kota yang melindungi benda- benda cagar budaya sesuai dengan UU Cagar Budaya No. 11 tahun 2010, sekaligus merupakan bentuk keseriusan pemerintah Upaya pelestarian bangunan cagar budaya. *Kantoor Bondoloemakso* merupakan salah satu bangunan cagar budaya yang berlokasi strategis karena dekat dengan keraton Surakarta sebagai basis wisata budaya di Surakarta.



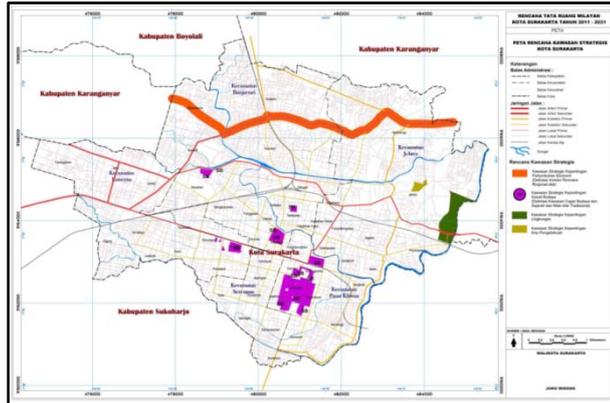
Gambar 8. Lokasi gedung *Kantoor Bondoloemakso* terhadap kawasan cagar budaya (Sumber: Pemkot Surakarta, 2012)

Kantoor Bondoloemakso memiliki potensi menjadi lokasi wisata karena berdasarkan Surat Keputusan Wali Kota Nomor 1 tahun 2012 rencana tata ruang wilayah kota Surakarta tahun 2011-2031 telah mengatur area tersebut sebagai kawasan cagar budaya dengan rencana menerapkan sistem jaringan pedestrian untuk pejalan kaki pada kawasan pariwisata.



Gambar 9. Site Plan

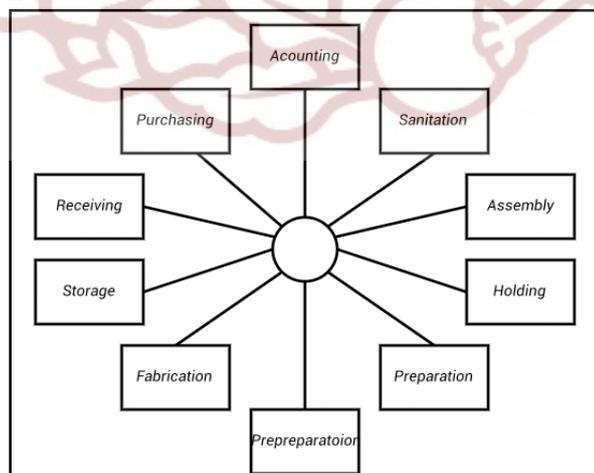
Peran pemanfaatan yang saat ini terjadi pada *Kantor Bondoloemakso* belum tepat sesuai sebagaimana tujuan konservasi yaitu mempertahankan nilai originalitas, dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat. Mengubah kondisi bangunan yang saat ini terjadi berarti mengurangi nilai keasliannya. Pemanfaatan yang saat ini membatasi masyarakat yang dapat berkunjung, sehingga tidak mendukung visi pemerintah secara maksimal. Perencanaan revitalisasi yang benar perlu dilakukan pada bangunan ini. Berdasarkan permasalahan tersebut menjadikan *Kantor Bondoloemakso* dipilih sebagai objek perancangan. Dipilihnya fungsi restoran diharapkan dapat menarik pengunjung sehingga tujuan revitalisasi untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dapat tercapai.



Gambar 10. Rencana kawasan strategis 2011-2031 Kota Surakarta
(Sumber: Pemkot Surakarta, 2012)

4. Aktivitas dalam Ruang

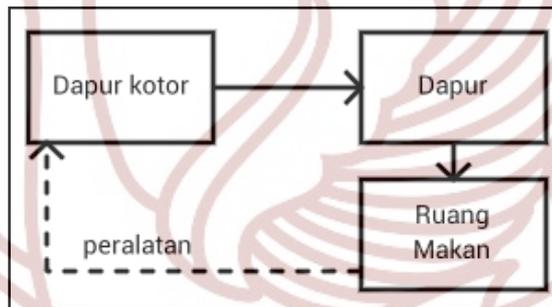
Perencanaan interior restoran harus mampu memwadhahi aktivitas dan perilaku pengunanya untuk tercapainya produktifitas dan efisiensi tinggi, tetapi dalam suasana ruang yang aman dan nyaman. Suksesnya perencanaan interior restoran tidak terbatas berfokus pada efisiensi kegiatan untuk tamu restoran tetapi harus didukung sistem pengelolaan yang yang efisien dan mapan. Sistem pelayanan restoran terdiri dari beberapa sub sistem. Setiap tahapan perlu di kaji supaya makanan bisa sampai di meja tamu sesuai yang diharapkan.



Skema 4. Subsistem di dalam restoran saling berkaitan
Sumber: (Regina S & Durocher, 1989)

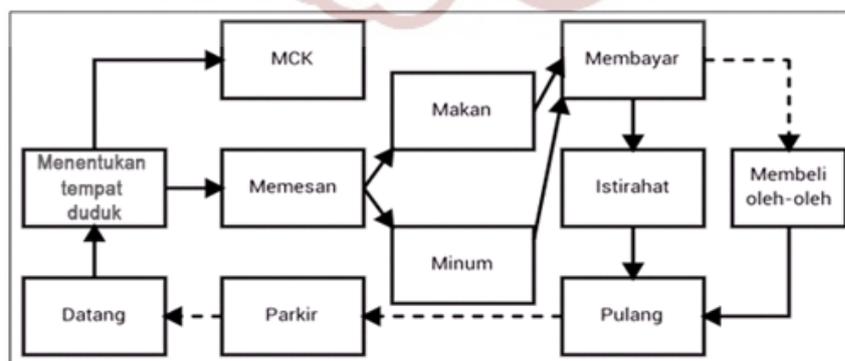
Lingkup aktivitas yang diwadahi dalam perencanaan ini meliputi aktivitas tamu restoran, dan aktivitas pengelola. Pola aktivitas disesuaikan dengan restoran jenis *Speciality Restaurant* dan sistem pelayanan *Table Service*. Jenis *Speciality Restaurant* dipilih karena restoran jenis ini menggunakan jumlah pengelola sedang sehingga mendukung kebijakan untuk efisiensi ruang. Restoran ini menyajikan menu makan siang dan makan malam yang dilayani dengan sistem pemesanan tempat karena keterbatasan pengembangan ruang.

Adapun pola aktivitas *Speciality Restaurant* menggunakan sistem pelayanan *table service* sebagai berikut.

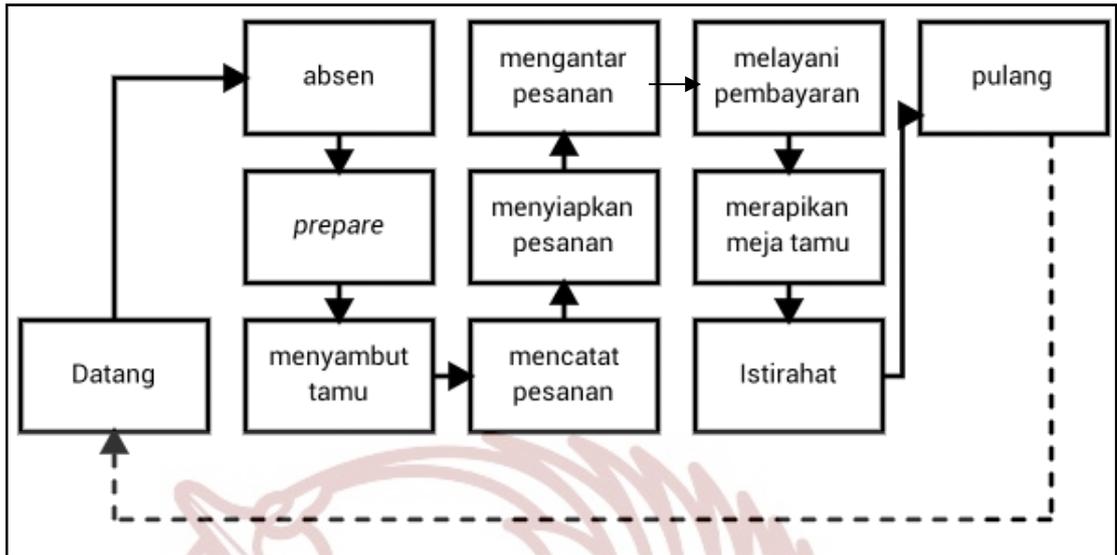


Skema 5. Pola pelayanan *table service*
 Sumber: (Marsum, 2005)

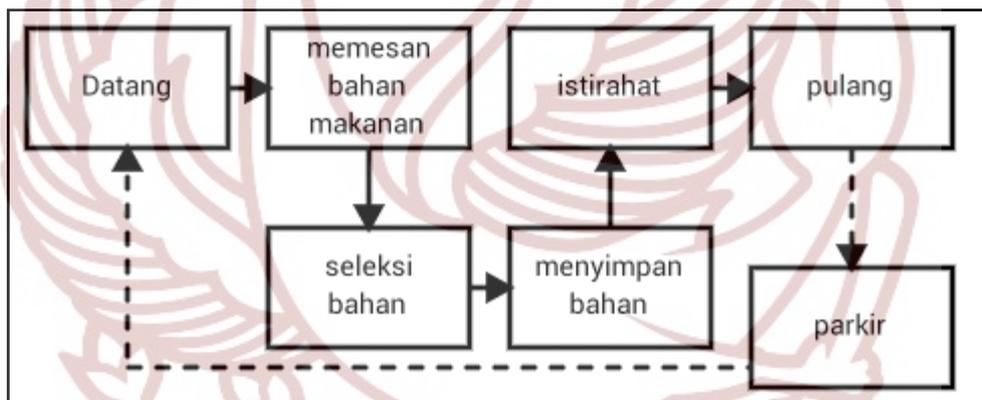
Berdasarkan pola aktivitas *table service*, Pola aktivitas pengguna desain akan dijelaskan dalam bagan berdasarkan ruang lingkup aktivitasnya sebagai berikut.



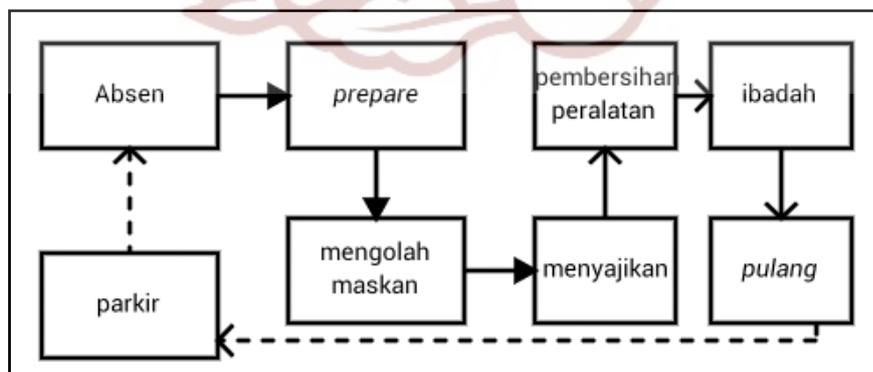
Skema 6. Pola aktivitas tamu restoran



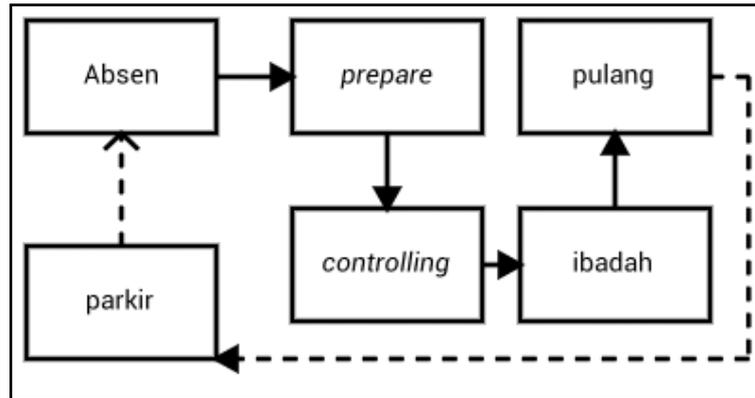
Skema 7. Pola aktivitas *waiter* dalam pelayanan *table service*



Skema 8. Pola bagian aktivitas *Purchasing & Storing dept.*



Skema 9. Pola aktivitas *Chef & Cook*



Skema 10. Pola aktivitas *general manager*

5. Kebutuhan Ruang

Perencanaan ruang bertujuan untuk mendukung kebutuhan dari aktivitas pengguna ruang agar pengguna ruang dapat melakukan aktivitasnya dengan benar dan efisien. Berdasarkan pola aktivitas yang sudah diketahui sebelumnya, langkah selanjutnya adalah merumuskan kebutuhan ruang dan kebutuhan perabot yang akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

