

**PENERAPAN *QUOTES SOCIAL ENTPRENEURSHIP*  
SEBAGAI ELEMEN ESTETIS INTERIOR  
RESTORAN DAPOER BISTIK DI KOTA SOLO**

**LAPORAN PENELITIAN TERAPAN**



**KETUA PENELITI:  
AHMAD FAJAR ARIYANTO, M.Sn.  
NIDN: 0020097207**

**ANGGOTA PENELITI:  
DHIAN LESTARI HASTUTI, M.Sn.  
NIDN: 00630037501**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
OKTOBER 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik: Penerapan *Quotes Social Entrepreneurship* sebagai Elemen Estetis Interior Restoran Dapoer Bistik di Kota Solo
2. Ketua
  - a. Nama Lengkap: Ahmad Fajar Ariyanto, M.Sn.
  - b. NIP: 197209202005011001
  - c. NIDN: 0020097207
  - d. Jabatan: Lektor
  - e. Fakultas/Jurusan: Seni Rupa dan Desain
  - f. Alamat Kantor: Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta
  - g. Telp/Faks: 0271-647658/0271-646175/081390334332
  - h. Alamat Rumah: Jl. Blewah XIII No. 3 Kr. Asem, Laweyan
  - i. Email: [leahfajar@yahoo.com](mailto:leahfajar@yahoo.com)
  - j. Akun Sinta: [leahfajar2@gmail.com](mailto:leahfajar2@gmail.com)
3. Lokasi Penelitian: Penumping - Surakarta
4. Jumlah Anggota Peneliti: 1
  - a. Nama Lengkap: Dhian Lestari Hastuti, M.Sn.
  - b. NIP: 197503302008122001
  - c. NIDN: 00630037501
  - d. Jabatan: Lektor
  - e. Fakultas/Jurusan: Seni Rupa dan Desain
5. Lama Penelitian: 3 Bulan
6. Pembiayaan: Rp. 16.500.000,00  
(Enambelas juta limaratusribu rupiah)

Surakarta, 30 Oktober 2019

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
ISI Surakarta

Joko Budhiwiyanto S.Sn., M.A.  
NIP. 197307082003121001  
NIDN 0008077208

Ketua Peneliti

Ahmad Fajar Ariyanto, M.Sn.  
NIP. 197209202005011001  
NIDN 0020097207

Mengetahui  
Ketua LPP/MP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M. Hum  
NIP 196705271993031002

# **PENERAPAN *QUOTES SOCIAL ENTREPRENEURSHIP* SEBAGAI ELEMEN ESTETIS INTERIOR RESTORAN DAPOER BISTIK DI KOTA SOLO**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini mengambil judul *Penerapan Quotes Social Entrepreneurshi* sebagai Elemen Estetis Interior Restoran Dapoer Bistik di Kota Solo. Penelitian Terapan ini sebagai upaya kolaborasi antara akademisi, praktisi, dan komunitas dalam semangat berbagi kebaikan terhadap *social responsibility* setiap individu yang terlibat (termasuk para mantan napi teroris) dalam pengelolaan Restoran Dapoer Bistik dan konsumennya. Rumusan masalah dalam penelitian terapan adalah 1) Bagaimana menerjemahkan misi Yayasan Prasasti Perdamaian dalam bentuk implementasi quotes sebagai elemen estetis Restoran Dapoer Bistik? 2) Bagaimana visual desain elemen estetis quotes dan penempatannya, agar sesuai dengan desain interior Restoran Dapoer Bistik, sehingga fungsi motivasi aktif dan pasif terpenuhi? Tujuan penelitian artistik yaitu: 1) menerjemahkan misi Yayasan Prasasti Perdamaian dalam bentuk implementasi *quotes* sebagai elemen estetis Restoran Dapoer Bistik 2) Menciptakan visual desain elemen estetis quotes dan menempatkannya sesuai dengan desain interior Restoran Dapoer Bistik, sehingga fungsi motivasi aktif dan pasif terpenuhi. Penelitian terapan ini merupakan penelitian kualitatif dengan deskriptif analitik dengan pendekatan *design thinking*. Pendekatan pemecahan desain menggunakan pendekatan fungsi, ergonomi, tema dan gaya yang terpusat kepada *user center* atau pengguna. Hasil penelitian yang akan dicapai pada elemen estetis desain interior yaitu: identifikasi sebab atau latar belakang dan kebutuhan Yayasan Prasasti Perdamaian dalam menerjemahkan misi *social entrepreneurship* sebagai *corporate identity* Restoran Dapoer Bistik. Hasil identifikasi memutuskan sign quote yang diproduksi adalah ‘*doing well by doing good*’ dan ‘*food for peace*’.

Kata Kunci: *quotes*, elemen estetis, *social entrepreneurship*. Dasar pemikiran konsep untuk memproduksinya adalah *visibility*, *readability*, dan *legability*. Aspek penempatan dan aspek bahan menjadi pertimbangan agar jadi *focal point* pada area makan Dapoer Bistik.

Kata kunci: Dapoer Bistik, eks narapidana teroris, *sign quote*, *social entrepreneurship*.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillahabbilalamin dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan rahmat dan kekuatannya, sehingga penelitian dan penyusunan laporan penelitian ini dapat terselesaikan. Penelitian ini berlangsung kurang lebih enam bulan sejak bulan Mei 2019, dengan melibatkan beberapa pihak yang membantu kelancaran agar selesai tepat waktu. Atas bantuan dan kerjasama semua pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini peneliti sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor ISI Surakarta, Dr. Guntur, M. Hum atas program penelitian DIPA ISI Surakarta.
2. Ketua LP2MP3M ISI Surakarta, Dr. Slamet, M. Hum atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian artistik Revitalisasi Desain Interior Rumah Dinas Lokananta sebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Joko Budiwiyanto, S. Sn. M.A atas dukungan terhadap pengembangan potensi dan kompetensi peneliti untuk terlibat aktif dalam aktivitas penelitian sekaligus pengabdian kepada masyarakat.
4. Ketua Jurusan Desain, Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M. Hum. atas dukungannya agar peneliti lebih meningkatkan kompetensi sesuai bidangnya.
5. Bp. Toyib Pimpinan PT Mawaddah selaku perusahaan pengelola dan tim operasional Restoran Dapoer Bistik
6. Terakhir penghargaan setinggi-tingginya kepada keluarga, orang tua dan kakak-kakak tercinta atas doa dan dukungannya kepada peneliti untuk melakukan aktivitas apapun semua dari hati dan azas kebermanfaatannya ilmu bagi orang banyak. Peneliti ini jauh dari sempurna, maka saran dan masukan sangat diharapkan. Peneliti berharap laporan ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Surakarta, 30 Oktober 2019

Ahmad Fajar Ariyanto

## DAFTAR ISI

1. Halaman Sampul	1
2. Halaman Pengesahan	2
3. ABSTRAK	3
4. Kata Pengantar	4
5. Daftar Isi	5
6. Daftar Gambar dan Bagan	6
5. BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	7
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan	12
D. Urgensi Kekaryaan	13
6. BAB II TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN	13
7. BAB III METODE PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)	16
8. BAB IV DESKRIPSI KARYA	20
9. BAB V LUARAN PENELITIAN ARSTISTIK	28
10. Daftar Pustaka	29
11. Daftar Narasumber	29
12. Artikel Internet	29
13. Rekapitulasi Anggaran Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)	30
14. Lampiran	32

## DAFTAR GAMBAR

1. Skema alur penciptaan quote	14
2. Gambar alur Design Thinking oleh Stanford University	15
3. Bagan 1 Alur proses desain dan implementasinya	18
4. Bagan 2 Tahapan dalam <i>Design Thinking</i> desain penerapan <i>quote</i>	18
5. Bagan 3 Proses kekaryaannya dengan <i>Design Thinking</i>	19
6. Bagan 4 Inti Metode Desain	20
5. Gambar 3 Restoran Dapoer Bistik dari sisi depan area makan	20
6. Gambar 4 Area yang dipilih untuk penempatan <i>sign quotes</i>	21
7. Gambar 5 Kursi makan sebagai media penempatan <i>sign quotes</i>	22
8. Gambar 6 Desain <i>quote</i> ‘ <i>doing well by doing good</i> ’	23
9. Gambar 7 Desain <i>quote</i> ‘ <i>food for peace</i> ’	24
10. Gambar 8 Desain <i>quote</i> proses pengerjaan di <i>worksop</i>	25
11. Gambar 9 Kesalahan proses Produksi	25
12. Gambar 10 Kesalahan produksi pada kata <i>Freedoom</i>	26
13. Gambar 11 Kesalahan produksi setengah <i>finishing</i>	26
14. Gambar 12 Hasil Jadi <i>quote</i> “ <i>Doing Well by Doing Good</i> ”	27

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. LATAR BELAKANG**

Elemen estetis seringkali hanya dianggap pajangan atau hiasan baik untuk luar ruang maupun dalam ruang. Padahal fungsi elemen estetis jika diterapkan sesuai dengan konsepnya maka akan memiliki tujuan positif bagi dan menghasilkan suasana yang tidak saja nyaman namun juga indah. Terkhusus untuk desain interior, kenyamanan dapat dirasakan oleh penerima respon dalam wujud visual yang diterima oleh indera manusia, yang dapat mempengaruhi suasana hatinya. Wujud visual tersebut dapat berupa bentuk, warna, cahaya, proporsi, pola, dan tekstur yang mempengaruhi persepsi dan emosi terhadap bobot komposisi visual, proporsi, dan dimensi.

