

Implementasi Konsep Desain Oriental pada Desain Interior *Tristar International Restaurant* Surabaya

Felicia Josephine¹, Grace Mulyono*¹, Filipus Priyo Suprobo¹

¹Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Penulis Korespondensi

*gracem@petra.ac.id

ABSTRAK

Tristar International Restaurant merupakan restoran legendaris yang terkenal akan *branding*-nya yang mengarah pada karakteristik restoran *Chinese*. Restoran telah berdiri sejak 1980 di Surabaya dan masih beroperasi hingga saat ini. Mayoritas restoran *Chinese* harus memiliki desain interior yang mendukung untuk dapat memikat dan menarik minat pengunjung, serta untuk bisa bersaing dengan restoran spesial lainnya. Aspek inilah yang membuat perancang memilih restoran *Tristar* sebagai objek utama perancangan redesain. Perancangan ini dilakukan guna menyelesaikan permasalahan: (1) kurangnya implementasi konsep desain *Chinese* pada desain interior restoran, (2) pemilihan perabot dan dekorasi ruang yang kurang modern dan kurang bersifat oriental, dan (3) kurangnya sistem pembagian ruang pada toilet restoran. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahap *Understand, Observe, Point-of-View, Ideate, Prototype, Test* dan *Implementation*. Melalui beberapa permasalahan tersebut, perancang diharapkan dapat menciptakan suasana restoran dengan konsep desain oriental yang menonjolkan beberapa karakteristik kebudayaan *Chinese* melalui desain interiornya dengan bantuan pendekatan desain simbolik konotatif, serta dapat memaksimalkan fungsi setiap area dalam restoran dengan baik. Hasil akhir dari perancangan ini adalah perubahan mayor pada desain interior restoran dari area pintu masuk utama, area resepsionis, area makan utama, area bar, area toilet sampai dengan area servis. Perancangan juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas *branding* restoran agar tetap dapat bersaing dengan restoran-restoran baru lainnya. Dengan hasil akhir perancangan, diharapkan restoran *Tristar* dapat menjadi alternatif solusi dari permasalahan yang ada dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Keywords: *Tristar; Desain Interior; Oriental; Chinese; Restoran*

PENDAHULUAN

Semakin berjalannya waktu, semakin banyak restoran spesial yang bertumbuhan di Surabaya sehingga semakin tinggi persaingan yang terjadi. Tidak hanya restoran yang menyajikan *Indonesian food*, tetapi Surabaya juga memiliki beberapa jenis restoran spesial lainnya seperti restoran Jepang yang menyajikan *Japanese food*, restoran Korea, restoran Italia, sampai dengan restoran China yang menyajikan *Chinese food*. Mayoritas restoran China harus memiliki desain interior yang mendukung untuk dapat memikat dan menarik minat pengunjung, serta untuk dapat tetap bersaing dengan restoran *Chinese* baru lainnya. Dengan adanya konsep kebudayaan yang diimplementasikan pada desain interior restoran, pengunjung dapat merasakan suasana seperti berada di negara China. Salah satu restoran China legendaris yang berlokasi di Pusat Surabaya adalah *Tristar International Restaurant*. Restoran *Tristar* sudah lama berdiri sejak 1980. Mayoritas masyarakat Surabaya mengetahui eksistensi restoran ini dan jumlah peminatnya tidak bisa diragukan.

Dari awal berdiri, restoran *Tristar* sudah sangat terkenal akan *branding*-nya sebagai sebuah restoran *Chinese* yang menyajikan hidangan *Chinese food*. Restoran *Tristar* tidak hanya dimanfaatkan sebagai tempat makan, tetapi juga bisa dijadikan sebagai tempat pernikahan, tempat berpesta bersama keluarga maupun kerabat dekat, serta dapat dijadikan sebagai tempat berkumpul dan berfoto bersama. Restoran masih beroperasi hingga saat ini, tetapi semakin berjalannya waktu, jumlah pengunjung semakin menurun. Hal ini diakibatkan oleh banyaknya

restoran *Chinese* baru yang hadir di Surabaya. Meskipun restoran Tristar memiliki kualitas penyajian dan servis yang baik, tetapi aspek tersebut tidak bisa terus-menerus diandalkan sebagai satu-satunya alasan restoran Tristar digemari oleh masyarakat. Restoran Tristar harus terus memperhatikan *branding* restoran dengan cara memperbarui bentuk dan konsep desain interior mereka agar desain interior restoran tetap *up-to-date* dan memiliki estetika yang dapat memikat publik. Melalui beberapa permasalahan yang ditemukan, meliputi kurangnya implementasi konsep desain *Chinese* pada desain interior restoran, penggunaan perabot dan dekorasi yang kurang modern dan kurang bersifat oriental, serta kurangnya sistem pembagian ruang pada toilet restoran yaitu toilet pria dan wanita berada di satu ruang yang sama, perancang dapat mengimplementasikan ide perancangan redesain pada desain interior restoran.