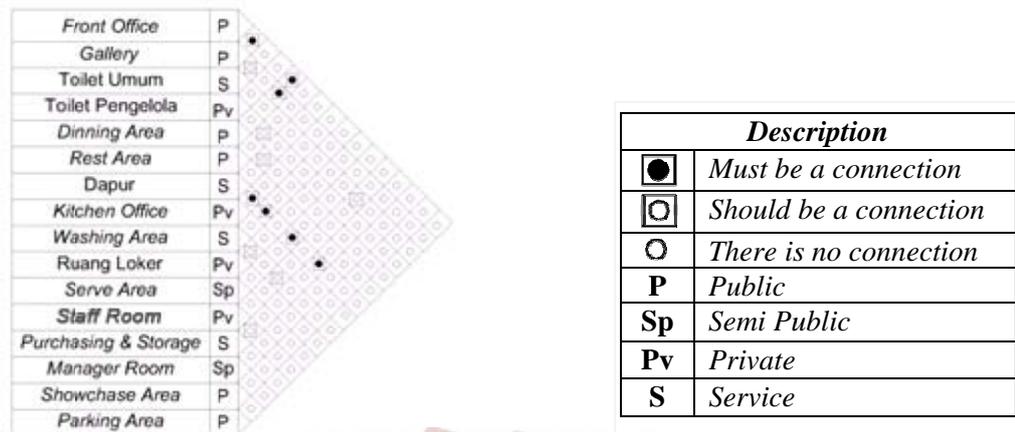
No.	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Perabot
1.	Pengunjung	- Menunggu/ mengamati bangunan konservasi, memesan, membayar	Gallery, FO	Kursi tunggu ,Set Front Desk untuk aktivitas kasir, Kursi, artwork, digital library display stand
		- Makan	Dining Area (outdoor/indoor)	Set Dining Furniture
		- Membeli oleh- oleh	FO dan Showchase Area	Set show chase
		- MCK	Toilet	Set Toilet
		- Pengunjung muslim	Mushola	
2.	Waiter/Waitress	- Absen	Loker room, Toilet, Staff Room	Mesin Absen
		- Persiapan		Loker, Bench

		- Melayani tamu	<i>FO</i>	<i>Set Front Desk, Kursi</i>
3.	<i>Chef & Cook</i>	- Menyimpan dan memproses bahan makanan	<i>Storage area, Produce area, Washing area</i>	<i>Kitchen Set</i>
4.	<i>Restaurant Manager</i>	Memimpin seluruh aktivitas restoran	<i>Manager room</i>	1 Set meja kerja
		Menerima tamu		1 <i>Guest set</i>
5.	<i>Showchase</i>	Melayani penjualan oleh-oleh	<i>Showchase area</i>	<i>Set Front Desk & Kursi</i>
6.	<i>Storing & Purchasing</i>	Memilih bahan	<i>Holding area & office</i>	<i>Set Front Desk & Kursi</i>
		Menyimpan bahan	<i>Storage room, Gudang</i>	<i>Storing set,</i>
		Pulang	Parkir	Pos keamanan, <i>CCTV</i>
7.	<i>Engineering</i>	Membenahi/mengkondisikan keperluan <i>engineer</i> restoran	-	-
		Menyimpan barang-barang <i>engineer</i> restoran.	Gudang	-
8.	<i>Accounting</i>	Menangani semua pembayaran seperti kasir, pembagian gaji, honor, uang service, dan lain lain	<i>Accounting Room</i>	1 Set meja kerja

Tabel 5. Aktivitas, kebutuhan ruang, kebutuhan perabot

6. Hubungan Antar Ruang

Bedasarkan tabel aktivitas, kebutuhan ruang, dan kebutuhan perabot yang dibahas sebelumnya, diketahui kebutuhan ruang untuk mewadahi seluruh aktivitas di restoran. Ruang ruang tersebut kemudian kemudian di analisis berdasarkan jenis aktivitasnya seperti dijelaskan dalam bagan hubungan antar ruang sebagai berikut.



Gambar 11. Hubungan antar ruang

Public	Semi Public	Private	Service
Front Office	Manager Room	Employee Toilet	Toilet
Gallery	Accounting Room	Kitchen Office	Dapur
Dinning Area	Serve Area	Area Loker	Washing Area
Rest Area			Purchasing & Storage
Showchase Area			Musholla
Parking Area			Gudang

Tabel 6. Klasifikasi ruang berdasarkan tingkat privasi

7. Zoning & Grouping

Tahapan selanjutnya adalah mengklasifikasikan kelompok ruang dari hasil analisis hubungan antar ruang ke dalam dalam zona-zona (*zoning*) berdasarkan *private level* masing-masing kelompok ruang yang bersangkutan. Kriteria yang digunakan untuk menganalisis *grouping & zoning* perencanaan ini sebagai berikut.

a. Public area

Public area yaitu area yang dapat di akses oleh tamu restoran di lingkup pelayanan restoran yaitu pelayanan makan dan minum. maka dalam perancangan ini *public area* meliputi *Receptionist, Gallery, Dining Area, Rest Area, FO* dan *Showchase Area, dan Parking Area.*

b. Semi Public Area

Dalam perencanaan ini *semi public area* didefinisikan sebagai zona bagi pengunjung yang memiliki kepentingan/ maksud selain makan dan minum. *Semi public area* meliputi *Serve Area, dan General Manager Room.*

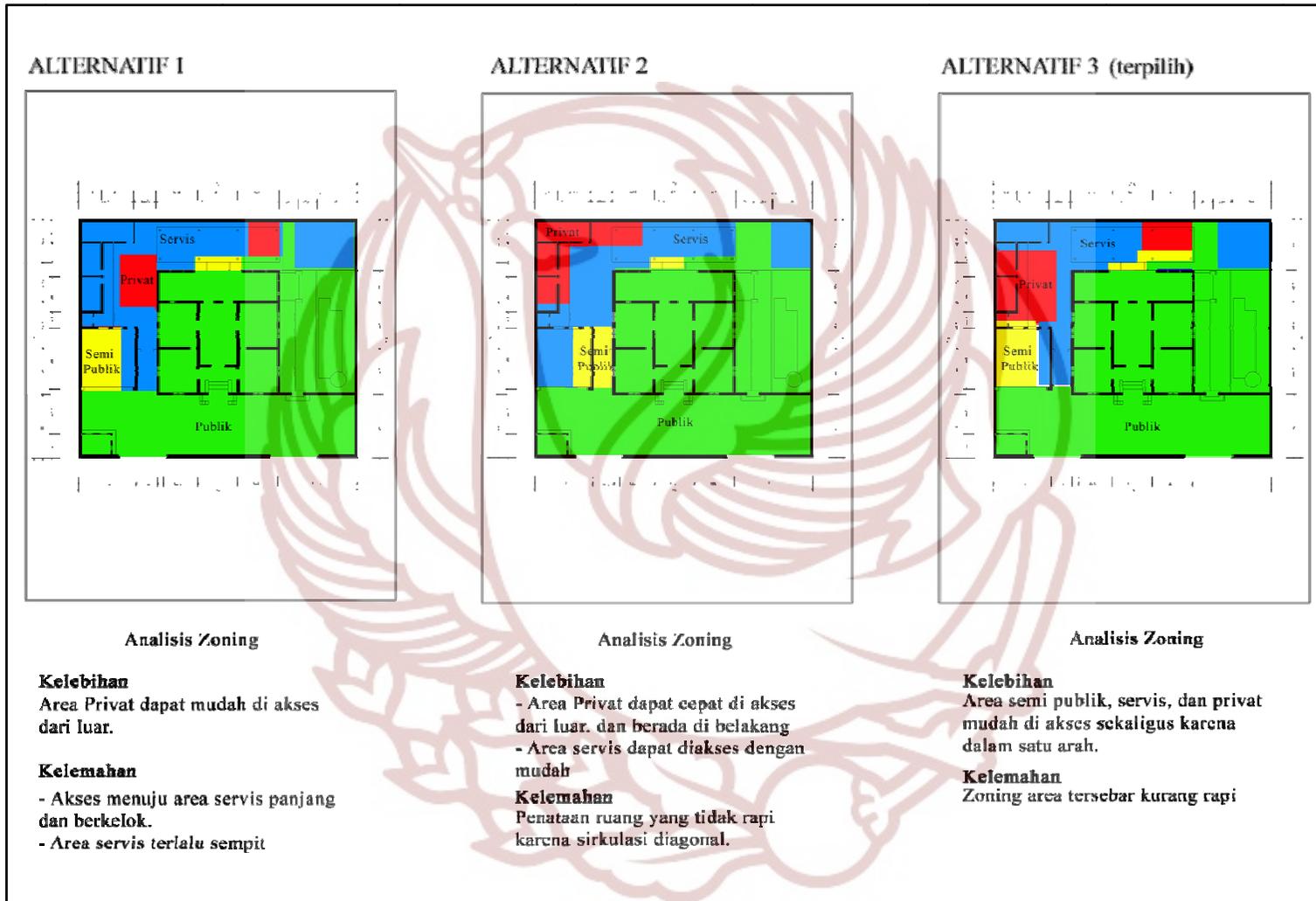
c. Private Area

Private area didefinisikan sebagai area yang hanya dapat di akses oleh pengelola restoran. Perancangan ini menetapkan *private area* meliputi Toilet Pengelola, *Kitchen Office, Loker area.*

d. Service Area

Service area pada perencanaan ini meliputi Toilet, Dapur, *Washing Area,* dan *Purchasing & Storage Area.*

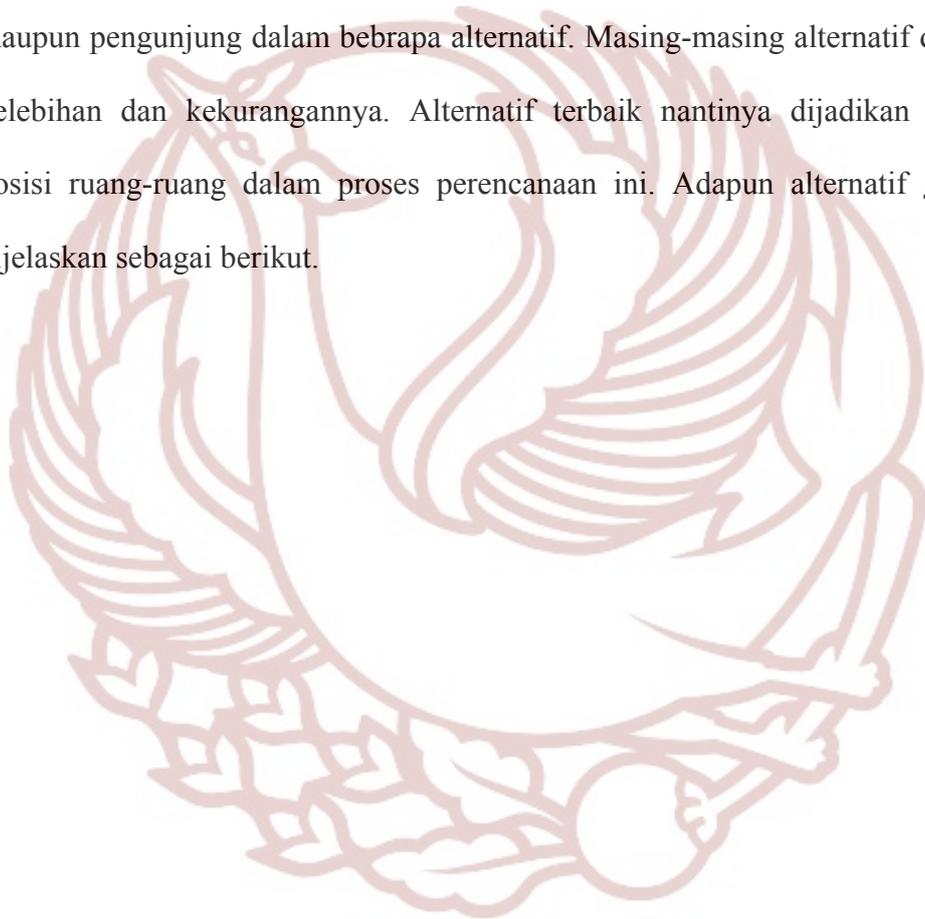
Hasil analisis zoning berdasarkan tingkatan privasi kemudian di aplikasikan pada *site plan* dengan beberapa alternatif dengan analisis sisi kelebihan dan kekurangan masing- masing untuk kemudian ditentukan berdasarkan analisis tingkat kenyamanan privasi dan efisiensi aktivitas/ kegiatan terbaik sebagai berikut.

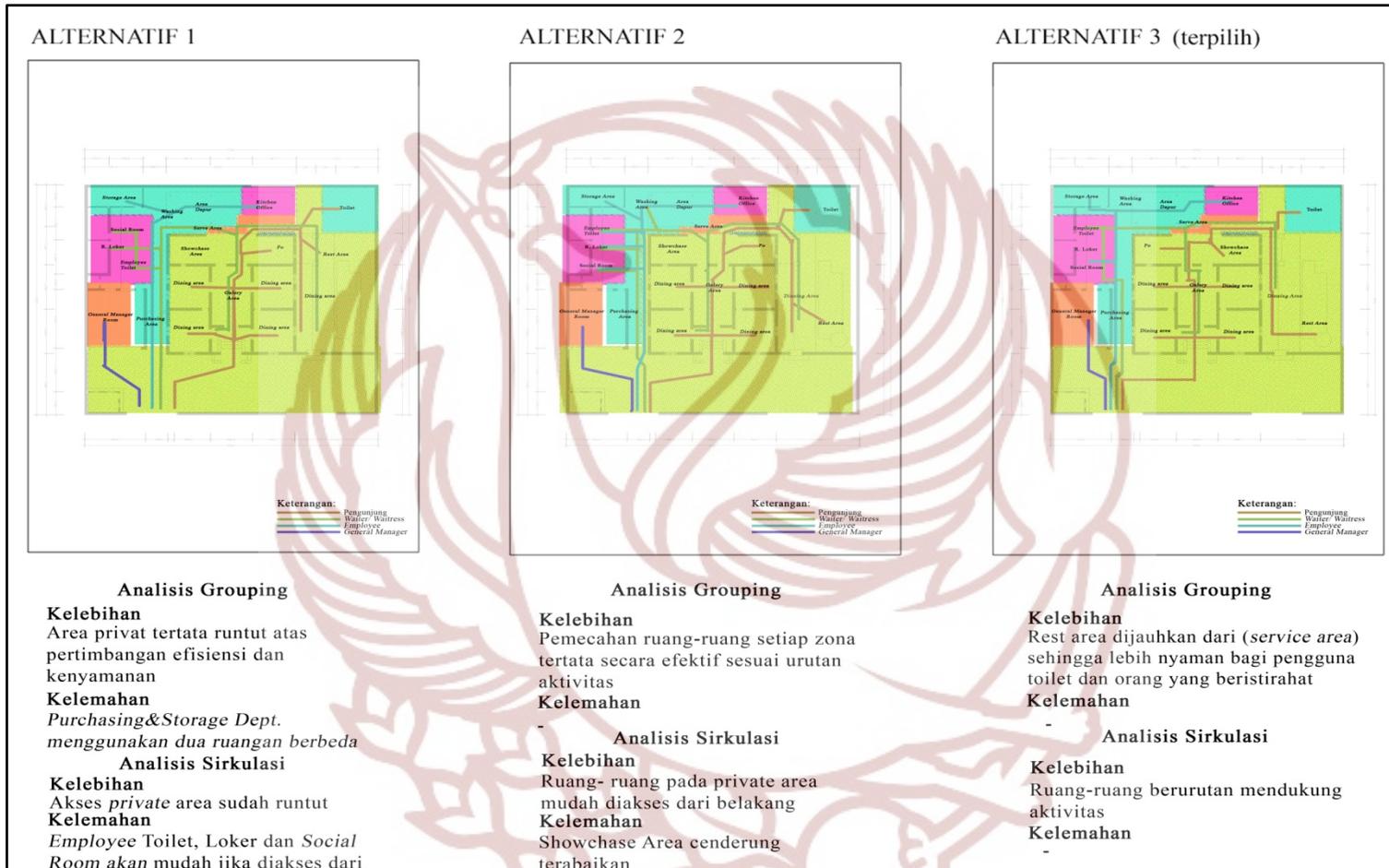


Gambar 12. Analisis Zoning

Berdasarkan 3 alternatif zoning di atas berdasarkan tingkat kenyamanan, dan efisiensi maka zoning alternatif ke-3 adalah yang paling sesuai untuk diterapkan dalam perencanaan.