Selain kebutuhan terhadap kenyamanan terhadap ruang, manusia juga membutuhkan seni sebagai ruang berekspresi dalam berkehidupan. Seni dalam bentuk elemen estetis dalam acuan skala ruang dapat menjadi motivasi aktif dan pasif bagi pelaku maupun penikmatnya. Motivasi aktif dapat terjadi jika elemen estetis tersebut menjadi *point interest* suatu ruang dengan visual yang merangsang indera penglihatan dan bersifat menarik atau *eye catching*. Motivasi pasif dapat terjadi jika elemen estetis tersebut mampu menjadi simbol bagi aktivitas yang dapat berlangsung di ruang tersebut. Selain itu juga mampu memberikan karakter dan identitas terhadap ruang.

Pendekatan estetis harus dilakukan bagi interior ruang, karena mempengaruhi pemahaman manusia terhadap ruang, terlebih interaksinya melalui pengalaman visual yang ditangkap oleh indera penglihatan. Maka dari itu, elemen estetis sangat mempengaruhi kenyamanan manusia dalam beraktivitas. Meskipun sifatnya subyektif, namun perancangannya harus sesuai dengan konsep dan tema, serta penempatannya. Penempatannya harus sesuai dengan skala, proporsi, dan dimensi ruang, serta dapat dilihat dari berbagai sisi.

Restoran adalah salah satu ruang publik komersil yang membutuhkan konsep dan tema yang mampu mempengaruhi kenyamanan pengguna, baik

secara konsep desain interior maupun dalam jenis pelayanannya. Konsep desain interior restoran menjadi satu kesatuan konsep aktivitas pelayanan yang saling terkait dan harus dapat memberikan pelayanan terhadap kelima indera manusia. Di sisi lain konsep desain interior harus mampu menyampaikan pesan *corporate identity* kepada para konsumennya. Konsep yang menyatu dan *unity* dengan *corporate identity* menjadi suatu daya saing dan keunikan yang ditawarkan pihak investor atau pemilik restoran kepada para konsumennya.

Kota Solo menjadi bagian dari program percepatan kunjungan destinasi pariwisata dari Kementerian Pariwisata sejak 2016, baik dari unsur sejarah, adat, budaya, dan religinya. Keempat unsur tersebut sangat kuat dimiliki Solo karena sejarah Mataram Islam banyak meninggalkan artefak yang bersifat teraga maupun tak teraga. Di sisi lain Tim Percepatan Wisata Kuliner dan Belanja juga menetapkan Solo menjadi salah satu dari tiga utama di Indonesia. Kuliner adalah salah satu magnet utama para wisatawan untuk berkunjung ke Kota Solo. Hal tersebut dipertegas dengan program Kementerian Pariwisata berikut ini.

Kementerian Pariwisata (Kemenpar) terus meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) ke Indonesia. Salah satunya dengan menetapkan tiga destinasi wisata kuliner yakni Bali, Bandung dan Joglosemar (Yogyakarta, Solo, Semarang). “Indonesia sebelumnya belum memiliki destinasi kuliner yang pasti, sedangkan kuliner menjadi hal pertama yang dicari oleh para wisman. Sehingga, Kemenpar melihat ini dan dipilihlah tiga destinasi kuliner itu Joglosemar, Bali, dan Bandung,” kata Menteri Pariwisata Arief Yahya pada konferensi pers Wonderful Indonesia Culinary and Shopping Festival 2018 di Gedung Sapta Pesona, Kemenpar, Jakarta (18/9/2018). “Destinasi kuliner ditetapkan dengan kriteria tertentu, salah satu kesiapan, pelaku-pelakunya siap, makanannya beragam, dan sudah dianggap pemerintah daerahnya komit untuk mengembangkan, terus bisnisnya juga *growth*. Penilaian ini dilakukan pada tahun 2015 oleh tim khusus dari Kemenpar yang terdiri dari para pakar untuk ke daerah untuk penilaian tersebut. Muncul 10 besar, lalu 5 besar, dan ditentukan 3 besar, Joglosemar, Bali, dan Bandung. Ketiga daerah ini dilihat sudah siap,” kata Vita Datau Messakh selaku Ketua Akademi Gastronomi Indonesia (AGI) dan Ketua Tim Percepatan Wisata Kuliner dan Belanja.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [Kompas.com](https://travel.kompas.com/read/2018/09/20/083600927/kemenpar-tetapkan-3-KulinerIndonesia) dengan judul "Kemenpar Tetapkan 3 Destinasi KulinerIndonesia", <https://travel.kompas.com/read/2018/09/20/083600927/kemenpar-tetapkan-3->

Sinergisitas antara program Kementerian Pariwisata dengan Dinas Pariwisata Pemerintah Kota Solo telah terimplementasi dengan baik dalam kurun waktu lima tahun terakhir ini. Pada 8 Mei 2019 ini Kementerian Pariwisata (Kemenpar) melalui Deputi bidang pengembangan Destinasi Pariwisata, Asdep Pengembangan Destinasi Regional II, menggelar Focus Group Discussion (FGD) di Hotel Alana.

FGD untuk mengidentifikasi isu strategis dalam rangka penyusunan Desain Strategi dan Rencana Aksi (DSRA) Pengembangan Wisata Kuliner dan Belanja di Kota Solo. Dalam FGD tersebut Pemerintah Provinsi Jawa Tengah optimis, bahwa wisata kuliner dan belanja dapat berkontribusi terhadap pendapatan daerah.

“Aktivitas wisata kuliner dan belanja memberikan kontribusi pendapatan yang sangat signifikan, maka kita harus serius dalam mengemas dan diversifikasi produk kuliner dan belanja sehingga pendapatan akan meningkat terus,” kata Kadis Kepemudaan Pariwisata dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah, Sinoeng Nugroho Rachmadi<sup>2</sup>

Optimisme antara pemerintah pusat, provinsi, dan kota didukung sepenuhnya oleh para stakeholders, seperti para pelaku bisnis hotel dan restoran atau PHRI, kelompok sadar wisata (pokdarwis), komunitas, dan akademisi. Pihak terkait semuanya sadar bahwa pengembangan destinasi pariwisata melalui wisata kuliner dan belanja juga merupakan strategi untuk mendorong pergerakan dan perekonomian pariwisata di Indonesia. Dukungan dan kemudahan akses dengan infrastruktur jalan tol juga mengubah arah pergerakan para wisatawan. Hal ini memicu peningkatan kunjungan wisatawan dari kota besar menuju Kota Solodengan jalur udara atau penerbangan dan dilanjutkan jalur darat.

Potensi wisata kuliner di Kota Solo menjadi salah satu alasan implementasi misi Yayasan Prasasti Perdamaian. Yayasan Prasasti Perdamaian yang didirikan Noor Huda Ismail hadir untuk membantu para bekas teroris menata hidup baru mereka, bebas dari aksi terorisme.

---

[destinasi-kuliner-indonesia.](#)

2. <https://solo.tribunnews.com/2019/05/09/kemenpar-akan-kembangkan-wisata-kuliner-dan-belanja-di-kota-solo> diakses tanggal 25 Juni 2019, pukul 04.55 WIB

Para mantan narapidana (napi) biasanya mengalami hambatan ketika akan kembali hidup normal berdampingan dengan masyarakat. Apalagi napi yang pernah tersangkut kasus terorisme. Tak sedikit masyarakat yang masih belum bisa menerima kehadiran mereka, meskipun mereka sudah bertaubat dan menjalani hukuman. Untuk membantu para mantan napi tersebut, yayasan ini mendirikan sebuah resto bernama Dapoer Bistik yang beroperasi di Semarang. Di awal berdiri tahun 2012, resto ini menampung 5 mantan napi yang terlibat aksi terorisme. Perkembangan selanjutnya membuka cabang di Solo dan cabang Semarang ditutup.<sup>3</sup>

Misi Yayasan Prasasti ini perlu didukung agar para mantan napi dapat diterima kembali di masyarakat. Gerakan *social entrepreneurship* atau wirausahawan sosial atau pengusaha sosial dikenal sebagai social entrepreneur bisa dimaknai sebagai seseorang yang membentuk perusahaan dengan tujuan memecahkan masalah sosial atau mempengaruhi perubahan sosial berbasis masyarakat.<sup>4</sup> Harapannya melalui program social entrepreneurship dengan mengelola Restoran Dapoer Bistik para mantan napi teroris ini dapat menjadi bagian dari masyarakat kembali.

