

BAB 1

PENDAHULUAN

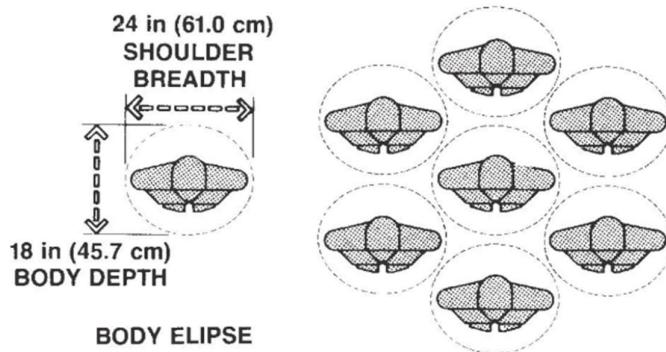
1.1 Latar Belakang

Restoran merupakan salah satu bisnis yang paling banyak diminati. Berdasarkan data BPS Provinsi DKI Jakarta, pada tahun 2020 tercatat terdapat 4.237 restoran yang tersebar di wilayah tersebut. Tingginya jumlah restoran ini mencerminkan besarnya minat masyarakat terhadap pengalaman kuliner yang unik dan beragam, serta menunjukkan potensi besar di sektor bisnis ini. Selain menawarkan variasi makanan, restoran juga menjadi tempat bersosialisasi dan menikmati suasana yang nyaman bagi pengunjung.

Restoran pada umumnya tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai ruang sosial bagi keluarga, teman, atau kolega untuk berkumpul dan bersantai. Keberagaman konsep dan tema restoran, mulai dari masakan tradisional hingga internasional, memberikan banyak pilihan bagi pengunjung untuk merasakan pengalaman makan yang berbeda-beda. Hal ini membuat restoran memiliki peran penting dalam kehidupan sosial dan rekreasi masyarakat urban.

Sebagai tempat berkumpul, restoran harus mampu menata tempat duduk secara optimal untuk menampung jumlah pengunjung yang bervariasi, tanpa mengorbankan kenyamanan dan efisiensi operasional. Penataan tempat duduk yang efektif sangat penting untuk menciptakan pengalaman makan yang menyenangkan sekaligus meningkatkan produktivitas staf. Menurut (douglascutlerarchitects, 2023), layout restoran yang tepat harus mempertimbangkan ukuran ruang, alur pergerakan pengunjung, dan kenyamanan pelanggan. Beberapa tipe tempat duduk, seperti booth

atau meja longgar, memberikan fleksibilitas dan kenyamanan bagi pelanggan, sementara pengaturan yang efisien dapat meningkatkan omzet hingga 15% berkat rotasi meja yang lebih cepat dan peningkatan kepuasan pelanggan.



Gambar 1.1. 1 Jarak minimal tiap manusia
(Sumber: Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003)

Menurut buku Human Dimension (Panero, 2003), standar jarak minimal tiap manusia yaitu 61cm. Ukuran tersebut diukur dari jarak antara bahu kiri sampai ke bahu kanan. Jika jarak suatu area dibawah 61cm, maka akan kurang nyaman untuk orang melewati jalan tersebut.

Dalam dunia yang semakin kompetitif, desain interior restoran menjadi salah satu elemen kunci untuk menarik pengunjung, menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep restoran, serta meningkatkan daya tarik visual yang mampu memikat. Desain interior yang baik tidak hanya menambah nilai estetika, tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan pengalaman bersantap bagi para pengunjung. Pemilihan elemen desain seperti warna, pencahayaan, dan tata letak meja sangat berperan dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema restoran.

Selain itu, desain interior yang baik dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, yang berdampak pada loyalitas dan kunjungan ulang. Sebuah studi menunjukkan bahwa sekitar 60% restoran gagal dalam tahun pertama operasinya, sebagian besar karena kurangnya perhatian pada desain yang mampu memikat pelanggan dan

memberikan pengalaman yang menyenangkan (Arya, 2024). Oleh karena itu, desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional sangat penting untuk memastikan pengalaman makan yang menyenangkan dan efisien, baik untuk pengunjung maupun staf restoran.

Selain restorannya itu sendiri, pemilihan lokasi penempatan restoran juga menjadi salah satu hal penting dalam kesuksesan sebuah restoran. Lokasi yang strategis dapat meningkatkan visibilitas dan memudahkan aksesibilitas bagi pelanggan, sehingga menarik lebih banyak pengunjung. Selain itu, aspek seperti keberadaan fasilitas parkir, transportasi umum, dan daya tarik lokasi juga harus dipertimbangkan. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa lokasi yang tepat sesuai dengan jenis konsep restoran dan demografi pelanggan sangat berpengaruh terhadap tingkat kunjungan (Arcieri, 2023).

Oleh karena itu, penulis ingin membuat Perancangan Interior restoran *Seafood* Istana Nelayan ini untuk mencari solusi terbaik dari masalah yang ada pada restoran. Sehingga melalui perancangan ini dapat membuat restoran Istana Nelayan dapat diterima banyak orang dan menjadi restoran yang banyak dikunjungi pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah restoran agar dapat meningkatkan daya tarik pengunjung?
2. Bagaimana menentukan kapasitas tempat duduk yang optimal agar mampu menampung jumlah pengunjung yang bervariasi, tanpa mengorbankan kenyamanan dan alur pergerakan di dalam restoran?

3. Bagaimana elemen visual, seperti warna, tekstur, dan dekorasi, dapat digunakan untuk merepresentasikan konsep restoran *seafood* dan memberikan pengalaman yang khas bagi pengunjung?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Menciptakan desain restoran yang menarik dan mampu meningkatkan daya tarik pengunjung
2. Mengoptimalkan kapasitas tempat duduk untuk menampung jumlah pengunjung yang bervariasi, dengan tetap mempertahankan kenyamanan ruang, alur sirkulasi, dan fleksibilitas dalam pengaturan tempat duduk.
3. Mengintegrasikan elemen visual yang merepresentasikan konsep restoran *seafood* melalui pemilihan warna, material, dan dekorasi

1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan

1. Batasan perancangan
 - Lokasi: Perancangan dibatasi pada area restoran Istana Nelayan yang berlokasi di Komplek Serpong Town Square, Jalan MH. Thamrin KM. 7, Serpong, Kebon Nanas, RT.007/RW.001, Panunggangan Utara, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten 15310.
 - Area yang dirancang: Perancangan meliputi ruangan seperti area kasir, ruang makan, ruang makan VIP, dan fasilitas – fasilitas yang ada di restoran *seafood* lainnya.

2. Ruang lingkup perancangan

Prinsip desain interior yang dikerjakan yaitu,

- a. Program aktivitas dan fasilitas
- b. Flow (*bubble diagram* dan *matrix*)
- c. Konsep *zoning* dan *blocking*
- d. Gambar kerja,
 - *Site plan*
 - *Layout furniture*
 - *Floor plan*
 - *Ceiling plan*
 - *ME plan*
 - Gambar potongan
 - Gambar furniture
 - Perspektif
- e. Konsep desain

Ruangan khusus yang dipilih adalah ruangan resepsionis atau area kasir yang merupakan area depan restoran, area ruang makan, dan area fasilitas tambahan yang disediakan restoran. Penggerjaan perancangan disesuaikan dengan uraian diatas dengan menambahkan detail interior, detail furnitur, *3D rendering* perspektif, *3D walkthrough video*, dan *color and material scheme*. Ruang utilitas seperti janitor, dapur dan kamar mandi hanya dirancang dari besar ruang yang sudah ada tanpa adanya gambar detail.