Pembagian area atau zona yang sudah terpilih kemudian dikembangkan lagi dalam bentuk kelompokruang (*grouping*). Ruang-ruang dikembangkan dengan memperhatikan efisiensi dan sirkulasi (arah jalan) baik bagi pengelola maupun pengunjung dalam beberapa alternatif. Masing-masing alternatif dianalisis kelebihan dan kekurangannya. Alternatif terbaik nantinya dijadikan petunjuk posisi ruang-ruang dalam proses perencanaan ini. Adapun alternatif *grouping* dijelaskan sebagai berikut.



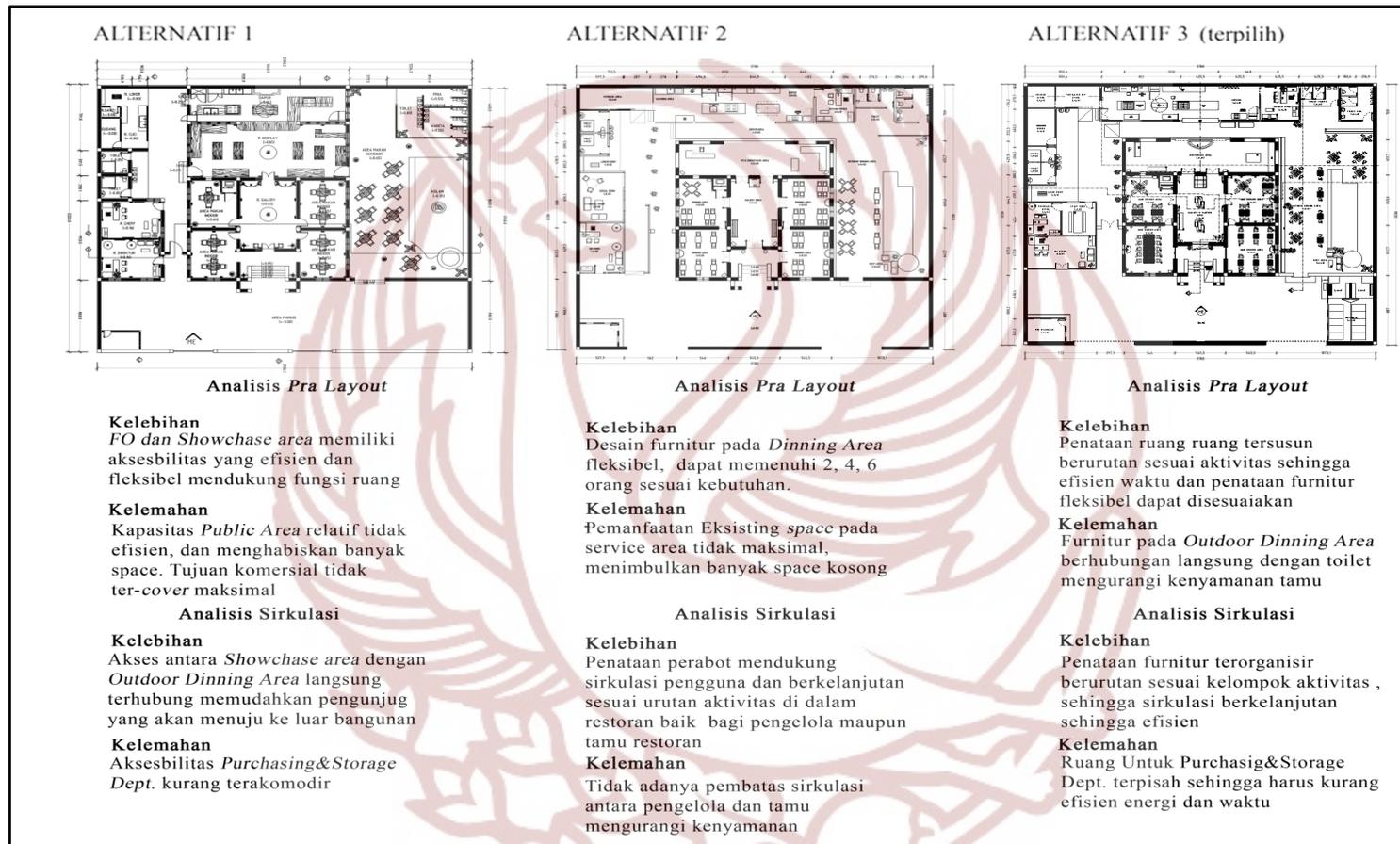


Gambar 13. Analisis Grouping dan sirkulasi

Berdasarkan analisis beberapa alternatif di atas, alternatif ke-3 memiliki sirkulasi paling efisien, sehingga diharapkan mendukung aktivitas restoran agar cepat dan efisien sehingga nyaman bagi pengunjung maupun semua pengelola.

Setelah grouping & sirkulasi didapatkan kemudian membuat pengaturan furnitur pada setiap area. Grouping & sirkulasi yang paling memungkinkan untuk dipakai yaitu alternatif 3. Maka dari alternatif 3 kemudian dibuat alternatif pra *layout* dan dianalisis untuk mendapatkan pra *layout* terbaik sebagai berikut.





Gambar 14. Analisis Layout

8. Penciptaan Tema/ Suasana Ruang

Banyak unsur-unsur yang mendukung untuk tercapainya perencanaan dalam ruang yang optimal. Salah satu diantaranya adalah tema, karena tanpa tema keindahan ruang akan berkurang. Bangunan yang dirancang secara baik tanpa didukung oleh unsur tema pasti tidak akan berhasil. Tema/ gaya merupakan kumpulan dari berbagai unsur yang tergabung dalam satu unit dan harmonis dengan fungsinya, maka dalam menerapkannya harus merujuk pada fungsi ruang dan suasana yang diperlukan.³²

Kantoor Bondoloemakso merupakan bangunan kuno bersejarah maka harus menjaga keasliannya penting. Kegiatan revitalisasi dilakukan bertujuan agar bangunan kembali vital dan bermanfaat untuk masyarakat. Gaya *Radical Eclectism* merupakan solusi yang paling sesuai dalam kasus perancangan ini, karena gaya ini memberikan kebebasan kepada desainer untuk mengembangkan desain yang sangat fungsional dengan cara memilih konteks yang paling sesuai, kemudian ditampilkan secara pasti sesuai dengan fungsinya. Pengembangan desain revitalisasi selalu memperhatikan pentingnya desain yang ramah konservasi, dan arkeologi untuk menjaga kelestarian bangunan cagar budaya.

Desain interior tidak bisa dipisahkan dengan desain eksterior atau arsitektur. Desain interior harus tumbuh berjalan sejajar dengan bentuk arsitektur.³³ Agar sejalan dengan konteks arsitekturalnya, maka cara yang ditempuh adalah mentransformasikan kesejarahan *Kantoor Bondoloemakso* ke arah fungsional dengan proses sebagai berikut.

³²Suptandar, P. (1999). *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.

³³Suptandar, P. (1999). *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.



Skema 11. Proses desain tema dan citra interior

Adapun parameter yang dipakai untuk penilaian alternatif desain sebagai berikut.

No.	Parameter	Keterangan
1.	Gaya	Kesesuaian penerapan gaya
2.	Tema	Kesesuaian penerapan karakter tema berdasarkan gaya
3.	Fungsional	Mendukung penuh aktivitas pengguna, efektif dan efisien
4.	<i>Unity</i>	Keselarasan antara gaya,tema dan fungsional
5.	<i>Maintenance</i>	Kemudahan pengelolaan dan perawatan.

Tabel 7. Parameter penilaian desain

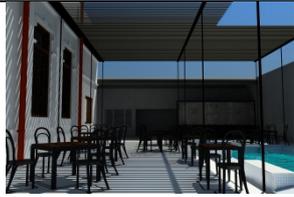
Analisis Tema dan Citra Area Galeri		
		
Dasar Pertimbangan	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan bentuk dan warna pengisi ruang diarahkan untuk kontras dengan gaya bangunannya namun tetap harmoni / tidak mendominasi. - Sebagai area gallery ruangan harus mampu mengekspose benda yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagai main area, citra ruang diperkuat mewakili citra keseluruhan perencanaan. Area ini berfungsi sebagai gallery, lobby dan waiting area, area ini diarahkan untuk mampu merepresentasikan fungsi perencanaan secara

	dipamerkan.	menyeluruh, yaitu sarana edukasi kesejarahan tanpa meninggalkan tujuan utama perencanaan yaitu mengekspose arsitektur <i>Kantoor Bondoloemakso</i> .
Gaya & Tema	●●○○○	●●●●○
Unity	●●○○○	●●●○○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●○○	●●●○○
Terpilih		●

Tabel 8. Anlisis tema citra area galeri

Analisis Tema dan Citra <i>Main Dining Room</i>		
		
Dasar Pertimbangan	- Bahan dan warna disesuaikan dengan fungsi praktis dan estetis, bahan organik diterapkan untuk kenyamanan, warna hitam memberi kesan tegas dan formal. Proporsi diatur agar interiornya tidak mendominasi karakter bangunannya.	- Mengangkat karakter <i>radical eclecticism</i> melalui transformasi bentuk furnitur fungsional dipadukan dengan bentuk-bentuk masa bangunan lalu.
Tema & Citra	●●●●○	●●●○○
Unity	●●○○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 9. Analisis tema dan citra pada *Main Dining Room*

Analisis Tema dan Citra <i>Outdoor Dining Room</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Penambahan beberapa detail pada <i>sunlouvre</i> s dan penggunaan tanaman dan lantai kayu ulin untuk memperjelas fungsi dan karakter yang ingin dicapai dari <i>outdoor Dining room</i> , yaitu suasana area makan terbuka.	Elemen Atap diperdetail untuk menjadikannya <i>Unity</i> bersama bangunan lama berakar detail.
Tema & Citra	●●●○○	●●●●○
<i>Unity</i>	●●●○○	●●●○○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 10. Analisis tema dan citra pada *Outdoor Dining Room*

Analisis Tema dan Citra FO & <i>Showchase Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Memasukkan elemen interior yang fungsional sehingga tercipta perbedaan yang kontras antara elemen asli bangunan lama dengan <i>treatment</i> elemen yang baru. Elemen baru menggunakan warna gelap untuk memperjelas elemen lama dan <i>treatment</i> interior yang dikerjakan .	- Melakukan <i>treatment</i> khusus untuk elemen penunjang ruang seperti jendela untuk menjaga kelestarian ekemen bangunan lama sekaligus mengeksposnya
Tema & Citra	●●●○○	●●●○○
<i>Unity</i>	●●○○○	●●●○○
Fungsional	●●●●○	●●●●○

Maintenance	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 11. Analisis tema dan citra pada FO dan *Showchase area*

Analisis Tema dan Citra <i>Kitchen</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Elemen interior diarahkan fungsional mendukung aktivitas dapur restoran, penggunaan <i>tempered glass</i> pada dinding ciptakan <i>Unity</i> bangunan baru dan bangunan lama.	Kusen jendela pada <i>serve zone</i> disesuaikan dengan eksisting bangunan
<i>Unity</i>	○○○○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 12. Analisis tema dan citra pada *Kitchen Area*

9. Elemen Interior

Desain interior harus mampu mengandung makna yang jelas melalui persepsi pengungkapannya. Setiap elemen interior harus mendukung dan memperkokoh fungsi ruang sehingga fungsi ruang mudah dikenali kegiatan apa yang terjadi beserta fasilitas yang dimiliki³⁴. Adapun elemen-elemen interior masing-masing ruang dijelaskan sebagai berikut.

³⁴Suptandar, P. (1999). *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.

a. *Gallery dan Waiting Area*

Area ini berfungsi sebagai area utama, citra ruang diperkuat mewakili citra keseluruhan perencanaan. Area ini berfungsi sebagai *gallery* dan *waiting area*. Area ini diarahkan untuk mampu merepresentasikan fungsi perencanaan secara menyeluruh, yaitu sarana edukasi kesejarahan tanpa meninggalkan tujuan utama perencanaan yaitu mengekspose arsitektur *Kantoor Bondoloemakso*.