Restoran Dapoer Bistik yang beralamat di Jalan Kebangkitan Nasional, Penumping Solo telah diredesain pada tahun 2014 dengan konsep *family restaurant*, karena sebagian besar konsumennya adalah keluarga. Menu berbasis pada bistik sebagai masakan khas Solo, Dapoer Bistik sekarang berkembang dengan menu sajian aneka macam kopi dan snack. Terlepas dari sajian menu tersebut, sebenarnya misi *social entrepreneurship* Yayasan Prasasti perlu didukung dengan membagi semangat perubahan sosial tersebut kepada para konsumennya.

Berbagi semangat *social entrepreneurship* dapat menjadi bagian dari elemen estetis interior Dapoer Bistik. Pesan dan kalimat persuasif tentang *social entrepreneurship* untuk para pelanggan dapat divisualkan dalam berbagai macam media, yang sifatnya dekoratif namun tetap menjadi elemen estetis motivasi aktif dan pasif. Elemen estetis yang berfungsi sebagai point interest ruang sekaligus sebagai implementasi dari *corporate identity* Dapoer

---

<sup>3</sup><https://prasasti.org/2018/02/16/kisah-dapoer-bistik-solo-pekerjakan-eks-napi-terorisme/>

<sup>4</sup><http://binus.ac.id/malang/2018/02/social-entrepreneur-selamatkan-indonesia-dan-dunia-dengan-bisnis-2-3/>

Bistik. Kedua fungsi elemen estetis tersebut dapat menjadi sarana pemahaman para konsumen sekaligus dapat memberikan kenyamanan dan keindahan terhadap ruang.

Kalimat persuasif tentang social entrepreneurship dapat dibuat dalam bentuk *quote* yang menjadi cerminan misi Yayasan Prasasti Perdamaian. Kata *Quote* merupakan sebuah kata tunggal dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah kutipan atau petikan. Sedangkan dalam bentuk jamak adalah *quotes* yang berarti kutipan-kutipan. *Quote* (kutipan) umumnya diberi tanda kutip atau tanda petik (*quotation marks*) di depan dan belakang kalimat tersebut, seperti: “.....”.<sup>5</sup> Bentuk visual *quote* harus didesain dengan kreatif, memiliki nilai sosial, bermakna dan tidak menimbulkan *negative thinking* bagi konsumen Restoran Dapoer Bistik, karena misi perubahan sosial bagi para mantan napi teroris.

Berdasarkan uraian tersebut, maka ide penelitian terapan elemen estetis ini dibuat. Kebutuhan berbagi semangat perubahan sosial ke arah yang lebih baik, sehingga misi Yayasan Prasasti Perdamaian dapat tercapai. Unsur desain dengan menerapkan prinsip desain menjadi rangkaian konsep berpikir desain penciptaan dan penerapannya dalam dimensi ruang publik komersil Restoran Dapoer Bistik.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana menerjemahkan misi Yayasan Prasasti Perdamaian dalam bentuk implementasi *quotes* sebagai elemen estetis Restoran Dapoer Bistik?
2. Bagaimanavisual desain elemen estetis *quotes* dan penempatannya, agar sesuai dengan desain interior Restoran Dapoer Bistik, sehingga fungsi motivasi aktif dan pasif terpenuhi?

## **C. MAKSUD & TUJUAN**

1. **Maksud** Maksud dari penelitian adalah menerjemahkan, memvisualkan, dan mendukung misi Yayasan Prasasti Perdamaian

---

<sup>5</sup><https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-kutipan-quote> diakses 25 Juni 2019, pukul 06.25 WIB

dalam berbagi semangat dan gerakan *social entrepreneurship* melalui Restoran Dapoer Bistik.

## 2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah

- a. Menerjemahkan misi Yayasan Prasasti Perdamaian dalam bentuk implementasi *quotes* sebagai elemen estetis Restoran Dapoer Bistik.
- b. Memvisualkan desain elemen estetis *quotes* dan menempatkan sesuai dengan desain interior Restoran Dapoer Bistik, sehingga fungsi motivasi aktif dan pasif terpenuhi.

## D. URGENSI KEKARYAAN

Sinergisitas dan kolaborasi unsur penta helix (akademisi, praktisi bisnis, komunitas, pemerintah, dan media) menjadi kata kerja yang mendesak dilakukan untuk mendukung industri kreatif bidang kuliner di Solo. Bidang kuliner di Kota Solo menjadi daya tarik utama wisatawan, sehingga ajakan dalam bentuk *quotes* yang menarik dan kreatif bagi implementasi misi Yayasan Prasasti Perdamaian melalui Restoran Dapoer Bistik. Misi tersebut menjadi satu rangkaian perubahan sosial yang berefek positif pada peningkatan kunjungan wisatawan ke Kota Solo. Keunikan *social entrepreneurship* restoran tersebut menjadi daya Tarik tersendiri.

Peran akademisi desain interior dibutuhkan dalam menerjemahkan misi tersebut. Ide kreatif melalui elemen estetis interior ruang menjadi sarana yang tepat untuk berbagi semangat kebaikan. Rangkaian kata yang dapat memberikan pemahaman tentang *social entrepreneurship* bahwa aktivitas makan atau berwisata kuliner tidak hanya sebatas pemenuhan rasa lapar, namun juga sebagai bentuk penghargaan dan penerimaan. Makan yang tidak sekedar makan, namun makan yang berakibat pada perubahan sosial, membantu sesama dengan mengapresiasi hasil kerja para mantan napi teroris.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka hasil dari penelitian terapan ini didesain dengan mewujudkan ide dalam visual desain elemen estetis

yang langsung dapat ditempatkan di Restoran Dapoer Bistik dan dapat langsung diapresiasi oleh konsumennya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Beberapa penelitian tentang elemen estetis sudah dilakukan. Di antara penelitian tersebut adalah,

1. Dwi Retno Ambarwati, Fakultas Bahasa dan Seni, FBS Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian berjudul Antara Desainer Interior dan Dekorator Interior: Studi Perbandingan.<sup>6</sup> Penelitian ini membahas sejarah desain interior dan profesi serta tanggung jawab desainer interior berikut perbedaannya dengan decorator interior. Uraian tentang dekorasi interior dan sejarahnya juga memberikan informasi yang jelas tentang fungsinya pada desain interior. Penelitian ini memberikan referensi terhadap penelitian terapan mengenai wujud dan tanggung jawab peneliti terhadap penelitian terapan untuk elemen estetis Restoran Dapoer Bistik di Kota Solo.
2. Feng Shui Pada Tata Ruang Rumah Bergaya Indische Empire Di Rumah Martha Tilaar oleh Arnita Hardianti dari Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017.<sup>7</sup> Penelitian ini membahas tentang struktur desain interior ruang Rumah Bergaya Indische Empire dengan perspektif Fengshui. Secara khusus penelitian ini membahas elemen estetis yang terdapat pada ruang di rumah tersebut dengan menempatkan beberapa benda yang menurut ilmu Feng Shui dapat membawa energi positif dan keberuntungan serta menangkal energi negatif terhadap rumah. Adapun elemen estetis tersebut di antaranya adalah guci, piring antik, lukisan pemandangan, kaligrafi huruf Cina, foto *Ciok Shai*, foto berbingkai, tirai, lonceng angin, dan lain-lain. Penelitian ini memberikan informasi tentang elemen estetis yang sifatnya dekoratif namun juga berfungsi sebagai pembawa energi positif dalam ilmu *Feng Shui*, sehingga ruang tidak hanya

---

<sup>6</sup><http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/penelitian/ANTARA+DESAIN+INTERIOR+DAN+DEKORASI+INTERIOR.pdf> diakses 25 Juni 2019

<sup>7</sup><http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/serupa/article/viewFile/7345/7005>, diakses 25 Juni 2019

dirancang dengan menerapkan logika, estetika saja namun juga mempertimbangkan keselarasan dengan lingkungan sekitar.

3. Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen, oleh Miranti Sari rahma, *et al.* Jurnal Visual Art & Design, Volume 9 No. 2, 1997.<sup>8</sup> Penelitian ini mengeksplorasi unsur-unsur lingkungan restoran yang disukai dan dapat mempengaruhi respon nostalgia konsumen di restoran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif eksploratif untuk menentukan elemen interior restoran yang paling mempengaruhi pengalaman nostalgia konsumen, meskipun gaya gaya modern mampu membangkitkan respon persepsi, emosi, dan sikap nostalgia namun elemen dekoratif atau estetis dan furnitur kolonial paling efektif membangkitkan pengalaman nostalgia. Penelitian ini juga menemukan hubungan antara persepsi, emosi, dan sikap kaitannya dengan proses persepsi, emosi dapat mempengaruhi sikap konsumen di restoran, hal ini sejalan dengan mekanisme persepsi dimana kontribusi pengalaman masa lalu dapat membangkitkan emosi sehingga mempengaruhi persepsi dan munculnya sikap konsumen di restoran. Penelitian ini sebagai referensi dalam metode eksperimen dalam menemukan hubungan persepsi, emosi, dan sikap bagi penelitian terapan di Restoran Dapoer Bistik, sehingga desain visual quotes yang bersifat mengajak dalam menghargai dan mengapresiasi misi Yayasan Prasati Perdamaian dapat tercapai.