Perancangan redesain ini berguna untuk memaksimalkan *branding* restoran, serta menciptakan suasana kebudayaan *Chinese* yang nantinya akan dirasakan dan dinikmati oleh pengunjung saat berada di dalam restoran dengan cara menonjolkan konsep desain “Oriental” melalui desain interiornya dengan adanya pendekatan desain simbolik konotatif pada perancangan. Konsep oriental adalah sebuah gaya desain yang terinspirasi dari tradisi budaya Asia Timur, khususnya negara China. Gaya desain oriental memiliki ciri khas sentuhan tradisional dalam karakteristik desainnya karena banyak menggunakan material alami seperti kayu pada desainnya. Pada perancangan kali ini, perancang memanfaatkan pendekatan desain simbolik guna untuk menafsirkan makna melalui desain dengan adanya simbol-simbol yang menonjol. Simbol-simbol yang digunakan memiliki makna tersendiri menurut kebudayaan masyarakat China sehingga apabila simbol tersebut digunakan pada perancangan akan menjadikannya ciri atau identitas utama konsep perancangan redesain tersebut.

Melalui permasalahan dan solusi yang telah dikemukakan, perancangan redesain restoran ini bertujuan untuk memaksimalkan *branding* restoran agar tidak kalah bersaing dengan restoran *Chinese* baru lainnya dan untuk menciptakan suasana kebudayaan *Chinese* saat berada di dalam restoran melalui gaya desain interiornya, serta perancang secara tidak langsung dapat memberikan wawasan lebih dan pengalaman baru bagi masyarakat Surabaya. Hal ini juga bermanfaat bagi perancang untuk memperoleh wawasan tambahan maupun pengalaman langsung dalam melakukan proses perancangan redesain interior dengan konsep desain oriental *Chinese*, bermanfaat bagi pembaca dalam memahami dan mendalami pengetahuan terhadap karakteristik desain interior budaya China, serta hasil perancangan ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

LITERATUR

A. Restoran (*Restaurant*)

Kata “*restaurant*” merupakan kata yang berasal dari kata kerja yaitu “*restore*”, yang memiliki arti memperbaiki atau memulihkan. Tempat di mana seseorang dapat memperbaiki atau memulihkan tenaga mereka kembali dapat disebut sebagai “*restoration*”. Dari kata “*restoration*” tersebut, muncullah kata “*restaurant*”, kata “*restaurant*” ini merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang memiliki kesamaan arti dengan kata “restoran” dalam Bahasa Indonesia. Dilihat dari pengelolaan sistem penyajian restoran, menurut Soekresno sistemnya dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu (1) Restoran Formal (*Formal Restaurant*), yaitu industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif contohnya *Gourmet, Superclub, Grilled Restaurant, dan Executive Restaurant*, (2) Restoran Informal (*Informal Restaurant*), yaitu industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan dan kepraktisan contohnya *Cafe, Cafeteria, Canteen, Coffee Shop, Bistro, Tavern, Pub, Fast-food Restaurant dan Family Restaurant*, dan (3)

Restoran Spesial (*Specialties Restaurant*) yaitu industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan ciri khas makanan sebuah negara spesifik, serta sistem penyajian yang juga mengikuti ciri khas dari suatu negara tertentu contohnya *Chinese Restaurant*, *Japanese Restaurant*, *Korean Restaurant*, *Indonesian Restaurant*, *Italian Restaurant*, dan lain sebagainya.