1). Analisis unsur pembentuk ruang

Sebagai *main area*, ruangan ini diarahkan untuk mewakili citra yang di angkat dalam perancangan yaitu mem-*preserve* keaslian bangunannya. Unsur pembentuk ruang bangunan lama dipertahankan, dan diekspos keasliannya. *Treatment* terhadap bangunan lama diarahkan untuk menjaga ketahanan material lama sekaligus mendukung aktivitas *gallery* dan *waiting area*. Lantai pada area ini menggunakan bahan tegel berornamen 30x30 cm. Material lantai berbahan dasar semen dan pasir, rawan terhadap noda asam dan sulit dibersihkan, untuk melindunginya dilakukan *refinish* menggunakan bahan berkarakter kuat menahan beban untuk melindungi karakter asli lantai, dan ramah lingkungan. Untuk menjaga kondisi dinding, dilakukan pemasangan pelindung pada dinding dengan bahan *perforated metal sheet* karena kuat dan menjaga dinding dari kelembaban. Untuk mempertegas citra interior diperlukan material yang memiliki sifat kuat. Bentuk yang digunakan diperuntukkan fungsional melindungi dinding sehingga tidak mengganggu karakter asli dari bangunannya. *Ceiling* pada area ini menggunakan bahan eternit *finising* cat tembok warna putih, material ini tidak tahan terhadap kelembaban, sehingga memunculkan noda kecoklatan. Diperlukan *treatment* berkarakter ramah lingkungan dan mudah dibersihkan agar mendukung

fungsi ruang. Warna yang dipilih diarahkan untuk mendukung fungsi *gallery*, berkarakter netral, tidak mendominasi sehingga *artwork* yang dipasang dapat dipresentasikan kepada pengunjung secara maksimal.

Analisis alternative <i>treatment</i> lantai <i>Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material lantai dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Lantai dilapisi dengan epoxy ex. Polyfloor <i>waterbased</i> . Material ini tahan terhadap alkali, jamur, tidak licin, anti slip dan <i>adhesif</i> yang baik pada semen.
Gaya	●●●●●	●●●●●
Tema	●●●●●	●●●●●
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 13. Analisis alternatif *treatment* lantai *Gallery* dan *Waiting Area*

Analisis alternatif dinding <i>Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material dinding dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Ditambahkan pelapis dinding berbahan resin <i>waterbased</i> ex. Nippon Paint agar mudah dibersihkan, menjaga warna, dan anti jamur.
Gaya	●●●●●	●●●●●
Tema	●●●●●	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○

Terpilih		●
----------	--	---

Tabel 14. Analisis alternatif dinding *Gallery* dan *Waiting Area*

Analisis alternatif <i>ceiling Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material <i>ceiling</i> dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Ditambahkan pelapis dinding berbahan resin <i>waterbased</i> ex. Nippon Paint agar mudah dibersihkan, menjaga warna, dan anti jamur.
Gaya	●●●●●	●●●●●
Tema	●●●●●	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 15. Analisis alternatif *ceiling Gallery* dan *Waiting Area*

2). Analisis unsur penunjang ruang

Sebagai *main entrance*, *treatment* terhadap pintu masuk diarahkan berwarna cerah untuk menarik pengunjung masuk ke dalam objek perancangan. Citra yang ditampilkan disesuaikan dengan tema interior dan fasad bangunan. Menggunakan material, bentuk, dan warna cerah dan kontras dengan bangunannya agar membantu memperkenalkan karakter *radical eclectism* kepada calon pengunjung dari luar.

Analisis Alternatif <i>Main Entrance Gallery</i> dan <i>Waiting Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Di- <i>preserve</i> untuk mempertahankan dan mengangkat kembali nilai original dari bangunan	<i>Treatment</i> main entrance diarahkan untuk memperkenalkan gaya interior <i>radical eclectism</i> .
Gaya	●●●○○	●●●●●
Tema	●●○○○	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 16. Analisis alternatif *Main Entrance Gallery* dan *Waiting Area*

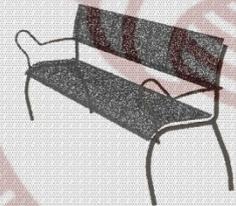
3). Analisis unsur pengisi ruang

Analisis Alternatif <i>Literature Display Stand</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Sarana edukasi sejarah, pengunjung dapat melihat literature lama.	Pengunjung dapat berinteraksi secara langsung, memilih informasi yang dibutuhkan.
Gaya	●●●○○	●●●●●
Tema	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 17. Analisis alternatif *Literature Display Stand*

Analisis Alternatif <i>Artwork</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Display replika singgasana raja PB-X, mewakili peran raja dalam mendirikan gwdung sebagai <i>artwork</i>	<i>Artwork glass display</i> untuk mengekspose <i>artwork</i> , dan memudahkan perawatan
Gaya	●●●○○	●●●○○
Tema	●●●○○	●●●○○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●○○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 18. Analisis alternatif *Artwork*

Analisis Alternatif <i>Waiting Bench</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menonjolkan karakter contrast untuk memunculkan <i>radical eclectism</i>	Warna material diselaraskan dengan keseluruhan elemen ruang
Gaya	●●●○○	●●●●○
Tema	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●○○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 19. Analisis alternatif *Waiting Bench*

Analisis Alternatif Meja Resepsionis		
		
Dasar Pertimbangan	Material dan warna diselaraskan dengan elemen pengisi lainnya menggunakan <i>perforated metal sheet fin. duco grey ex. Nipon</i>	Menggunakan warna hitam agar mudah dipahami oleh pengunjung.
Gaya	●●●○○	●●●○○
Tema	●●●○○	●●●○○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●○○○
Terpilih		●

Tabel 20. Analisis alternatif meja resepsionis

b. *Main Dining Area*

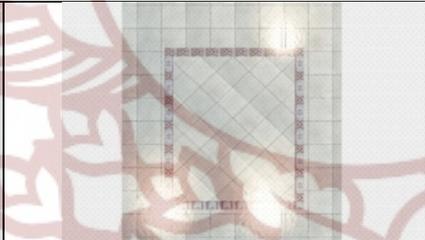
Elemen interior pada area ini diarahkan untuk membuat pengunjung nyaman beraktivitas makan sekaligus menikmati interior asli bangunan kuno secara detail. *Treatment* terhadap elemen pembentuk dan elemen pendukung ruang dijaga seperti kondisi semula dan di-*cover* secara menyeluruh untuk menjaga kondisi cagar budaya terlindungi. Perabot pada area ini menggunakan perpaduan material berbahan natural untuk kenyamanan yang maksimal.³⁵

1). Analisis unsur pembentuk ruang

Elemen pembentuk ruang diarahkan untuk diekspos dan di-*preserve* keasliannya. Lantai pada area ini menggunakan bahan tegel berornamen berukuran 30x30 cm dan batu marmer. Material tegel berbahan dasar semen pasir, tidak tahan terhadap asam cuka dan membekas sulit dibersihkan, untuk

³⁵Regina S, B., & Durocher, J. F. (1989). *Successfull Restaurant Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.

melindunginya dilakukan *refinish* menggunakan bahan berkarakter kuat menahan beban untuk melindungi karakter asli lantai, dan ramah lingkungan. Dinding eksisting pada area ini berwarna putih. Area ini rawan terkena noda makanan, untuk melindungi agar tetap bersih dilakukan pemasangan pelindung dinding dengan material *perforated metal sheet* yang kuat untuk menjaga dinding dari kelembaban. misalnya *weatherbase*. material ini berbahan mudah dibersihkan karena tidak menyerap air. Bentuk dari pelindung dinding fungsional dengan penggunaan material berkarakter kuat dan tahan terhadap kelembaban yang dapat merusak bangunan lama. *Ceiling* pada area ini menggunakan bahan eternit *finising* cat tembok warna putih, material ini tidak tahan terhadap kelembaban, sehingga memunculkan noda. Diperlukan *treatment* berkarakter ramah lingkungan dan mudah dibersihkan agar mendukung fungsi ruang. misalnya *weathershield*. Material ini berbahan mudah dibersihkan karena tidak menyerap air.

Analisis alternatif lantai <i>Main Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material lantai dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Lantai dipoles ulang kemudian dilapisi dengan epoxy ex. Polyfloor <i>waterbased</i> . Material ini tahan terhadap alkali, jamur, tidak licin, anti slip dan <i>adhesif</i> pada semen.
Gaya	●●●●●	●●●●●
Tema	●●●●●	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 21. Analisis alternatif lantai *Main Dining Area*

Analisis alternatif dinding <i>Main Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material dinding dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Ditambahkan pelapis dinding berbahan resin <i>waterbased</i> ex. Nippon Paint agar mudah dibersihkan, menjaga warna, dan anti jamur.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●●○
Fungsional	●●●●○○	●●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 22. Analisis alternatif dinding *Main Dining Area*

Analisis alternatif <i>ceiling</i> <i>Main Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material <i>ceiling</i> dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Ditambahkan pelapis dinding berbahan resin <i>waterbased</i> ex. Nippon Paint agar mudah dibersihkan, menjaga warna, dan anti jamur.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●●○
Fungsional	●●●●○○	●●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 23. Analisis alternatif *ceiling* *Main Dining Area*

2). Analisis unsur penunjang ruang

Elemen penunjang ruang seperti pintu dan jendela memiliki karakter khas bangunan kolonial masa peralihan, perubahan terhadap elemen penunjang ruang dapat merusak keaslian dari arsitekturnya. Elemen penunjang ruang akan dijaga keasliannya dan diekspos sebagai *artwork* dan diselaraskan terhadap elemen pengisi ruang makan dengan gaya *radical eclectism*. Jendela pada area ini menggunakan bahan kayu *finishing* politure berteralis besi. Kondisi tekstur kayu menghitam akibat *treatment* politure yang sudah dilakukan berulang kali. Perlu dilakukan pemolesan ulang untuk menghilangkan lapisan politure sebelumnya kemudian dilakukan *finishing* ulang agar karakter kayu jendela menjadi kembali terlihat seperti semula. *Treatment* terhadap teralis besi berkarat dilakukan pemolesan kemudian di-*finishing* dengan cat besi warna hitam ex.nipon sehingga karakter jendela kembali seperti semula seperti semula.

Analisis alternatif <i>treatment</i> unsur penunjang ruang <i>Main Dining Area</i>		
		
<p>Dasar Pertimbangan</p>	<p>Di-<i>preserve</i> untuk menampilkan kembali karakter asli dari jendela.</p>	<p>Setelah dilakukan pemolesan, kemudian <i>Finishing</i> menggunakan acrylic berbahan dasar air (<i>water-based</i>). Mengandung pigmen besi oksida transparan yang memberi lapisan warna bening, sehingga tekstur kayu tetap nampak. Material ini melindungi sinar ultra violet, air, jamur, serangga, mencegah pelapukan kayu, tidak berbau dan tidak beracun.</p>

Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●●○
Fungsional	●●●●○○	●●●●●○
Maintenance	●●○○○○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 24. Analisis alternatif *treatment* unsur penunjang ruang *Main Dining Area*

3). Analisis unsur pengisi ruang

Analisis Alternatif <i>Side Table</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Memadukan material kayu, besi dan dengan fiber untuk memudahkan <i>maintenance</i> dan menghasilkan gaya <i>radical eclectism</i> pada interior.	Mengubah material fiber dengan karakter kayu karena ruangan sudah didominasi warna putih
Gaya	●●●●○○	●●●●●○
Tema	●●●●○○	●●●●●○
Fungsional	●●●●●○	●●●●●○
Maintenance	●●●●●○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 25. Analisis alternatif *Side Table*

Analisis Alternatif <i>Main Dining Chair</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Mentransformasikan bentuk kursi masa peralihan ke arah fungsional	Memadukan karakter kursi masa peralihan dengan bentuk dan material baru
Gaya	●●●●○○	●●●●●○
Tema	●●●●○○	●●●●●○
Fungsional	●●●●●○	●●●●●○

Maintenance	●●○○○	●●●○○
Terpilih		●

Tabel 26. Analisis alternatif *Main Dining Chair*

Analisis Alternatif <i>Main Dining Table</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Permukaan meja berbahan fiber untuk memudahkan <i>maintenance</i> .	Permukaan meja berbahan kayu jati dengan <i>finising</i> belazo <i>waterbased</i> untuk <i>foodgrade</i> , kenyamanan dan kemudahan <i>maintenance</i> .
Gaya	●●●○○	●●●●○
Tema	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 27. Analisis alternatif *Main Dining Table*

c. *Outdoor Dining Area*

Area ini ditujukan bagi pengunjung untuk dapat makan dan mengamati bangunan konservasi dari luar. *Treatment* elemen interior diarahkan untuk mendukung aktivitas yaitu makan dan mengamati baik pengunjung berkelompok maupun individu. Penambahan elemen pembentuk ruang diarahkan untuk fleksibel melindungi pengunjung dari panas dan hujan karena kondisi outdoor. Konfigurasi elemen pengisi ruang diarahkan untuk mendukung tema, fleksibel, ringan dan kuat sehingga dapat dikondisikan sesuai kebutuhan.

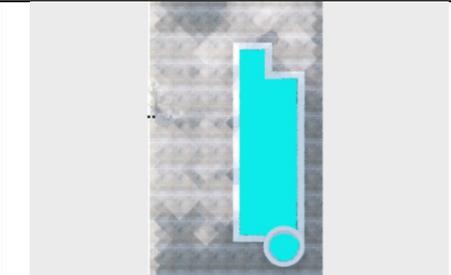
1). Analisis unsur pembentuk ruang

Area ini diarahkan untuk menghasilkan citra outdoor dimana pengunjung dapat melihat dari luar dengan nyaman. Lantai diarahkan menggunakan material organik *unfinished* untuk menghasilkan suasana *natural outdoor* dan *unity* dengan kesan lama dari arsitektur. Dinding eksisting pada area ini berwarna putih. Area ini rawan terkena kelembaban, untuk melindungi agar tetap bersih dibutuhkan *finising* menggunakan material yang mampu melindungi dinding untuk menjaga dinding dari kelembaban. *Ceiling* pada area ini menggunakan aluminium *sun louvre* otomatis yang dapat dibuka-tutup untuk melindungi pengguna dari cuaca panas dan hujan.