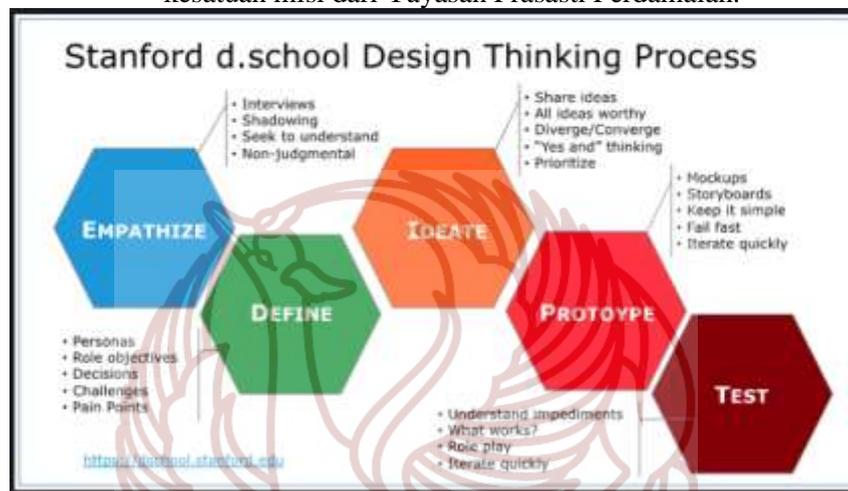
Beberapa penelitian dan artikel ilmiah yang akan mendukung penelitian terkait dengan landasan teori yang digunakan dalam pola pendekatan yang mampu menjawab rumusan masalah. Berikut ini skema pola pendekatan desain dalam penciptaan elemen estetis dengan *design thinking*.

---

<sup>8</sup>Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen, oleh Miranti Sari rahma, *et al.* Jurnal Visual Art & Design, Volume 9 No. 2, 1997, hal 67-86.



Gambar 1. Skema alur proses penciptaan desain *quotes* sebagai elemen estetis menjadi satu kesatuan misi dari Yayasan Prasasti Perdamaian.



Gambar 2. Skema alur berpikir *Design Thinking* menurut Stanford D'School yang relevan diaplikasikan dalam pola pendekatan desain elemen estetis Restoran Dapoer Bistik

1. Skema dan alur berpikir dari dua gambar di atas merupakan sumber referensi tahapan proses penelitian ini akan dilakukan. Pola pendekatan *Design Thinking* dengan tahapan inti yang berpijak pada konvergen dan divergen, yaitu tahapan berpikir ide dengan segala banyak alternatif dan memungkinkan untuk direalisasi, hingga pada tahapan mengerucutkan alternatif yang memungkinkan untuk diwujudkan dan mendekati ideal dari solusi dari masalah yang dihadapi.
2. Artikel dalam jurnal ilmiah internasional dan buku-buku yang membahas tentang *Design Thinking* dan keterkaitannya dalam bidang bisnis, masyarakat dan lingkungan, serta dasar berpikir ke depan dalam divergen dan konvergen, di antaranya adalah:

- a. *Innovation and Entrepreneurship* dalam buku *Engineering Management Handbook* ditulis oleh Shereazad Jimmy Gandhi dan Nakul Sharma dari California State University.<sup>9</sup>
- b. *Design for Society*, ditulis oleh Nigel Whiteley, London: Reaktion Books Ltd: 1993.
- c. *Futures Thinking, Learning, and Leading: Applying Multiple Intelligences to Success and Innovation*, Irving H. Rowman & Littlefield Publishing Group, 2006.

### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN**

### **A. Tempat dan Waktu Kekaryaannya**

Proses aktifitas Penelitian dan Kekaryaannya Seni ini berlangsung di dua tempat, yaitu di ISI Surakarta (tempat peneliti) dan Jl. Kebangkitan Nasional No. 62, Penumping, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141. Alamat tersebut sebagai proses pengumpulan data di lokasi yang akan didesain elemen estetisnya, sedangkan pengolahannya, *pra programming*, *programming*, dan produksi berlangsung di dua tempat yaitu di Dapoer Bistik dan Prodi Desain Interior, FSRD, ISI Surakarta di jalan Ringroad, Mojosongo, Solo.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan, terhitung mulai pertengahan bulan Juli sampai dengan bulan Oktober 2019. Satu bulan pertama (Mei) untuk persiapan dan pengumpulan data sebagai pendukung tahap *pra programming* dan *programming*, upaya pemecahan masalah desain elemen estetis. Bulan Agustus jadwal penuangan ide perancangan dan bulan September implementasi dalam gambar desain dan proses produksi sambil menyusun laporan dan diharapkan bulan terakhir Oktober laporan selesai.

### **B. Bahan dan Alat Kekaryaannya**

Peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam kekaryaannya ini dibagi berdasarkan tiga tahap sebagai berikut.

---

<sup>9</sup>Shereazad Jimmy Gandhi; Nakul Sharma. *Innovation and Entrepreneurship. Engineering Management Handbook*, (Huntsville: 2016), pg. 379-392.

- a. Tahap persiapan dan *pra programming*: alat tulis, komputer, kamera, buku-buku referensi, buku colour scheme, observasi lapangan dengan referensi bangunan yang sudah ada, dan laptop.
- b. Tahap *programming*: tahap persiapan latihan membutuhkan alat tulis dan gambar, alat pengukur digital, kamera, materi *ambiance*.
- c. Tahap Produksi: kertas gambar, laptop, dan printer.
- d. Alat-alat pertukangan dan bahan *finishing* menyesuaikan material yang terpilih.

### **C. Materi Kekaryaannya**

Dengan pertimbangan waktu dan biaya serta tenaga, karya ini fokus pada penciptaan desain elemen estetis interior ruang publik Restoran Dapoer Bistik dalam bentuk gambar kerja (*shop drawing*) sebagai dokumen kerja untuk realisasi desain dan desain produk atau visual elemen estetis.

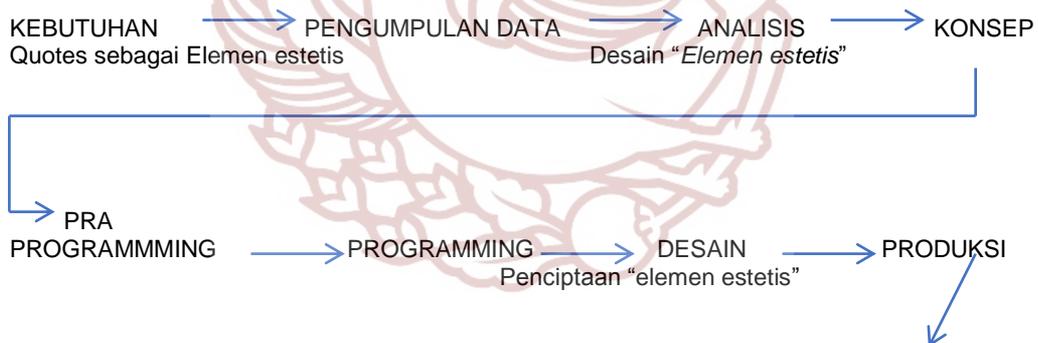
### **D. Proses Kekaryaannya**

Proses karya terbagi dalam tiga proses, yaitu: (a) tahap persiapan, meliputi observasi dan pengumpulan data. Tahapan ini dalam *design thinking* adalah tahapan *empathize*, tahapan wawancara, mendalami misi Yayasan Prasasti Perdamaian (YPP), peneliti menempatkan diri dari sisi pelaku (mantan napi teroris) dengan tanggung jawab yang baru sebagai pelaksana misi YPP. Tahapan berikutnya adalah *define* atau dengan kata lain menemukan dan memahami masalah (b) tahap konsep desain elemen estetis interior dan meliputi, *pra programming* dan *programming*. Tahapan ini juga meliputi identifikasi aktivitas, studi bentuk ruang dan bangunan, *design style*, material bahan, warna dengan berdasarkan ide perancangan pada fungsi aktivitas dan karakter Restoran Dapoer Bistik. Tahapan ini mendukung proses *ideate* atau tahapan di mana peneliti menggali ide sebanyak-banyaknya kebutuhan alternatif desain elemen estetis sebanyak-banyaknya tanpa mempertimbangkan kualitas dan konsep, tanpa banyak pertimbangan. Tahapan ini disebut dengan divergen dalam *design thinking*. Setelah

itu mulai menyeleksi dan membuat skala prioritas berdasarkan kualitas yang mampu menjawab rumusan masalah, membuat prioritas dan mempertimbangkan sisi ideal dari solusi, hingga akhirnya memutuskan desain terpilih. Tahapan ini disebut dengan konvergen.