B. Restoran Spesial (*Specialties Restaurant*)

Specialties Restaurant atau yang disebut restoran spesial merupakan sebuah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional yang memiliki ciri khas baik dalam segi makanan, pelayanan, dekorasi interior maupun suasana di dalamnya yang menyesuaikan suatu negara spesifik. Sistem penyajian dan pelayanan tipe restoran ini dijalankan sesuai dengan ciri khas makanan suatu negara tertentu (Soekresno, 2000). Beberapa contohnya merupakan *Chinese restaurant* yang penyajian makanannya menggunakan pakaian khas China yaitu “Cheongsam”, *Japanese restaurant* yang penyajian interiornya mayoritas memanfaatkan sistem “Tatami”, *Korean restaurant* yang penyajian suasana dapurnya memanfaatkan sistem *open-kitchen*, sampai dengan *Italian restaurant* yang menyajikan menu makanannya dengan nama istilah-istilah Italia dan menggunakan musik-musik Italia untuk meningkatkan suasana berada di negara tersebut saat berada di dalam restoran.

C. Restoran China (*Chinese Restaurant*)

Chinese Restaurant merupakan restoran khusus yang menyajikan makanan khas negara China yaitu *Chinese food* dan sistem penyajian dan pelayanan makanannya sesuai dengan budaya negara China. Selain penyajian makanan, mayoritas restoran China memiliki interior yang condong mengikuti arsitektur bangunan China dan penggunaan simbol-simbol *Chinese*, serta seragam pegawai yang digunakan saat penyajian menggunakan “Cheongsam” yang merupakan pakaian khas tradisional negara China. Masakan negara China mempunyai ciri khasnya masing-masing yang disesuaikan dengan asal usul daerah makanan tersebut. Rasa dan bentuk penyajian makanan pun juga berbeda-beda. Sistem penyajian dan pelayanan restoran China mayoritas menggunakan sistem “*Lazy Suzan Service*”. Sistem servis ini merupakan jenis pelayanan yang di mana semua makanan yang dipesan akan diletakkan pada piring kaca bulat yang dapat diputar di atas meja (Tangian, 2020).

D. Desain Interior

Menurut Ching, desain interior adalah perencanaan, penataan, dan perancangan ruang interior dalam sebuah bangunan, guna untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas di dalamnya, mengekspresikan aspirasi dan ide, serta penampilan, perasaan dan kepribadian. Desain dalam sebuah interior merupakan hal yang penting untuk menciptakan hierarki visual guna membantu dalam penekanan ruangan yang digunakan contohnya merupakan jenis ruang komersial seperti sebuah restoran. Dengan desain interior yang sesuai dan memadai dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung di dalam restoran. Selain itu, desain interior memiliki dampak besar pada pengalaman pengunjung di dalam restoran, sehingga untuk menciptakan suasana kebudayaan *Chinese* pada restoran diperlukan desain interior yang mengusung konsep desain oriental yang menonjolkan karakteristik bentuk dan simbol ciri khas budaya China.

Elemen dasar interior adalah unsur-unsur utama yang membentuk bidang dan ruang pada interior. Menurut Wicaksono dan Tisnawati, elemen dasar interior sebagai berikut: (1) Garis (*Line*) merupakan dua titik yang digabungkan pada bidang yang berbeda, (2) Bentuk (*Form*) merupakan suatu sosok geometris yang terdiri atas dua dimensi dan tiga dimensi, (3) Bidang (*Shape*) merupakan sebuah luas yang ditentukan oleh unsur-unsur lainnya seperti garis, warna, tekstur, nilai, dan lain sebagainya, (4) Ruang (*Space*) merupakan bentuk tiga dimensi tanpa

batas. Ruang memiliki panjang, lebar, tinggi, posisi, orientasi, serta permukaan, (5) Cahaya (*Light*) merupakan unsur interior yang berperan dalam mempengaruhi atmosfer sebuah ruang dan mendukung fungsi ruang, serta cahaya dibagi menjadi 2 yaitu cahaya alami dan cahaya buatan, (6) Warna (*Color*) pada dasarnya, warna terbagi dalam tiga jenis yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier, (7) Pola (*Pattern*) merupakan bentuk dekoratif yang dapat diterapkan secara berulang kali, dan (8) Tekstur (*Texture*) merupakan nuansa, penampilan ataupun konsistensi sebuah permukaan yang biasanya berkaitan dengan material yang digunakan.