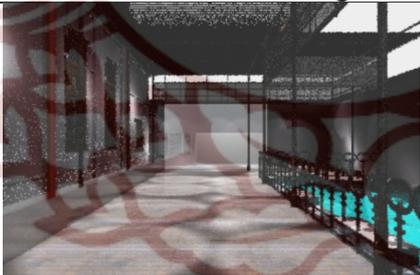


Gambar 15. Kanopi *Sun Louvre* otomatis
Sumber: (Trideko.com, 2014)

Atap ini dapat memberikan akses penuh pada ruangan untuk mengendalikan intensitas sinar/ terik matahari, hujan, angin dan ventilasi udara pada *outdoor area* sehingga sangat fleksibel dan fungsional.

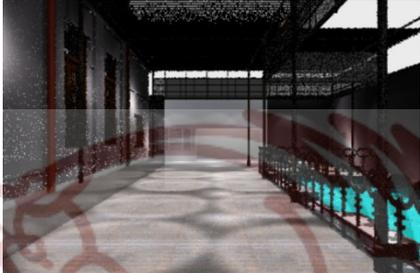
Analisis alternatif lantai <i>Outdoor Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan bahan kayu ulin karena kuat terhadap cuaca tropis dan menghasilkan suasana natural <i>outdoor</i> dan <i>unity</i> dengan karakter dari arsitektur	<i>Finishing</i> menggunakan acrylic berbahan dasar air (<i>water-based</i>) ex. Mowilex. Warna transparan agar tekstur kayu tetap nampak. Material ini melindungi sinar ultra violet, air, jamur, serangga, mencegah pelapukan kayu, tidak berbau dan tidak beracun.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●○	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 28. Analisis alternatif lantai *Outdoor Dining Area*

Analisis alternatif dinding <i>Outdoor Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material dinding dipertahankan kondisinya untuk menampilkan karakter asli dari bangunan.	Dilakukan pelapisan menggunakan pelapis Acrylic ex. ECOSHIELD ES - 600 Propan. Lapisan ini mudah dibersihkan, tahan terhadap alkali, anti jamur, anti lumut, tahan terhadap sinar UV dan matahari, warna tidak mudah pudar.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○

Maintenance	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

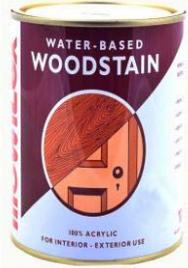
Tabel 29. Analisis alternatif dinding *Outdoor Dining Area*

Analisis alternatif <i>ceiling Outdoor Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan <i>Sun Louvre</i> aluminium karena dapat memberikan akses penuh pada ruangan untuk mengendalikan intensitas sinar/ terik matahari, hujan, angin dan ventilasi udara pada outdoor area, fleksibel dan fungsional.	Dilakukan pelapisan berbahan epoxy ex. MULTIPOX Propan agar mudah dibersihkan jika kotor, tahan kimia
Gaya	●●●●●	●●●●●
Tema	●●●●●	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
Maintenance	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 30. Analisis alternatif *ceiling Outdoor Dining Area*

2). Analisis unsur penunjang ruang

Dilakukan *finishing* ulang pada jendela untuk kembali dihadirkan sebagai pusat pemandangan yang dapat dinikmati pengunjung sebagai *artwork*.

Analisis alternatif <i>treatment</i> unsur penunjang ruang <i>Outdoor Dining Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Di- <i>preserve</i> untuk mempertahankan dan mengangkat kembali karakter asli dari bangunan.	<i>Finishing</i> menggunakan acrylic berbahan dasar air (<i>water-based</i>) ex. Mowilex. Warna transparan agar tekstur kayu tetap nampak. Material ini melindungi sinar ultra violet, air, jamur, serangga, mencegah pelapukan kayu, tidak berbau dan tidak beracun.
Gaya	●●●○○	●●●●●
Tema	●●○○○	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 31. Analisis alternatif *treatment* unsur penunjang ruang *Outdoor Dining Area*

3). Analisis unsur pengisi ruang

Analisis Alternatif <i>Outdoor Dining Chair</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Material metal dipilih karena ketahanan yang bagus di outdoor	Menggunakan metal dilalut dengan tembaga memperkuat kuat karakter kesejarahan
Gaya	●●●○○	●●●●○
Tema	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 32. Analisis alternatif *Dining Chair*

d. FO dan Showcase Area

Area ini berfungsi mewadahi aktivitas pembayaran dan memajang souvenir bagi pengunjung. Elemen pembentuk ruang bangunan dipertahankan dan ditampilkan kepada pengunjung. Elemen pengisi ruang diarahkan kontradiktif dengan gaya lama dengan *innovate* elemen kesejarahan secara baru dengan gaya *radical eclectism* secara fungsional mendukung fungsi dan tema.

1). Analisis unsur pembentuk ruang

Elemen pembentuk ruang di-*preserve* dan diekspos keasliannya secara menyeluruh. Strategi penyesuaian elemen pembentuk ruang terhadap bangunan diarahkan pada pengayaan elemen pengisi ruang untuk dapat menampilkan karakter bangunan. Lantai pada area ini menggunakan bahan tegel berornamen 30x30 cm. Material ini berbahan dasar semen pasir, bahan ini tidak tahan terhadap asam cuka menghasilkan noda, untuk melindunginya dilakukan *refinish* menggunakan bahan yang kuat menahan beban untuk melindungi karakter asli lantai, dan ramah lingkungan. Dinding pada area ini berwarna putih sehingga mudah berubah warna. Untuk melindungi agar tetap bersih perlu dilakukan *refinish* menggunakan bahan yang kuat untuk menjaga dinding dari kelembaban dan mudah dibersihkan. *Ceiling* pada area ini menggunakan bahan semen finishing cat tembok warna putih, material ini tidak tahan terhadap kelembaban, mudah kotor. Diperlukan *treatment finishing* berkarakter ramah lingkungan dan mudah dibersihkan agar mendukung fungsi ruang.

Analisis alternatif lantai FO dan <i>Showcase Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Di- <i>preserve</i> untuk mempertahankan dan mengangkat kembali nilai original dari bangunan	Lantai dipoles ulang kemudian dilapisi dengan epoxy ex. Polyfloor <i>waterbased</i> . Material ini tahan terhadap alkali, jamur, tidak licin, anti slip dan <i>adhesif</i> pada semen.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●●○
Fungsional	●●●●○○	●●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 33. Analisis alternatif lantai FO dan *Showchare Area*

Analisis alternatif dinding FO dan <i>Showchase Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Di- <i>preserve</i> untuk mempertahankan dan mengangkat kembali nilai original dari bangunan	Ditambahkan pelapis dinding berbahan resin <i>waterbased</i> ex. Nippon Paint agar mudah dibersihkan, menjaga warna, dan anti jamur.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●●○
Fungsional	●●●●○○	●●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 34. Analisis alternatif dinding FO dan *Showchase Area*

Analisis alternatif <i>ceiling</i> FO dan <i>Showchase Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Di- <i>preserve</i> untuk mempertahankan dan mengangkat kembali nilai original dari bangunan	Ditambahkan pelapis dinding berbahan resin <i>waterbased</i> ex. Nippon Paint agar mudah dibersihkan, menjaga warna, dan anti jamur.
Gaya	●●●●●●	●●●●●●
Tema	●●●●●●	●●●●●○
Fungsional	●●●●○○	●●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○○	●●●●●○
Terpilih		●

Tabel 35. Analisis alternatif *ceiling* FO dan *Showchase Area*

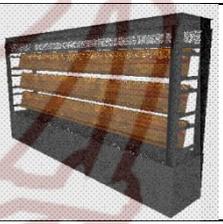
2). Analisis unsur penunjang ruang

Elemen penunjang ruang seperti pintu dan jendela dilakukan beberapa penyesuaian. Adanya bukaan yang luas pada area ini akan dilakukan penambahan pintu baru untuk menjaga suhu udara dalam ruang. Pada area ini terdapat loket untuk pelayanan bank dan pegadaian *Kantoor Bondoloemakso* masa itu. *Treatment* pada loket diarahkan untuk diekspos agar menarik pengunjung untuk melihat dapat membayangkan bagaimana aktivitas yang terjadi pada bangunan masa itu.

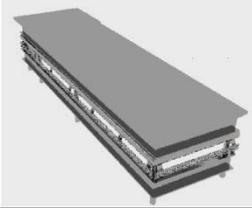
Analisis alternatif <i>treatment</i> unsur penunjang ruang FO dan <i>Showchase Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Dilakukan pemolesan dan refinis terhadap loket agar tekstur kayu kembali terlihat dan tahan lama.	Diberikan <i>glasbox</i> untuk melindungi loket agar tidak mudah kotor dan mengeksposnya
Gaya	●●●●●	●●●●●
Tema	●●●●●	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●○○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 36. Analisis alternatif *treatment* unsur penunjang ruang FO dan *Showchase Area*

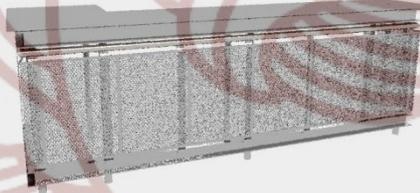
3). Analisis unsur pengisi ruang

Analisis Alternatif <i>Showchase</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Warna <i>showchase</i> kecoklatan dengan bangunan	Warna material hitam menjadikan furnitur menampilkan gaya <i>radical eclectism</i> secara jelas
Tema	●●●○○	●●●●○
Citra	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●○○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

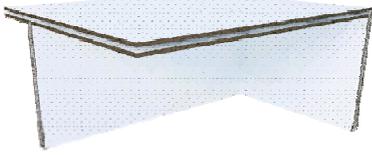
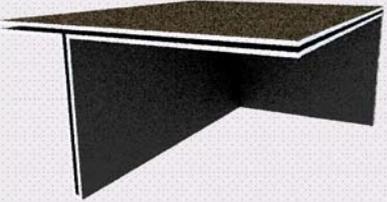
Tabel 37. Analisis alternatif *Showchase*

Analisis Alternatif <i>Bench</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Warna material hitam menjadikan furnitur menampilkan gaya <i>radical eclecticism</i> secara jelas	Mengangkat bentuk dasar kotak dan detail untuk menampilkan karakter furnitur dari <i>Kantoor Bondoloemakso</i> yaitu masa Arsitektur Transisi (1890-1915)
Tema	●●●●○	●●●●○
Citra	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●○○
Terpilih		●

Tabel 38. Analisis alternatif *Bench*

Analisis Alternatif Meja Kasir		
		
Dasar Pertimbangan	Warna material hitam menjadikan furnitur menampilkan gaya <i>radical eclecticism</i> secara tegas pada interior	Penambahan <i>letering</i> dan penyesuaian warna agar fungsional dan mencapai <i>Unity</i> dengan kondisi ruang.
Tema	●●●●○	●●●●○
Citra	●●●○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 39. Analisis alternatif Meja Kasir

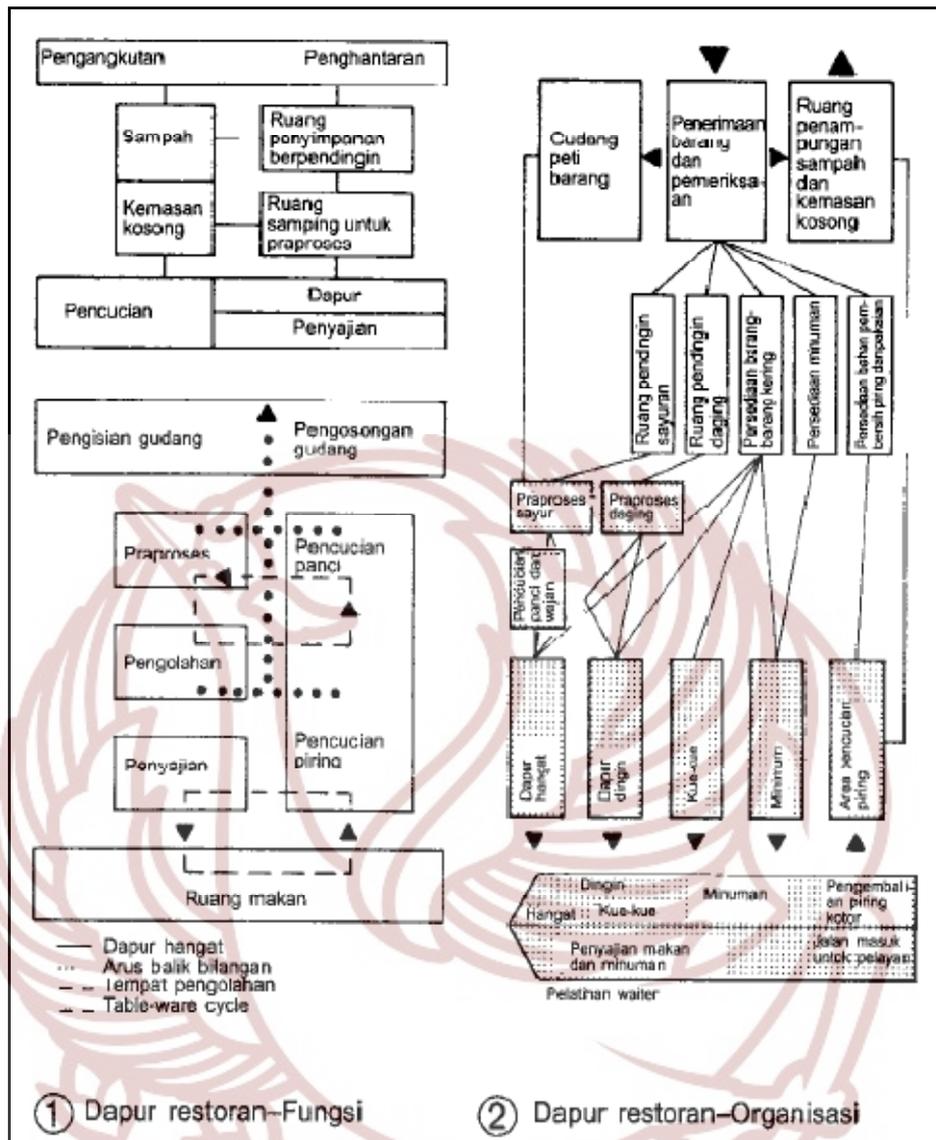
Analisis Alternatif Meja Display Multiplex		
		
Dasar Pertimbangan	Warna HPL putih dengan aksen berwarna coklat gelap dari eksisting bangunan menjadikan furnitur menampilkan gaya <i>radical eclectism</i> secara tegas pada interior	Warna HPL coklat dengan aksen berwarna putih dinding bangunan menjadikan furnitur menampilkan gaya <i>radical eclectism</i> secara tegas pada interior, tidak mudah kotor
Tema	●●●●○	●●●●○
Citra	●●●●○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 40. Analisis alternatif Meja Display Multiplex

e. *Kitchen Area*

Kitchen area yang baik yaitu mampu mengintegrasikan aktivitas penyimpanan, pembuatan, penyediaan, *holding*, pengolahan penyajian dan sanitasi secara fungsional dan efisien³⁶.