Penciptaan desain elemen estetis interior sebagai sarana persuasif kepada konsumen dan implementasi misi YPP dengan (c) tahapan pelaksanaan produksi meliputi finalisasi desain dengan membuat *prototype*. Tahapan ini bisa digambarkan seperti membuat mock up desain, storyboard sebagai bentuk menerjemahkan misi YPP ke dalam tahapan gambar kerja (*shop drawing*) desain produk. Desain Visual dalam bentuk gambar tampak, potongan, dan perspektif serta realisasi dan penempatan dalam dimensi ruang. Tahapan tersebut sebagai bentuk tahapan test produk dengan menempatkan hasil desain pada ruang yang sesungguhnya. Tahap yang terakhir dari penelitian ini adalah (d) tahap penyusunan laporan dan artikel ilmiah serta pendaftaran hak intelektual karya.

### E. Alur Penelitian



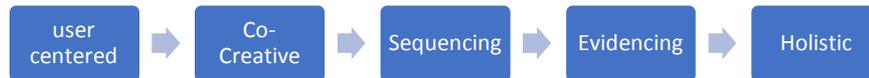
#### Visualisasi Desain "Elemen Estetis"

**Bagan 1.** Alur karya sebagai implementasi desain

Alur Penelitian Artistik diawali dengan observasi tentang visi misi dari Yayasan Prasasti Perdamaian. Pesan apa yang harus tersampaikan ke masyarakat umumnya, dan pelanggan atau konsumen Restoran Dapoer Bistik khususnya, yang menjalankan bisnis dengan semangat *social entrepreneurship*. Observasi awal tersebut menjawab kebutuhan terhadap solusi dan proses desain *quotes* sebagai elemen estetis Restoran Dapoer Bistik. Data tentang sejarah dan perkembangan

Dapoer Bistik dan personil yang terlibat dalam manajemen maupun tim pelaksana produksi menu makanan dan minuman.

Proses penelitian terapan dalam rangkaian *programming* penerapan quotes dari misi *social entrepreneurship* Yayasan Prasasti Perdamaian sebagai elemen estetis interior restoran Dapoer Bistik di Kota menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan tersebut meliputi 5 tahap rangkaian, yaitu:



**Bagan 2.** Tahapan dalam Design Thinking desain penerapan *quote* dari misi *social entrepreneurship* Yayasan Prasasti Perdamaian elemen estetis

Penjelasan 5 tahapan tersebut sebagai tahapan untuk mencapai tujuan, yaitu:

1. *User Centered*: proses ini adalah pengumpulan data dengan fokus pada pengguna, baik pengelola maupun pengunjung restoran Dapoer Bistik. Data yang dibutuhkan fokus pada aktivitas para pengguna dan identifikasi perilaku serta interaksi konsumen dengan pengelola dalam proses pelayanan penyediaan jasa makanan dan minuman.
2. *Co-Creative*: proses ini adalah mengidentifikasi siapa saja yang terlibat dalam proses perwujudan *social entrepreneurship*, dalam pengelolaan restoran Dapoer Bistik. Operasional pengelolaan dan pola interaksi pengelola dan konsumen serta sistem layanan sebagai upaya memetakan pola kebutuhan harian dari pengelola dan sistem yang dibangun dalam rancangan bisnis *social entrepreneurship*.
3. *Sequencing*: proses mewujudkan konsep *social entrepreneurship* dalam bentuk rangkaian kata menjadi kalimat dalam wujud desain alternatif sketsa, gambar kerja, dan alternatif penempatan dalam dimensi interior restoran Dapoer Bistik yang sebenarnya.
4. *Evidencing*: Proses desain yang menjelaskan dan mewujudkan nilai-nilai *intangible* dari *social entrepreneurship* menjadi *tangible* dalam bentuk desain produk ataupun dalam bentuk layanannya dan interaksi pengelola dan konsumen.
5. *Holistic*: Proses desain yang mewujudkan rangkaian konsep dan desain interior secara visual menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, antara misi,

budaya kerja, dalam bentuk visual desain produk elemen estetis sehingga konsep dan desainnya kompak dalam persepsi, layanan, dan pesan yang sama.



**Bagan 3.** Bagan di atas merupakan proses kekaryaannya dengan *design thinking*.  
(gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

#### **BAB IV**

#### **DESKRIPSI KARYA**

Rangkaian proses mendesain intinya adalah aktivitas yang melibatkan tiga tahapan, yaitu: *How to think? How to design? How to deliver?* Ketiga tahapan tersebut dibagi dengan masing-masing tahapan seperti pada bagan 3. Pada proses '*imagine*' adalah tahapan peneliti untuk mendapatkan *problem solving* dan proses kreatif, kemudian '*do*' tahapan proses kreatif, termasuk realisasi produk. Tahapan terakhir '*share*' sebagai realisasi tahapan '*how to deliver?*' yaitu produk diujicoba dengan menempatkannya sesuai tujuan dari penelitian terapan atau mendesain.



**Bagan 4.** Bagan di atas merupakan intimetode desain.  
(gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)



**Gambar 3.** Restoran Dapoer Bistik dari sisi depan area makan  
(foto: Dhian Lestari H, 2019)

Proses mendesain *quotes social entrepreneurship* sebagai elemen estetis Dapoer Bistik diawali dengan observasi lapangan dan wawancara. Gambar 1 adalah Restoran Dapoer Bistik jika dilihat dari sisi depan area makan.



**Gambar 4.** Area yang dipilih untuk penempatan *sign quotes social entrepreneurship* Restoran Dapoer Bistik dari sisi depan area makan (foto: Dhian Lestari H, 2019)

Peneliti mewawancarai Thoyibin (34 th) selaku Direktur PT. Mawaddah Sinar Gemilang, nama perusahaan yang mengelola Restoran Dapoer Bistik pada tanggal 12 Agustus 2019. Hasil dari wawancara tersebut, selama ini *quotes* Dapoer Bistik belum sampai pesannya ke masyarakat atau konsumen, karena tidak secara jelas ditulis di tempat yang menarik perhatian atau menjadi bagian dari interior area makan. Selama ini *quotes* ditulis menjadi bagian kursi sebagai unsur dekoratif. Akibatnya, konsumen tidak paham dengan maksud *quotes* tersebut dan misi *social entrepreneurship* tidak sampai ke konsumen. Pesan Yayasan Prasasti Perdamaian ke konsumen tidak terbaca. Quotes tersebut adalah '*food for peace*' dan '*doing well by doing good*'. Pesan bahwa mereka yang membeli makan di Restoran Dapoer Bistik tidak hanya sekedar makan, namun ada kebaikan yang dibagi ke konsumen ketika 'makanan jalan menuju damai' dan 'melakukan yang terbaik dengan melakukan yang baik'. Arti dari *quotes* yang mngajak berbuat baik lewat makanan, dengan membeli makanan di Restoran Dapoer Bistik maka konsumen terlibat berbuat baik dan mendukung tercapainya kedamaian, sehingga para eks narapidana teroris kembali diterima di masyarakat dengan kiprah memasak dan mengelola restoran.



**Gambar 5.** Kursi makan sebagai media penempatan *sign quotes social entrepreneurship* Restoran Dapoer Bistik (foto: Dhian Lestari H, 2019)

Dari masyarakat mereka kembali ke masyarakat. Perlu keterbukaan dan kesadaran bagi konsumen untuk menerima mereka, memulai hal baik dimulai dari diri sendiri. Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka, *sign quote* didesain dengan menggunakan dasar pemikiran konsep agar pesan sampai kekonsumen. Dasar pemikiran konsep tersebut adalah *visibility*, *readability*, dan *legability* dan penjelasan konsep tersebut sebagai berikut.

a. *Visibility*

1. Penggunaan warna sesuai dengan kode warna signage atau makna yg ingin disampaikan pada *quote* adalah *peace* atau damai. Aspek psikologi lebih ke warna terang.
2. Penempatan *quote sign* terbaca dari beberapa sudut dan dapat menjadi *focal point* pada ruangan.
3. Material *quote sign*, menggunakan ketebalan bahan tertentu untuk memperjelas *foreground* dan *background*.
4. Bentuknya *uniqueness*, tidak seperti papan rambu atau penunjuk arah sehingga dampak psikologis tidak mengarahkan, pemaksaan atau bahkan menggurui, bentuk diambil dari visual yang cenderung bermakna estetis sesuai preferensi dan *trend* visual saat ini.

b. *Readability*

Informasi yg ditunjukkan efektif dan sesuai dengan orientasi pandangan pemirsa atau audience

c. *Legability*

Karakter *font* mudah dibaca, walaupun spasi rapat perbedaan tiap huruf masih dapat terbaca.