³⁶Regina S, B., & Durocher, J. F. (1989). *Successfull Restaurant Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.



Skema 12. Penataan standar elemen pengisi ruang pada dapur restoran
 Sumber: (Neufert, 2002)

Berdasarkan skema tersebut, perencanaan elemen interior dikelompokkan dalam 3 kelompok aktivitas yaitu pra-proses, pengolahan dan penyajian. Maka untuk mendukung aktivitas di area *kitchen*, Elemen interior diarahkan untuk fleksibel, mudah dibersihkan karena harus memenuhi syarat *hygiene*, dan fungsional mendukung seluruh aktivitas *kitchen*.³⁷

³⁷ RI, Menteri Kesehatan. (2011). Higiene Sanitasi Jasaboga.

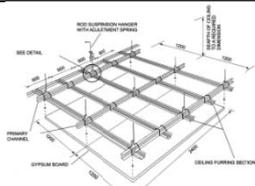
1). Analisis unsur pembentuk ruang

Analisis Alternatif lantai <i>Kitchen Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan bahan <i>glazed ceramic tiles</i> , karena tidak berpori, tidak mudah ternoda, kuat, tahan panas, dan anti gores	Menggunakan material <i>epoxy coating ex. Tennokote</i> karena aplikasinya cepat, tahan panas, tahan jamur, dan mudah dibersihkan efisien mendukung aktivitas dapur
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 41. Analisis alternatif lantai *Kitchen Area*

Analisis Alternatif Dinding <i>Kitchen Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan material keramik karena tahan terhadap panas, uap, mudah dibersihkan dari cipratan masakan terutama minyak.	Menggunakan material ACP (<i>Aluminium Composite Pannel</i>) karena tahan terhadap panas, mudah dibersihkan, ringan, kuat.
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 42. Analisis alternatif dinding *Kitchen Area*

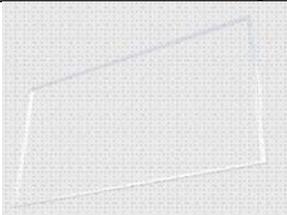
Analisis Alternatif <i>ceiling</i> Kitchen Area		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan material kalsiboard karena tidak mengandung bahan asbestos sehingga tidak berbahaya bagi kesehatan, tahan terhadap uap air	Menggunakan material <i>gypsum water resistance board</i> , karena tidak mudah terbakar dan mudah dalam perawatan
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●○○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 43. Analisis alternatif *ceiling* Kitchen Area

2). Analisis unsur penunjang ruang

Analisis Alternatif Pintu <i>Kitchen</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan bahan aluminium karena ringan dan tidak korosif, penambahan kaca pada pintu membantu mengetahui kondisi di balik pintu menggunakan <i>tempered glass</i> karena kuat mendukung keamanan.	Penggunaan <i>tempered glass</i> diperingkas disesuaikan dengan ergonomi posisi mata 143-174 Cm (Ø 30 Cm)
Fungsional	●●●●○	●●●●○
Maintenance	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 44. Analisis alternatif pintu *Kitchen* Area

Analisis Alternatif jendela <i>Kitchen Area</i>		
		
Dasar Pertimbangan	Menggunakan bahan aluminium karena tahan terhadap korosi dan ringan	Menggunakan bahan kayu jati <i>finishing politure</i> , agar mendukung <i>Unity</i> dengan bangunan lama
Citra	●●○○○	●●●●○
Fungsional	●●●●○	●●●●○
<i>Maintenance</i>	●●●●○	●●●●○
Terpilih		●

Tabel 45. Analisis alternatif jendela *Kitchen Area*

10. Sistem Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang atau sistem lingkungan interior adalah komponen pada setiap bangunan karena menyediakan sistem visual, pendengaran dan penghawaan kepada pengguna ruang. Perencanaan terhadap sistem tersebut tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan ruang, tetapi terorganisir bersama struktur bangunan. Pembahasan terhadap sistem pengkondisian ruang akan dibatasi pada analisis penghitungan sistem pengkondisian objek garap.

a. Pencahayaan

Pencahayaan dalam perencanaan perlu untuk diperhatikan terkait fungsi praktis dibutuhkan dalam beraktivitas dalam ruang, dan berfungsi mendukung fungsi estetis.³⁸ Dilihat dari asal pencahayaan terdapat dua jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami (*natural lighting*) dan pencahayaan buatan (*artificial*

³⁸ Suptandar, P. (1999). *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.

lighting). Perencanaan ini memanfaatkan *natural lighting* pada siang hari dan *artificial lighting* pada malam hari.

SNI 03-6197-2000

Tabel 1 Tingkat pencahayaan rata-rata, renderansi dan temperatur warna yang direkomendasikan

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderansi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight > 5300 K
Rumah tinggal :					
Teras	60	1 atau 2	•	•	
Ruang tamu	120 - 150	1 atau 2		•	
Ruang makan	120 - 250	1 atau 2	•		
Ruang kerja	120 - 250	1		•	•
Kamar tidur	120 - 250	1 atau 2	•	•	
Kamar mandi	250	1 atau 2		•	•
Dapur	250	1 atau 2	•	•	
Garasi	60	3 atau 4		•	•
Perkantoran :					
Ruang Direktur	350	1 atau 2		•	•
Ruang kerja	350	1 atau 2		•	•
Ruang komputer	350	1 atau 2		•	•
Ruang rapat	300	1	•	•	
Ruang gambar	750	1 atau 2		•	•
Gudang arsip	150	1 atau 2		•	•
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2		•	•
Lembaga Pendidikan :					
Ruang kelas	250	1 atau 2		•	•
Perpustakaan	300	1 atau 2		•	•
Laboratorium	500	1		•	•
Ruang gambar	750	1		•	•
Kantin	200	1	•	•	
Hotel dan Restoran :					
Lobi, koridor	100	1	•	•	
Ruang serba guna	200	1	•	•	
Ruang makan	250	1	•	•	
Kafeteria	200	1	•	•	
Kamar tidur	150	1 atau 2	•	•	
Dapur	300	1	•	•	

Tabel 46. Standar kebutuhan pencahayaan rata- rata (Sumber: (Nasional, 2000))

Analisis kebutuhan pencahayaan buatan pada setiap ruang dijelaskan sebagai berikut.

No.	Fungsi Ruang	Spesifikasi Lampu	Standar kebutuhan (Lux/m ²)	Dimensi Ruang (m)		Total Kebutuhan Lumen	Kapasitas Lampu		Kebutuhan Lampu	Daya (W/m ²)	Total Daya (W/m ²)	"SNI" Daya maks (W/m ²)
				P	L		Daya (W)	Lumen				
1	<i>Gallery Area</i>	LED Luster Cool Daylight Ex. Philips	200	8.5	1	1700	3	200	8.5	3	15.90	10
		Halogen linear lamp Warm white Ex Philips	200	9	5	9000	100	1550	5.8	12.90		
2	<i>Main Dining Area</i>	Halogen linear lamp Warm white Ex Philips	250	6	5	7500	100	1550	4.8	16.13	16.13	25
3	<i>Outdoor Dinning area</i>	LED Li - LED Luster Warm White Ex. Philips	200	10	0.8836	1767.2	4	250	7.1	3.20	6.06	25
		Halogen Spot Warm White Ex Philips	200	17.5	10	35000	20	700	25.0	2.86		
4	<i>Showchase Area</i>	Maxos LED, recessed, Ex. Philips	250	16	4	15960	16.3	1290	12.4	3.16	3.16	25
5	<i>Kitchen area</i>	Core Line Recessed LED RC120B 300mm	300	21	4.5	28350	24.5	2700	10.5	2.72	2.72	15

Tabel 47. Analisis kebutuhan *general artificial lighting*

Berdasarkan tabel tersebut diketahui kapasitas pencahayaan buatan yang dibutuhkan setiap ruang. *General lighting* pada *gallery area* membutuhkan 9 unit *halogen linear lamp* 100 Watt ex. Philips dan 8 unit LED *luster* 3 Watt untuk *decorative lighting* pada *hanging lamp*. *General lighting* pada *main dining area* menggunakan 5 unit *halogen linear lamp* 100 Watt ex. Philips. *General lighting* pada *outdoor dining area* menggunakan 25 unit *halogen spot* 20 Watt ex. Philips dan 1 unit LED Li- LED *luster* 4 Watt ex. Philips untuk lampu gantung setiap meja. *General lighting* pada FO dan *Showchase area* menggunakan 12 unit *recessed* Maxos LED 16,3 Watt ex. Philips. *General lighting* pada *kitchen area* menggunakan 10 unit Core Line *recessed* LED 24,5 Watt ex. Philips.

b. Penghawaan

Sistem penghawaan ruang menggunakan penghawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan buatan untuk area dalam bangunan menggunakan *air conditioner* jenis VRV (*Variable Refrigerant Volume*) dengan *indoor unit* berjenis *standing floor* karena tidak perlu dilakukan *treatment* pada bangunan seperti melubangi dinding. Pada *outdoor area* menggunakan *air cooler* karena lebih

hemat energi. Kapasitas *air conditioner* yang dibutuhkan dalam perencanaan ini mengacu pada tabel berikut.

Analisis Kapasitas <i>Air Conditioner</i>										
No.	Nama Ruang	Volume (m)			Insulasi	Nilai Hadap	Kebutuhan BTU	Ukuran Unit Ac	BTU/h	Jumlah Unit
		P	L	t						
1	<i>Gallery Area</i>	8.5	5	5	18	18	40492.47	2 PK	18000	2.2
2	<i>Main Dining Area</i>	6	5	5	18	17	26994.98	2½ PK	24000	1.1
3	<i>Showchase Area</i>	16	3.9	3.4	18	16	35937.79	2 PK	18000	2.0
4	<i>Kitchen Area</i>	21.3	4.5	3	18	18	-	-	-	-

Tabel 48. Analisis kebutuhan *Air Conditioner*

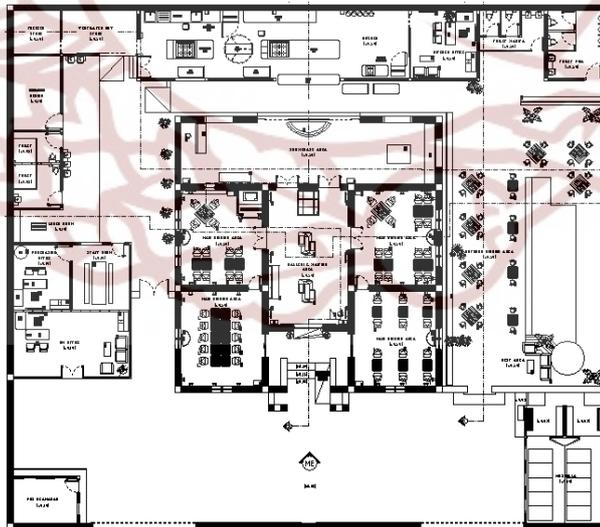
c. Sistem Keamanan

Sistem keamanan dalam perencanaan dilakukan untuk menanggulangi hal yang tidak diinginkan. Beberapa masalah keamanan yang banyak terjadi pada bangunan adalah kebakaran, dan tindakan kejahatan. Karena itu dilakukan pemasangan sistem otomatis untuk kebakaran pada beberapa titik tertentu yaitu *sprinkler*, *smoke detector*, dan disediakan alat pemadam api ringan khususnya di area dapur. Pemasangan CCTV dilakukan pada area yang berpotensi terjadi tindakan kejahatan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Revitalisasi interior *Kantoor Bondoloemakso* mejadi restoran *Bondoloemakso* diarahkan untuk dapat mengekspose kesejarahan bangunan sebagai sarana edukasi kepada pengguna desain dengan gaya *Radical Eclectism*, yaitu dengan cara menggunakan nilai fungsi masa bank dan pegadaian sebagai sumber tema perancangan interior restoran. Diharapkan transformasinya mampu memenuhi fungsi perancangan yang sekarang yaitu sebagai Restoran *Bondoloemakso*, mampu mewardahi kebutuhan pecinta arsitektur, sehingga gedung ini dapat kembali berfungsi sebagai mana peraturan pemerintah yaitu dapat memberi nilai pembelajaran bagi lingkungan, mempertahankan nilai originalitas dan kesejarahan. Adapun desain terpilih dan pembahasnya sebagai berikut.