**Gambar 6.** Desain *quote social entrepreneurship* dari tagline Dapoer Bistik ‘*doing well by doing good*’ yang semula hanya dicetak di kursi. (gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

Konsep dasar *quote sign* memiliki fungsi ganda sebagai pendukung pencahayaan dalam ruangan. Bahan yg dipilih menggunakan *opaque acrylic* dengan pertimbangan jenis ini mampu mendistribusikan cahaya secara merata pada permukaan objek, tidak menyebabkan gejala *glare* atau kesilauan, dan permukaan yang bersih pada waktu lampu dimatikan. Karakter *font* dicapai dengan menggunakan material MDF yg *finishing* menggunakan cat enamel warna merah. Pencahayaan menggunakan LED *striplight* sehingga memiliki intensitas cahaya yang cukup terang, merata dan memiliki daya listrik yang cukup efisien.



**Gambar 7.** Desain quote social entrepreneurship dari tagline Dapoer Bistik ‘*good food for peace*’ yang semula hanya dicetak di kursi. (gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

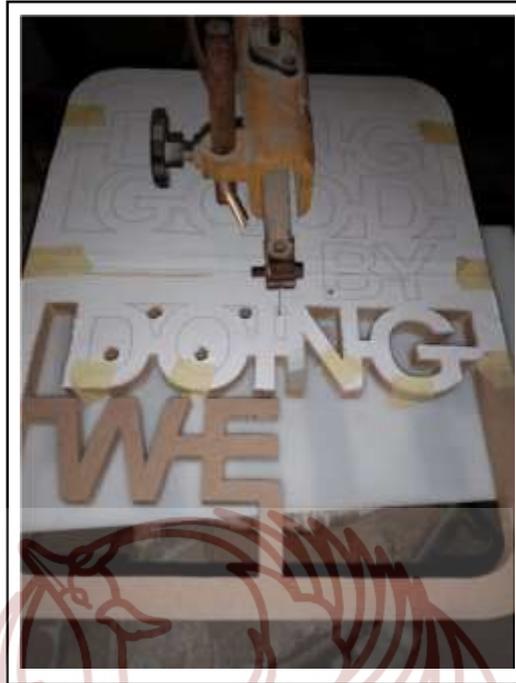
### **Pertimbangan Lokasi Penempatan**

*Quote Sign* berada didalam interior, dengan cara di pasang didinding. Secara teknis lokasi pemasangan dipilih dengan mempertimbangkan orientasi dan jarak pandang terhadap objek, mudah terlihat dari beberapa sisi ruang. Kondisi dinding yang dipilih adalah dinding struktur (batu bata) atau bukan dinding partisi mengingat konsep pemasangan dengan metode *concealed* yang bertujuan menciptakan kesan *embossed* atau timbul sesuai dengan karakter *font* dan tema, sehingga dibutuhkan *backgroud* yang kokoh. Mengingat kecenderungan dinding pada waktu tertentu terjadi kelembaban yang berlebih maka konsep peletakan *concealed* dengan memberi jarak antara dinding dan *quotesign* disamping secara teknis mencegah dampak kelembaban, secara estetis karakter kesan *embossed* dapat dicapai.

### **Pertimbangan penggunaan bahan.**

Penggunaan bahan mempertimbangkan lokasi (interiorekterior), sifat *temporaryfixed*, karakter bahan dan teknik produksi. Bahan terpilih menggunakan MDF dengan pertimbangan permukaan halus, memiliki ketebalan yg sesuai dengan konsep dan tema *sign*, pengerjaan mudah baik secara manual dan efisien bila dikerjakan menggunakan teknik *laser cutting*, *finishing* mudah karena *edging* dapat langsung terisi warna tanpa dempul maupun *primary coating*.

## Proses Produksi



**Gambar 8.** Desain *quote social entrepreneurship* dalam proses pengerjaan di *workshop*.  
(foto: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)



**Gambar 9.** Ada kesalahan produksi karena kata-kata pada quote terbalik. Semestinya '*doing well by doing good*'. Peneliti harus mengulang proses produksi agar sesuai dengan quote Restoran Dapoer Bistik (foto: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

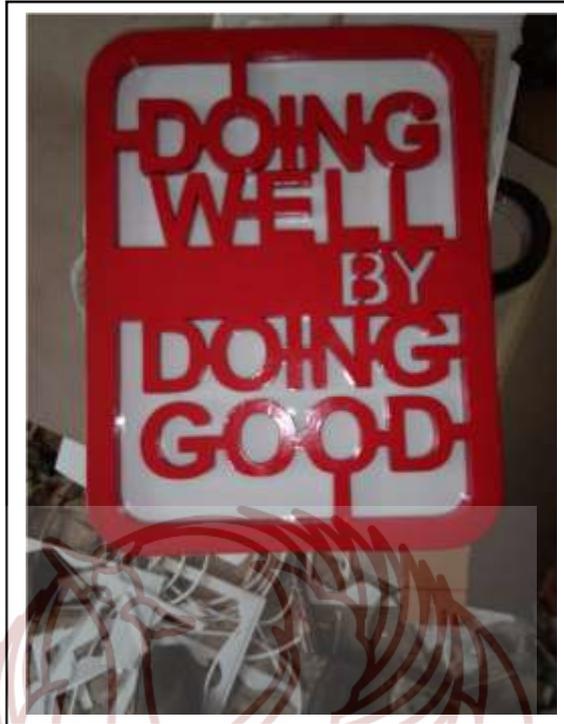


**Gambar 10.** Ada kesalahan produksi karena kata-kata pada quote terbalik. Semestinya ‘*good food for peace*’. Peneliti harus mengulang proses produksi agar sesuai dengan quote Restoran Dapoer Bistik (foto: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)



**Gambar 11.** Kesalahan produksi sudah setengah proses finishing dan harus mengulang.(foto: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

## Hasil Jadi Quote Sign



**Gambar 12.** Hasil akhir proses produksi.  
(foto: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

## **BAB V**

### **LUARAN PENELITIAN**

Penelitian terapan ini harapannya dapat menghasilkan luaran berupa desain elemen estetis yang diwujudkan di ruang Restoran Dapoer Bistik, laporan penelitian, artikel ilmiah, dan karya penelitian ini akan didaftarkan pada Kementerian Hukum dan HAM agar mendapatkan *copyright* atau HaKI. Gambar desain dan produk dipamerkan dalam di acara seminar Nasional dan Pameran Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat “Seni, Teknologi, dan Masyarakat #4 yang diselenggarakan oleh LP2MP3M ISI Surakarta pada tanggal 30 Oktober 2019 bertempat di Teater Besar ISI Surakarta. Artikel Ilmiah menjadi bagian dari penerbitan publikasi ilmiah LP2MP3M ISI Surakarta.



## DAFTAR PUSTAKA

Miranti Sari Rahma, et al. Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman Nostalgia Konsumen, oleh Jurnal Visual Art & Design, Volume 9 No. 2, 1997, hal 67-86.

Shereazad Jimmy Gandhi; Nakul Sharma. Innovation and Entrepreneurship. Engineering Management Handbook, (Huntsville: 2016), pg. 379-392

<https://solo.tribunnews.com/2019/05/09/kemenpar-akan-kembangkan-wisata-kuliner-dan-belanja-di-kota-solo> diakses tanggal 25 Juni 2019, pukul 04.55 WIB

<https://prasasti.org/2018/02/16/kisah-dapoer-bistik-solo-pekerjakan-eks-napi-terorisme/> diakses 24 Juni 2019

<http://binus.ac.id/malang/2018/02/social-entrepreneur-selamatkan-indonesia-dan-dunia-dengan-bisnis-2-3/> diakses 24 Juni 2019

<https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-kutipan-quote> diakses 25 Juni 2019, pukul 06.25 WIB

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/penelitian/ANTARA+DESAIN+INTERIOR+DAN+DEKORASI+INTERIOR.pdf> diakses 25 Juni 2019

<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/serupa/article/viewFile/7345/7005>, diakses 25 Juni 2019

<https://dschool.stanford.edu>

[Kompas.com](https://travel.kompas.com/read/2018/09/20/083600927/kemenpar-tetapkan-3-destinasi-kuliner-indonesia) dengan judul "Kemenpar Tetapkan 3 Destinasi Kuliner Indonesia", <https://travel.kompas.com/read/2018/09/20/083600927/kemenpar-tetapkan-3-destinasi-kuliner-indonesia>. diakses 24 Juni 2019

### Rekapitulasi Anggaran Penelitian Terapan

No.	U R A I A N	J U M L A H
1	Honor (narasumber, tenaga teknis, asisten peneliti)	Rp. 4.700.000,00
2	PPh 5%	235.000,00
3	Proses Produksi dan belanja bahan habis pakai	Rp. 4.450.000,00
4	PPn 5%	222.500,00
5	Perjalanan dan Konsumsi	Rp. 3.450.000,00
6	Implementasi dan Penyusunan Laporan	Rp.3.442.500,00
	<b>Total</b>	<b>Rp. 16.500.000,00</b>

No	JENIS PENGELUARAN	VOL	NILAI SATUAN (Rp)	JUMLAH (Rp)
1	Honor Narasumber (50.000x2 jamx10x2)	2	1.000.000,00	2.000.000,00
2	Honor Tenaga teknis (35.000 x 2jam x 15 x 2 orang)	2	1.050.000	2.100.000,00
3	Asisten peneliti (25.000 x 2 jamx12 x 1 orang)	1	600.000,00	600.000,00
4	Pph honor narasumber 5%	2	50.000,00	100.000,00
5	Pph. Honor tenaga teknis 5%	2	52.500,00	105.000,00
6	Pph asisten peneliti 5 %	1	30.000,00	30.000,00
7	Bahan habis pakai			
	a. Kertas HVS A4 80gr	2	35.000,00	70.000,00
	b. Tinta Printer BW & Warna	4	50.000,00	200.000,00
	c. Cartridge warna & bw	2	232.500,00	465.000,00
	d. Pustaka Referensi	3	350.000,00	1.050.000,00
	f. Flasdisk	2	75.000,00	150.000,00
	g. kertas mal	20	5.000,00	100.000,00
	h. Material bahan	3	600.000,00	1.200.000,00
	i. biaya <i>print out shop drawing</i> (2 paket)	2	300.000,00	600.000,00
	j. alat dan kelengkapan (kuas, spon, dkk)	4	100.000,00	400.000,00
	k. biaya <i>finishing</i> visual 3d	1	215.000,00	215.000,00
	l. PPn 5%		350.000,00	350.000,00
8	Perjalanan (transportasi) dan Konsumsi			
	a. Biaya Konsumsi (17.500 x	120	17.500,00	2.100.000,00

	10 x 12)			
	b. Biaya transportasi	3	450.000,00	1.350.000,00
9	Lain-lain			
	Publikasi Jurnal Nasional terakreditasi	1	2.000.000,00	2.000.000,00
	Laporan	5	500.000,00	500.000,00
	Seminar	1	500.000,00	500.000,00
	Pendaftaran HaKI	1	442.500,00	442.500,00
<b>TOTAL</b>				<b>16.500.000,00</b>



## Lampiran

### A. Lampiran 1 Justifikasi Anggaran Penelitian Terapan

Proses kekaryaannya ini melibatkan ISI Surakarta sebagai penyandang dana, bekerja sama dengan pihak Yayasan Prasasti Perdamaian dan pengelola Restoran Dapoer. Data dan area ada di lokasi tersebut untuk kebutuhan observasi, *pra programming*, dan *programming* berada di area tersebut. Peneliti sangat mungkin melakukan studi lapangan di beberapa restoran dan ruang publik di Kota Solo yang menjadikan quotes sebagai bagian dari elemen estetis ruang. Proses produksi karya berupa ide perancangan yang divisualkan berupa dokumen *shop drawing* (gambar kerja) berikut visualisasinya. Proses pembuatan dokumen tersebut yang membutuhkan biaya untuk realisasidesain.

No	JENIS PENGELUARAN	VOL	NILAI SATUAN (Rp)	JUMLAH (Rp)
1	Honor Narasumber (50.000x2 jamx10x2)	2	1.000.000,00	2.000.000,00
2	Honor Tenaga teknis (35.000 x 2jam x 15 x 2 orang)	2	1.050.000	2.100.000,00
2	Asisten peneliti (25.000 x 2 jamx12 x 1 orang)	1	600.000,00	600.000,00
3	Pph honor narasumber 5%	2	50.000,00	100.000,00
4	Pph. Honor tenaga teknis 5%	2	52.500,00	105.000,00
5	Pph asisten peneliti 5 %	1	30.000,00	30.000,00
6	Bahan habis pakai			
	a. Kertas HVS A4 80gr	2	35.000,00	70.000,00
	b. Tinta Printer BW & Warna	4	50.000,00	200.000,00
	c. Cartridge warna & bw	2	232.500,00	465.000,00
	d. Pustaka Referensi	3	350.000,00	1.050.000,00
	f. Flasdisk	2	75.000,00	150.000,00
	g. kertas mal	20	5.000,00	100.000,00
	h. Material bahan	3	600.000,00	1.200.000,00
	i. biaya <i>print out shop drawing</i> (2 paket)	2	300.000,00	600.000,00
	j. alat dan kelengkapan (kuas, spon, dkk)	4	100.000,00	400.000,00
	k. biaya <i>finishing</i> visual 3d	1	215.000,00	215.000,00
	l. PPn 5%		350.000,00	350.000,00
7	Perjalanan (transportasi) dan Konsumsi			

### C. Lampiran 2 Biodata Ketua dan Anggota Peneliti

#### Susunan tim pengusul dan pembagian tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/mg)	Uraian Tugas
1	Ahmad Fajar A, S.Sn., M.Sn. /0020097207	ISI Surakarta	Desain Interior	10 jam /minggu	- Ketua - Analisis data - Verifikasi data - Alternatif desain - Menyusun laporan
2	Dhian Lestari Hastuti, M.Sn /00630037501	ISI Surakarta	Desain interior	7.5jam /minggu	- Anggota - Observasi data - Programming Konsep dengan pendekatan Dsign Thinking - Menyusun laporan

#### 1. Biodata Ketua Peneliti

1	NamaLengkap	Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn
2	JenisKelamin	Laki-laki
3	JabatanFungsional	Asisten Ahli
4	NIP	1972092020050011001
5	NIDN	0020097207
6	TempatdanTanggalLahir	Surakarta, 20 September 1972
7	E-mail	leahfajar@yahoo.com
8	Mobile phone	081390334332
9	Alamat Kantor	Jalan Lingkar Utara Mojosongo, Jebres, Surakarta 57126
10	No Telepon/Faks	(0271) 638974, 647658 / Fax. 638974
11	Lulusan yang telahdihasilkan	
12	Mata kuliah yang diampu	Gambar Teknik
		Desain Interior 2
		Tata laksana Proyek dan Teknik Presentasi
		Mebel 2

#### A. RiwayatPendidikan

	S 1	S 2
NamaPerguruanTinggi	Universitas Sebelas Maret, Surakarta	Institut Seni Indonesia Surakarta
BidangIlmu	Seni Rupa- Desain Interior	Pengkajian Seni

TahunMasuk-Lulus	1991-1999	2009 - 2014
JudulSkripsi/Tesis	Perencanaan Desain Interior Graha Busana dan Mode di Surabaya	Penerapan Konsep Syariah pada Desain Interior Hotel (Studi Kasus: PHI Semesta Heritage Hotel and Convention, Semarang)
Nama Pembimbing	Drs. Djoko Panuwun	Prof. Dr. Santosa M.Mus, MA, Ph.D

### B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)
1				
2	2008	Penataan Zoning Interior Rumah Pajang Upaya Mengoptimalkan omzet Hasil Kerajinan Logam di Tumang, Boyolali ( <b>Tahap I</b> )	Hibah Bersaing DIKTI	
3	2009	Penataan Zoning Interior Rumah Pajang Upaya Mengoptimalkan omzet Hasil Kerajinan Logam di Tumang, Boyolali ( <b>Tahap II</b> )	Hibah Bersaing DIKTI	

### C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)
	2012	Desain Asesoris Interior dengan Spesifikasi Produk Sign System pada UKM Cor Logam, Kec. Pedan, Klaten		
	2014	Pameran Karya Desain dalam Spirits of The Future: Art For Humanizing Civilization, Festival Kesenian		

### D. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Penataan Zoning Interior Rumah Pajang Upaya Mengoptimalkan omzet Hasil Kerajinan Logam di	Dewa Ruci	Vol. 6/ No.1/2009

	Tumang, Boyolali		
2	Desain Interior Hotel Syariah	Jurnal Program Studi Interior, Pendopo	(vol.5/ No.2/ 2014) ISSN.20868138

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam laporan Penelitian Terapan tahun 2019.