Gambar 16. Rencana Layout Terpilih

1. *Gallery dan Waiting Area*

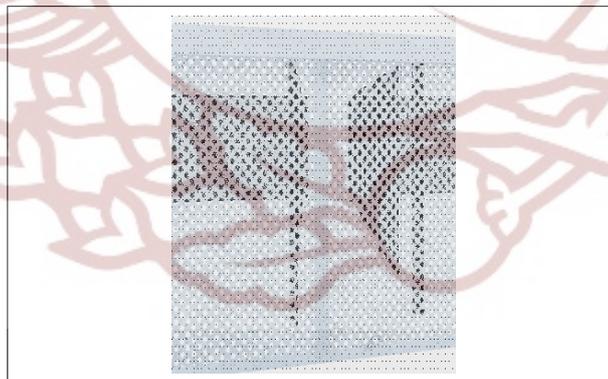
a. Lantai



Gambar 17. Rencana lantai *Gallery dan Waiting Area*

Lantai pada area ini menggunakan tegel berornamen ukuran 30x30 cm. Lantai ini meninggalkan noda yang sulit dibersihkan jika terkena asam. Digunakan pelapis epoxy *waterbased* ex. Polyfloor untuk menjaga lantai tegel tetap bersih, tahan terhadap alkali, jamur, tidak licin, memudahkan perawatan.

b. Dinding

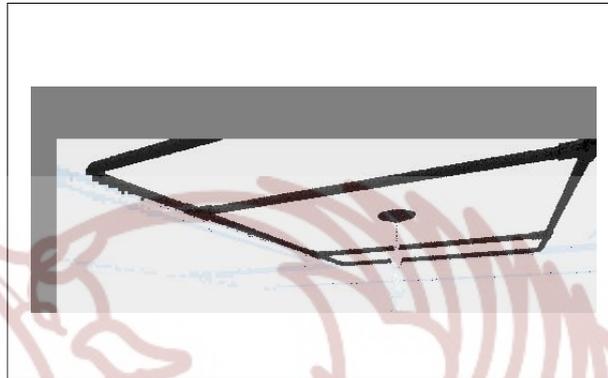


Gambar 18. Rencana dinding *Gallery dan Waiting Area*

Pelindung dinding pada area *gallery* menggunakan bahan *perforated metal sheet*. Pemasangan pelindung dinding dilakukan untuk menjaga dinding dari

kotoran dan lembab, melindungi dengan kuat karena menggunakan bahan metal serta perawatannya mudah.

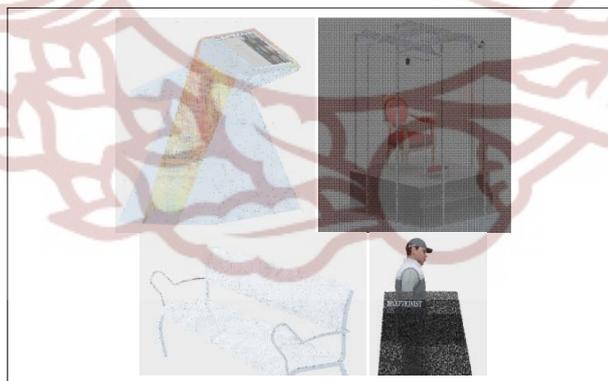
c. *Reflected Ceiling Plan*



Gambar 19. Rencana *Ceiling Gallery Area* dan *Waiting Area*

Ceiling menonjolkan material panel besi finising cat duco hitam agar kontras untuk memperjelas elemen bangunan lama dan penambahannya. Pemilihan cat duco karena perawatan mudah, pemasangan panel pipa mudah

d. **Pengisi Ruang**



Gambar 20. Rencana elemen pengisi ruang *Gallery dan Waiting Area*

e. Perspektif



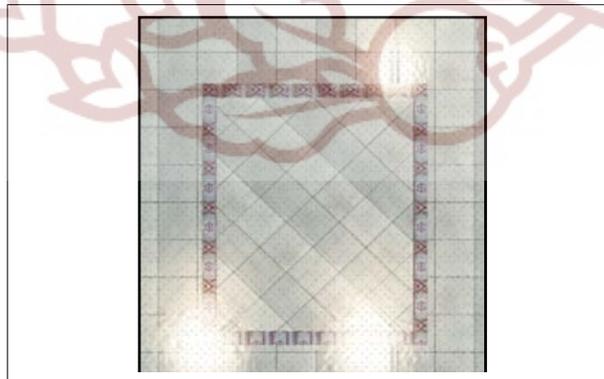
Gambar 21. Perspektif *Gallery dan Waiting Area*

Indikator	Keterangan
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none">- Mewakili tema keseluruhan ruang- Bentuk furniture mendukung fungsional gallery
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none">- Material tema pada elemen pengisi ruang kurang kuat menghadirkan gaya <i>radical eclectism</i>

Tabel 49. Analisis Desain *Gallery dan Waiting Area*

2. *Main Dining Area*

a. Lantai



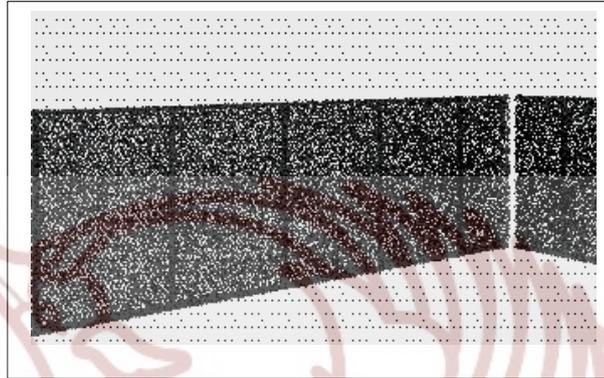
Gambar 22. Rencana lantai *Main Dining Area*

Lantai pada area ini menggunakan tegel berornamen ukuran 30x30 cm.

Lantai ini meninggalkan noda yang sulit dibersihkan jika terkena asam.

Digunakan pelapis epoxy *waterbased* ex. Polyfloor untuk menjaga lantai tegel tetap bersih, tahan terhadap alkali, jamur, tidak licin, memudahkan perawatan.

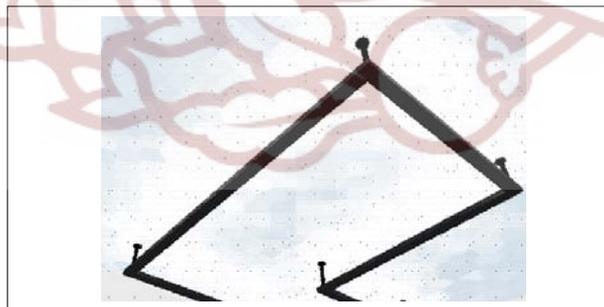
b. Dinding



Gambar 23. Rencana dinding *Main Dining Area*

Pelindung dinding pada area *Main Dining Area* menggunakan bahan *perforated metal sheet finishing* duco hitam *doff*. Pemasangan pelindung dinding dilakukan untuk menjaga dinding dari kotoran dan lembab, dan melindungi dengan kuat karena menggunakan bahan metal serta perawatannya mudah.

c. Reflected Ceiling Plan



Gambar 24. Rencana *ceiling Main Dining Area*

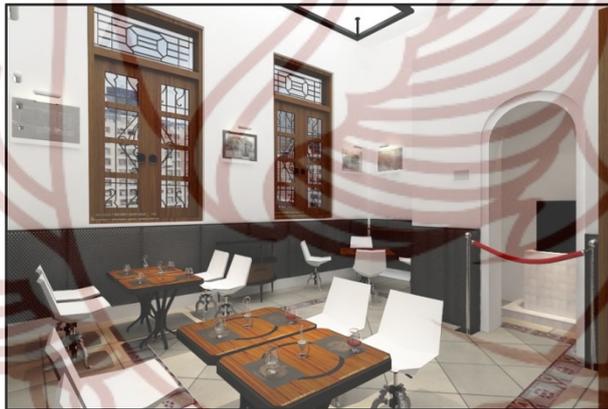
Menggunakan panel besi kanal C. Perancangan rangka panel besi fin:duco hitam menonjolkan gaya *radical eclectism* secara jelas, perawatan mudah, pemasangan mudah.

d. Pengisi Ruang



Gambar 25. Rencana elemen pengisi ruang *Main Dining Area*

e. Perspektif



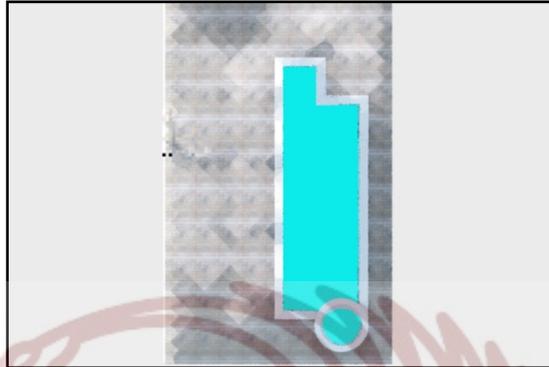
Gambar 26. Perspektif *Main Dining Area*

Indikator	Keterangan
Kelebihan	- Pemilihan material mengutamakan kenyamanan pengunjung ketika makan.
Kekurangan	- Dimensi furniture relative kecil.

Tabel 50. Analisi Desain *Main Dining Area*

3. *Outdoor Dining Area*

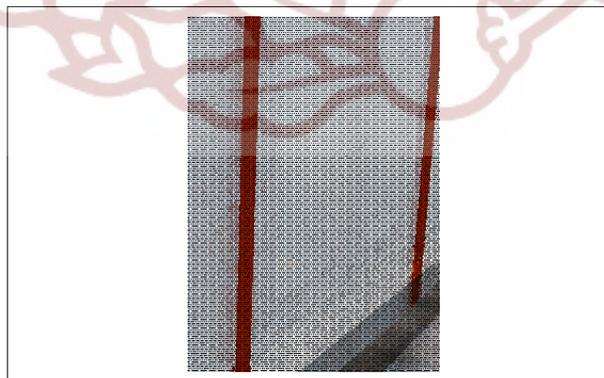
a. Lantai



Gambar 27. Rencana lantai *Outdoor Dining Area*

Lantai pada area ini menggunakan bahan kayu ulin karena kuat terhadap cuaca tropis dan menghasilkan suasana natural outdoor dan unity dengan karakter dari arsitekturnya. *Finishing* menggunakan *acrylic waterbased ex. Mowilex* untuk memberi lapisan bening sehingga tekstur kayu terlihat, melindungi sinar *ultra violet*, air, jamur, serangga, mencegah pelapukan kayu, tidak berbau dan tidak beracun.

b. Dinding



Gambar 28. Rencana dinding *Outdoor Dining Area*

Dinding bangunan lama pada *Outdoor Dining Area* dikembalikan asli dan dekspose menggunakan TL *light warm ex.Philps*.

c. Reflected Ceiling Plan



Gambar 29. Rencana *ceiling Outdoor Dining Area*

Menggunakan *Sunlovres* berbahan aluminium yang otomatis, dapat di buka buka tutup sesuai kebutuhan. Penonjolan konstruksi aluminium dilakukan untuk menghasilkan karakter detail dan fungsional yang kuat dapat mengimbngi karakter bangunan bangunan lama sehingga *unity*. Perawatan terhadap aluminium mudah tahan korosi, pemasangan tergolong mudah tidak dilakukan perubahan terhadap kondisi bangunan.

d. Pengisi Ruang



Gambar 30. Rencana elemen pengisi ruang *Outdoor Dining Area*

e. Perspektif



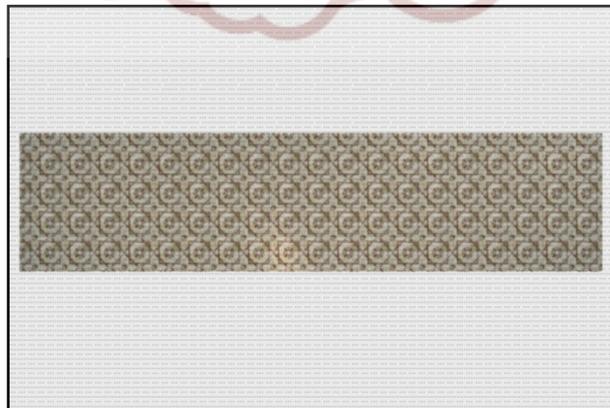
Gambar 31. Perspektif *Outdoor Dining Area*

Indikator	Keterangan
Kelebihan	- Fungsional dan <i>maintenance</i> relatif mudah
Kekurangan	- Penerapan suasana ruang terlalu dominan terkesan abu-abu, karakter radical eclectism tidak <i>Unity</i> dengan karakter bangunan lama

Tabel 51. Analisis Desain *Outdoor Dining Area*

4. FO dan *Showchase Area*

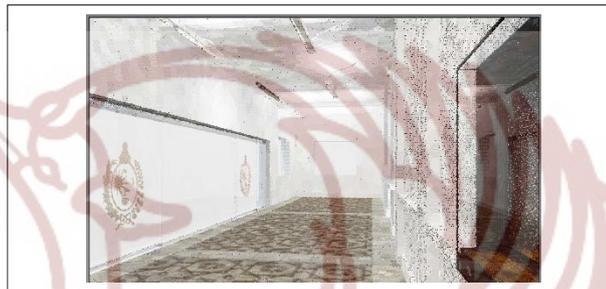
a. Lantai



Gambar 32. Rencana lantai FO dan *Showchase Area*

Lantai pada area ini menggunakan tegel berornamen ukuran 30x30 cm. Lantai ini meninggalkan noda yang sulit dibersihkan jika terkena asam. Digunakan pelapis epoxy *waterbased* ex. Polyfloor untuk menjaga lantai tegel tetap bersih, tahan terhadap alkali, jamur, tidak licin, memudahkan perawatan.

b. Dinding



Gambar 33. Rencana dinding FO dan *Showchase Area*

Elemen pembentuk ruang bangunan dipertahankan dan ditampilkan kepada pengunjung. Dilakukan penambahan pintu kaca 12mm yang dapat buka-tutup otomatis untuk keamanan, kemudahan dan menjaga suhu ruangan.