Surakarta, 30 Oktober 2019  
Ketua Peneliti

Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0020097207



## 2. Biodata Anggota Peneliti

1	Nama Lengkap	Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	197503302008122001
5	NIDN	0630037501
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Magetan 30 Maret 1975
7	E-mail	<a href="mailto:hadomiku@yahoo.co.uk">hadomiku@yahoo.co.uk</a>
8	Mobile phone	+62 852 2909 8080
9	Alamat Kantor	Prodi Desain Interior-FSRD ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres Surakarta 57126
10	No Telepon/Faks	(0271) 647658/faks.(0271) 646175
11	Lulusan yang telah dihasilkan	10
12	Mata kuliah yang diampu	1. Teori Budaya/ Sosiologi Desain semester 3 2. Arsitektur dan Interior Nusantara/semester 1 3. Aksesoris Interior/semester 5 4. Desain Interior II/semester 4 5. Gambar Teknik/semester 2
13	Karya Desain Produk	Rajutnusa dan Rajutwastra (tas kulit kombinasi batik tulis/tenun nusantara dan konsultan Interior) • Beberapa proyek desain interior rumah tinggal dan klinik dokter di Solo
14	Dosen	Sebagai juara 2 dosen berprestasi di tingkat Institut Seni Indonesia Surakarta

## E. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Negeri Sebelas Maret	Pascasarjana ISI Surakarta
Bidang Ilmu	Desain Interior	Pengkajian Seni
Tahun Masuk-Lulus	1994-2000	2007-2009
Judul Skripsi/Tesis	Perancangan Auditorium pada Pusat Fasilitas MICE di Jakarta	Interior <i>Dalem</i> pada Rumah Saudagar Batik Laweyan di Awal Abad ke-20 Kajian Estetika
Nama Pembimbing	Drs. Ken Sunarko, M.Si. Drs. Rahmanu Widayat, M.Sn.	Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si.

## F. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)

1	2017	Determinan Perubahan <i>Omah Mbok Mase</i> Terhadap Karakter Kampung Batik Laweyan Surakarta Tahun 2004-2015.	DILITABMAS Kemenristek Dikti	20.000.000
2	2016	Penciptaan Desain Interior Ruang Publik " <i>Third Space</i> " Sebagai Fasilitas Edukasi Bagi Komunitas Menuju Solo Kota Kreatif	DIPA ISI Surakarta	20.000.000
3	2015	Kesesuaian Antara Desain Interior Toko dengan Rumah Pusaka Saudagar Batik Terhadap Karakter Kampung Batik Laweyan	DILITABMAS	15.000.000
4	2014	Inovasi Desain Aksesoris Interior Dengan Material Komposit Bambu Untuk Mendukung Konsep <i>Green Design</i> Berbasis Budaya di Surakarta	DIPA ISI Surakarta	5.000.000
5	2012	Struktur dan Fungsi Desain Interior Rumah Peranakan Tionghoa di Surakarta Pada Awal Abad ke-20	DIPA ISI Surakarta	10.000.000

#### G. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1.	2018	Narasumber Design Thinking dalam Pariwisata Kreatif di Desa Wisata di Solo raya dan Desa Sepakung, Kabupaten Semarang	Bappeda Provinsi Jawa Tengah	
2.	2017	Relawan Narasumber Program Ruang Berbagi Ilmu (RuBI) dari Indonesia Mengajar di Tiakur, Pulau Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya	Mandiri	-
3.	2016-2017	Tim Ahli Penyusunan Aplikasi UNESCO Creative Cities Network (UCCN) Solo Kota Kreatif	BAPPEDA Pemerintah Kota Surakarta	
4.	2015	Tim Ahli Penyusunan Rencana Aksi daerah Ekonomi Kreatif Pemerintah Kota Surakarta	BAPPEDA Pemerintah Kota Surakarta	21.000.000
5.	2015	Panitia Indonesia Creative Cities Conference 22-25 Oktober 2015	Pemerintah Kota Surakarta dan Kementerian Pariwisata RI	3.8 M
6.	2014	Moderator Diskusi Bersama Solopos Jelang Pilkada Solo tahun 2015, Solo Menuju Kota Kreatif	Harian Solopos	-

7.	2014	Peserta Workshop Creative Cities Research oleh British Council	British Council	-
8.	2014	Desain <i>Table Lamp</i> Berkonsep <i>Ecogreen</i> Studi Kasus Boutique Hotel Rumah Turi, Solo	DIPA ISI Surakarta	5.000.000
9.	2014	Sebagai Tim Redesign konsep dan pelaksanaan renovasi Desain Interior Restoran Dapoer Bistik kerjasama dengan Yayasan Prasati Perdamaian Jakarta	Yayasan Prasasti Perdamaian Jakarta	170.000.000
10	2014	Lomba Desain Batik Khas Magetan	Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Magetan	-
11	2013	Narasumber Pelatihan Tata Produk bagi UMKM Surakarta	Dinas Koperasi Pemerintah Kota Surakarta	-
12	2013	Panitia Seminar Solo Menuju Kota Kreatif pada Hari Jadi Kota Solo ke-268	PEMKOT Surakarta	-
13	2013	Narasumber acara Mutiara Nusantara	Programa I RRI Surakarta	-
14	2012	Tim Perumus, Penyusun, dan Presentasi Dossier Solo Kota Kreatif di Red Top Hotel Jakarta	KEMENPARE KRAF	-
15	2012	Tim Perumus Solo Creative City Networks	Dinas Pariwisata dan Budaya Pemkot Surakarta	-
16	2012	Peserta Workshop “Perencanaan Strategis Untuk Solo Creative City”	KEMENPARE KRAF	-
17	2012	Moderator FGD ‘Desa Bersih Budaya, Budaya Bersih Desa’ di Lasem, Rembang, Jawa Tengah	Dirjen Internalisasi Budaya, KEMENDIKN AS	-
18	2012	Juri Lomba Mewarnai TK-SD	Cil-Cil Craft	-
19	2011	Peserta APEID UNESCO Conference di Sultan Hotel Jakarta	UNESCO	-

#### H. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Desain Interior Toko sebagai Pembentuk Suasana Rumah	Panggung	Volume September 2016

	Saudagar di Kampung Batik Laweyan		
2	Desain Interior “ <i>Third Space</i> ” Sebagai Fasilitas Edukasi Bagi Komunitas Menuju Solo Kota Kreatif	Prosiding Seminar Nasional	LPPMPP ISI Surakarta 24 Nopember 2016
3	Komposit Bambu sebagai Inovasi Material dan Desain Aksesoris Interior yang berbasis Green Design dan Budaya di Surakarta	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Seni	Volume 6 Nomor 2 Desember 2015
4	Kedudukan Dalem Pada Program Ruang Rumah Indis Saudagar Batik Laweyan di Awal Abad ke-20	Jurnal Penelitian Aycintia, LPPMPP ISI Surakarta	Volume 6/Nomor 2/2014
5	Struktur dan Fungsi Desain Interior Rumah Peranakan Tionghoa di Surakarta pada Awal Abad ke-20	Jurnal Pendapa, Prodi Desain Interior ISI Surakarta	Volume 3 /Nomor 2/ Desember 2012
6	Solo, Kota Budaya Menuju Kota Desain, Bagian Dari Jaringan Kota-Kota Kreatif UNESCO	Prosiding Seminar Nasional ‘Perguruan tinggi Seni Dalam Era Ekonomi Kreatif’	ISI Press bekerjasama dengan Program Pascasarjana ISI Surakarta Desember 2012
7	Status dan Identitas Saudagar Batik Laweyan pada Interior Dalem Indis di awal Abad ke-20	Dewa Ruci Pascasarjana ISI Surakarta	Volume 7 No. 1/ Juli 2011

#### I. Pemakalah Seminar Ilmiah (Presentation) Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Tempat
1	Pemakalah International Conference on Art, for Technology, Science, and Humaniora di ITB, 30 November 2018	Revitalization on Interior Design Omah Mbok Mase Laweyan as a Creative Tourism Destination with a Significant Approach	FSRD Institut Teknologi Bandung
2	Narasumber dalam Workshop Pembentukan Jejaring, Poros Solo-Bandung dalam Rangka Inisiasi Terwujudnya Jejaring Kota Kreatif dan Ekonomi Kreatif Indonesia, 25 Maret 2015	Solo Raya Kreatif	Gedung Tawang Praja, Kompleks Balaikota Surakarta
3	Seminar Nasional “Perlindungan Hukum Terhadap Ekonomi Kreatif dalam Menyongsong ASEAN	Solo Kota Kreatif sebagai Wujud Nyata Menghadapi	Auditorium Universitas Sebelas Maret

	Economic Community 2015”, 29 Nopember 2014	Masyarakat Ekonomi ASEAN 2015	Surakarta
--	--	-------------------------------	-----------

#### D. Pengalaman Workshop Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Judul Workshop	Tahun	Waktu	Penyelenggara	Dana
1	<i>Design Thinking Workshop</i>	2016	52 jam	Desain Interior ISI Yogyakarta dan <i>Hochshule Hannover University of Applied Sciencences and Arts</i>	Mandiri
2	<i>Design Thinking Bootcamp</i>	2018	48 jam	Goethe Institut bekerjasama dengan ISI Surakarta	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam laporan penelitian terapan.

Surakarta, 30 Oktober 2019

Anggota Peneliti

(Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn.)