c. *Reflected Ceiling Plan*

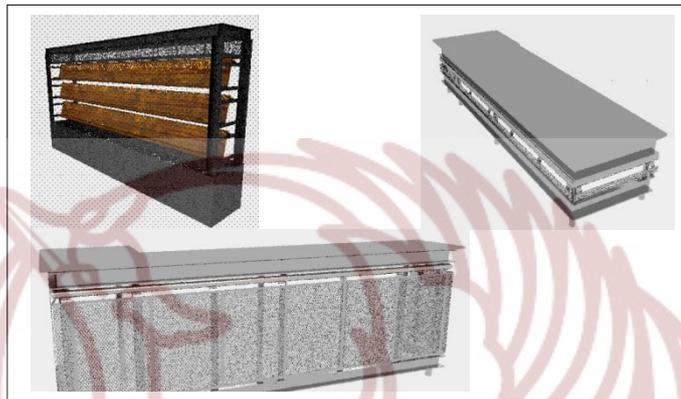


Gambar 34. Rencana *ceiling* FO dan *Showchase Area*

Dudukan lampu yang ditonkolkan fungsional menjawab kebutuhan praktis dan mendukung tema. Arah hadap pencahayaan mengarah pada *ceiling* untuk

menghasilkan pencahayaan *indirect* karena mengekspos bangunan sekaligus mendukung tema perancangan. Pemasangan armature dan utilitas tergolong mudah.

d. Pengisi Ruang



Gambar 35. Rencana elemen pengisi ruang *Showchase Area*

e. Perspektif



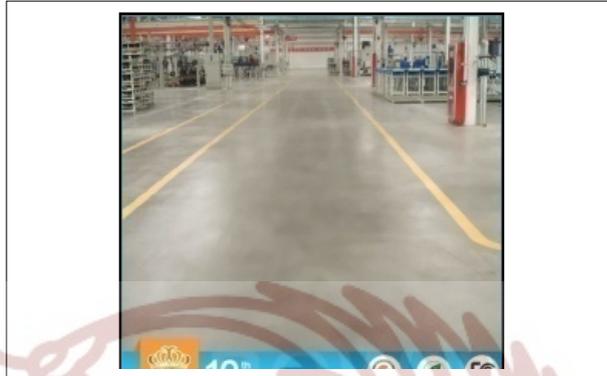
Gambar 36. Perspektif FO dan *Showchase Area*

Indikator	Keterangan
Kelebihan	- Fungsional dan <i>maintenance</i> relatif mudah
Kekurangan	- Karakter elemen pengisi ruang kurang kuat mendukung ruang - Ekspos terhadap elemen asli bangunan tidak efektif

Tabel 52. Analisis Desain FO dan *Showchase Area*

5. *Kitchen Area*

a. Lantai



Gambar 37. Rencana lantai *Kitchen Area*

Lantai pada *Kitchen Area* menggunakan material *epoxy coat Ex. Tennokote*. Material ini mudah dibersihkan, tidak licin dan kuat mendukung aktivitas kitchen.

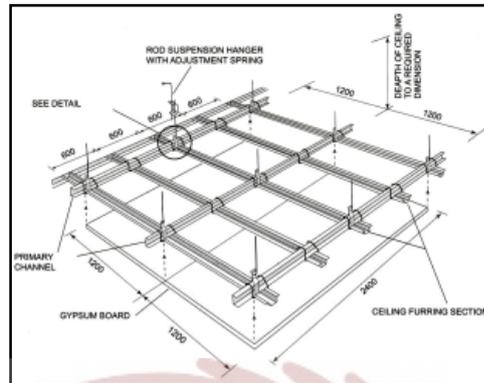
b. Dinding



Gambar 38. Rencana dinding *Kitchen Area*

Dinding menggunakan material *Aluminium Composite Panel (ACP)*. Material ini mudah dibersihkan dan tidak mudah terbakar, dan ringan untuk mendukung fungsional *Kitchen Area*.

c. Reflected Ceiling Plan



Gambar 39. Rencana *ceiling Kitchen Area*
(Sumber: JayaBoard, 2016)

Ceiling menggunakan *Gypsum Board* Ex.Jayaboard dengan warna putih. Perawatan terhadap material ini mudah dibersihkan, dan tidak mudah terbakar.

d. Perspektif



Gambar 40. Perspektif *Kitchen Area*

Indikator	Keterangan
Kelebihan	- Mendukung fungsional dan <i>maintenance</i>
Kekurangan	- Perubahan tata letak perabot relatif tidak mudah.

Tabel 53. Analisa Desain *Kitchen Area*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perencanaan Interior Restoran *Bondoloemakso* (Revitalisasi *Kantoor Bondoloemakso* Surakarta) merupakan upaya pemanfaatan gedung *Kantoor Bondoloemakso* untuk berdampak edukatif secara langsung kepada masyarakat. Perencanaan ini menggunakan konsep revitalisasi dimana proses pengembangan fungsi ruang disesuaikan dengan kondisi asli bangunan dan menonjolkan bentuk asli bangunan. Perencanaan ini menghasilkan restoran dengan konsep *speciality restoran* dengan mengangkat kuliner konsep *Rijsttafel*. *Rijsttafel* merupakan konsep budaya kuliner di Indonesia masa kolonial 1870-1942, dimana budaya ini muncul setelah minimnya makanan eropa untuk makan sehari-hari sehingga orang-orang Belanda di Hindia Belanda pun mulai beradaptasi dengan makanan pribumi, sehingga lambat laun pola kebiasaan dan pola makan mereka pun turut berubah. Restoran jenis ini sesuai diterapkan pada *site plan* karena disesuaikan dengan keterbatasan serta potensi yang dimiliki gedung *Kantoor Bondoloemakso*.

Kantoor Bondoloemakso merupakan bangunan kuno bersejarah sehingga pemerintah melindungi bangunan ini dengan membuat undang-undang. Kegiatan revitalisasi dilakukan supaya bangunan kembali vital dan bermanfaat bagi masyarakat yang tidak menuntut perubahan drastic atau yang hanya memerlukan sedikit dampak minimal. Gaya *Radical Eclectism* merupakan solusi yang paling sesuai dalam kasus perancangan ini, karena gaya ini memberikan kebebasan kepada desainer untuk mengembangkan desain yang sangat fungsional dengan

cara memilih konteks yang paling sesuai, kemudian ditampilkan secara jelas dan sesuai dengan fungsinya. Pengembangan desain revitalisasi selalu memperhatikan pentingnya desain yang ramah konservasi, dan arkeologi untuk menjaga kelestarian bangunan cagar budaya.

B. Saran

Pengembangan terhadap bangunan kuno sangat sensitif, perlu memperhatikan dampak akhir, pemotretan rekam data perlu dilakukan sebagai arsip sebelum melakukan *treatment* lebih jauh pada bangunan cagar budaya secara intensif. Setiap tahap pengembangan akan lebih baik dikonsultasikan dengan pemerintah untuk dianalisis mengenai metode pengembangan cagar budaya terbaik dan sesuai peraturan terkait fungsi barunya apakah sesuai dengan rencana tata kota pemerintah. Kemudian jika sudah sesuai, dalam perwujudan pengembagannya perlu dikonsultasikan kepada pemerintah mengenai analisis dampak lingkungan terkait dengan sanitasi dan lainnya. Dalam ilmu konservasi perubahan terhadap bangunan kuno diperbolehkan jika sangat diperlukan, tetapi mempertahankan keaslian kondisi dapat menjadi nilai tersendiri bagi perancangan tersebut. Tujuan utama kegiatan konservasi yaitu mengedukasi karena bangunan cagar budaya memiliki nilai sejarah sehingga keasliannya perlu dilestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dharma, A. (n.d.). *Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur Post-Modern*. Dimensi Interior .
- Rahman, Fadly. (2011). *Rijstafel : Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*. Yogyakarta: Gramedia.
- Fanuel, Y. (2014). Kajian Estetika Interior Restoran Boncafe Di Jalan Pregolan Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 2 , 2*.
- Gie, T. L. (2004). *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Handinoto. (2012). *Arsitektur dan Kota-kota di Jawa pada Masa Kolonial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hendraningsih. (1982). *Peran kesan dan pesan bentuk-bentuk arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Indonesia, U. U. (2010). *Nomor 11 Tentang Cagar Budaya*.
- Jones, J. C. (1992). *Design Method (Second Edition)*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi ketiga*. (2005). Jakarta: Depdiknas.
- Kartika, Dharsono. S. (1997). *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Marsum, W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.
- Mubah, S. *Revitalisasi Identitas Kultural Indonesia di Tengah Upaya Homogenisasi Global*. Surabaya: Ilmu Hubungan Internasional FISIP Universitas Airlangga.
- Nasional, B. S. (2000). *Konservasi energi pada sistem pencahayaan*. Standar Nasional Indonesia.
- Neufert, E. (2002). *Architect Data*. Great Britain: Crosby Lockwood & Son.Ltd.
- Prajnawrdhi, T. A. (2005). *Eclecticism Dalam Arsitektur. Jurnal Permukiman Natak Vol. 3* .
- Prasetya. (2007, Desember 3). *Ilmu Sejarah dan Pelestarian Arsitektur*. (Antariksa, Performer) Pidato Pengukuhan Guru Besar, Malang.

- Prijotomo, J. (2013). *Pemahaman Dan Pengembangan Arsitektur Jawa dalam Konteks Kiwari*. Solo: Universitas Sebelas Maret.
- Regina S, B., & Durocher, J. F. (1989). *Successfull Restaurant Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- RI, Menteri Kesehatan. (2011). *Higiene Sanitasi Jasaboga*.
- Sanjaya, I. (1998). *Gaya dan Tema Rumah Mungil*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Santosa, A. (2005). *Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior*. Surabaya: Dimensi Interior, Vol. 3, No. 2, Desember 2005: 111 - 123.
- Sastrowinoto, S. (1985). *Meningkatkan Produktivitas Dengan Ergonomi*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Semes, S. W. (2007). "Differentiated" And "Compatible": Four Strategies For. *Sense Of Place: Design Guidelines for New Construction In Historic Districts* .
- Sidharta. (1989). *Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah Di Surakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soekresno. (2000). *Manajemen Food and Beverage*. Jakarta: Gramedia.
- Sulistyo, Edy Tri;dkk. (2012). *Desain Interior Public*. Surakarta: UNS Press.
- Suptandar, P. (1999). *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djembatan.
- White, J. (2003). *Editing by Design For Designer, Art Directors, and Editors*. New York: Allworth Press.
- XII, P. B. (2004). *Karaton Surakarta*. Jakarta: Yayasan Pawiyatan Kabudayan Karaton Surakarta.

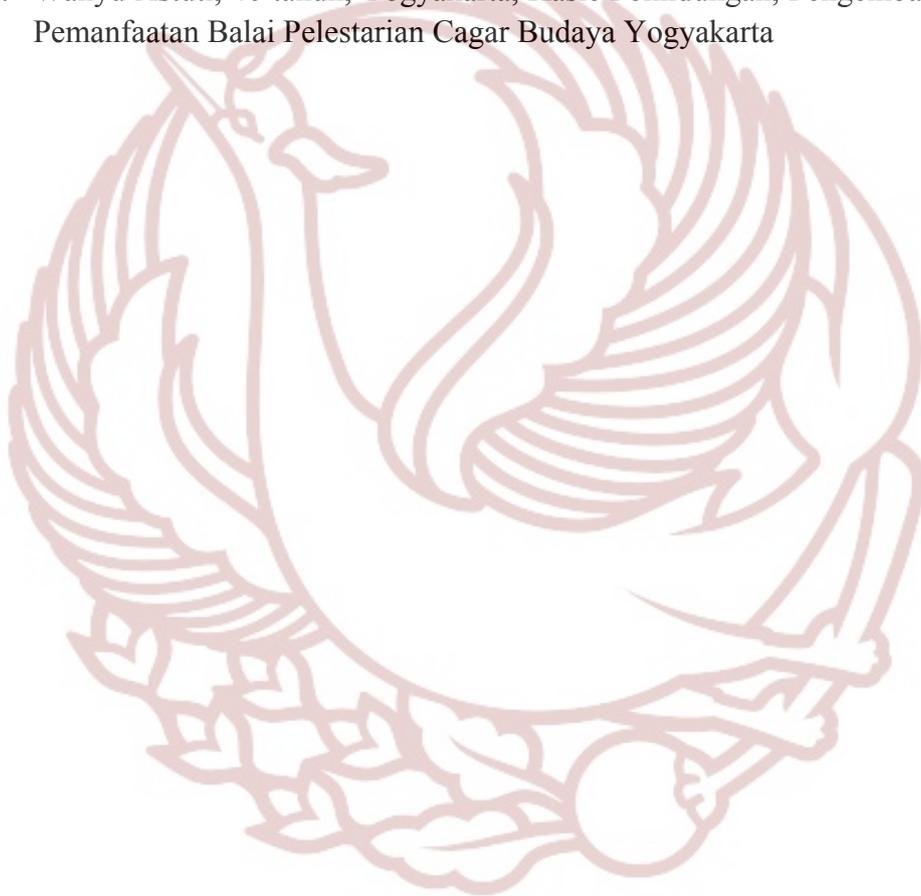
INTERNET

- Antariksa. (2012, Januari 3). *Antariksa blog*. Diakses Desember 16, 2014, <https://antariksa.lecture.ub.ac.id/author/antariksa/page/2/>
- Kompas. (n.d.). *Konservasi Cagar Budaya Solo*. Diakses Juni 29, 2010, <http://www.kompas.com>
- Kotasolo.info. (n.d.). *Bangunan Kuno dan Bersejarah di Kota Solo*. Diakses Juni 29, 2010, [http://www.kotasolo.info/bangunan Kuno dan Bersejarah di Kota Solo.htm](http://www.kotasolo.info/bangunan%20Kuno%20dan%20Bersejarah%20di%20Kota%20Solo.htm)

Wikipedia. (n.d.). *Kota Surakarta*. Diakses Desember Jumat, 2014, Wikipedia:
http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surakarta

DAFTAR NARASUMBER

1. Mufti, Rahardjo. 42 tahun, Surakarta, Kabid Pelestarian Cagar Budaya, Dinas Tata Ruang Kota (DTRK) Surakarta.
2. Puger, G. 57 tahun. Surakarta, Kepala Perpustakaan Keraton Kasunanan Surakarta.
3. Wahyu Astuti, 40 tahun, Yogyakarta, Kasie Pelindungan, Pengembangan dan Pemanfaatan Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta



LAMPIRAN