E. Gaya Oriental

Gaya desain oriental merupakan suatu gaya desain yang mengambil inspirasi dari budaya dan tradisi timur, seperti China, Jepang, dan Korea. Secara umum, keuntungan yang didapatkan ketika menerapkan konsep desain bergaya oriental adalah mampu untuk memunculkan kesan ringan pada area yang di desain dan ruang menjadi terasa lebih lapang. Apalagi bentuk desain ini juga lebih mudah untuk menyesuaikan terhadap perkembangan jaman yang terus bergerak maju sehingga cocok untuk digunakan sebagai konsep perancangan modern. Konsep oriental memiliki hubungan dengan seni dan arsitektur dari China, di mana membawa konsep kesatuan, keharmonisan, dan keseimbangan.

Ciri-ciri pemanfaatan konsep desain oriental pada desain interior ruangan merupakan (1) Patra Kotak yang memiliki garis dan sudut tajam mewakili hukum dan peraturan, sehingga meningkatkan penghargaan dan rasa hormat pada semilik atau penggunaannya. Bentuk kotak merepresentasikan kekuatan (*solidity*), serta sebagai simbol *Chinese* yang merepresentasikan bumi atau tanah, (2) Patra Lingkaran yang memiliki garis lurus dan bentukan sempurna, memiliki arti sebuah kesatuan yang sempurna yaitu *oneness-perfection* dan *unity*, selain itu proses untuk menjadi sesuatu yang bulat atau utuh memiliki arti yang sangat penting dalam budaya kehidupan orang China. Menurut kepercayaan masyarakat China, bentuk lingkaran tidak mempunyai sudut sehingga rezeki akan datang terus menerus. Bentuk lingkaran juga melambangkan matahari dan emas, serta (3) Simbol Yin-Yang yaitu merupakan sebuah filosofi kehidupan umum yang mendasari hidup atas positif dan negatif, yang meskipun segala sesuatu dalam semesta ini saling bertentangan tetap akan selalu hidup berdampingan secara abadi (Khairunnisa & Indrapasti, 2017).

Ciri khas utama dalam desain interior yang menerapkan gaya oriental dapat ditampilkan dengan penggunaan warna merah dan kuning. Jika ingin membuat kesan yang kuat dan berani, maka penggunaan warna mencolok dapat diaplikasikan pada desain interior ruang. Menurut kepercayaan etnis China, warna merah memiliki arti "*luck*" yaitu keberuntungan, sehingga sering kita temui penggunaan warna merah pada desain interior maupun arsitektur bangunan China. Material yang digunakan dalam interior bergaya oriental mayoritas memanfaatkan material alami atau material mentah tanpa *finishing* yang berlebihan. Pemakaian material mentah ini dapat menghasilkan kesan tenang dan lembut dalam ruangan dan hal ini juga dapat memberikan kesan menyatu dengan alam (Kumalasari, 2017).

F. Pendekatan Simbolik

Simbolik berasal dari kata simbol, di mana pengertian dari simbolik jika dilihat dari arti kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan lambang, sesuatu seperti tanda yang menyatakan suatu hal atau mengandung makna tertentu. Sebuah simbol dapat memiliki penafsiran makna yang luas dan simbol juga dapat berwujud dalam berbagai bentuk, kata-kata tertulis, dan kata-kata lisan merupakan contoh paling umum dari keberadaan sebuah simbol. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian simbolik adalah kiasan yang melambangkan sesuatu dengan menggunakan benda lain yang digunakan sebagai simbol atau lambang yang tersirat maupun tersurat (Prasetya, 2019).

Konsep desain arsitektur simbolik dalam suatu bangunan merupakan salah satu cara seorang arsitek dalam memberikan identitas pada perancangan bangunannya karena dengan adanya simbol yang menonjol pada bangunan yang dirancang tersebut akan memberikan ciri atau identitas pada bangunan tersebut (Pirdaus & Anisa, 2021). Pendekatan desain simbolik juga dapat terbagi menjadi 2 yaitu (1) Denotatif dan (2) Konotatif. Denotasi memiliki makna literal atau makna yang sepadan dengan arti yang terdapat dalam kamus atau literatur, serta tidak mengandung unsur makna tersembunyi. Sedangkan, Konotasi merupakan tingkatan kedua yang memunculkan makna secara implisit atau makna tidak pasti dan memiliki makna tersembunyi di dalamnya yang banyak dikaitkan dengan psikologis, perasaan, keyakinan (Seba & Prihandini, 2021).

G. Merek (*Branding*)

Merek atau *branding* adalah salah satu komponen penting yang dibutuhkan saat menjalani sebuah bisnis khususnya bisnis kuliner seperti restoran. Tujuan utama penggunaan merek atau *branding* adalah untuk memberikan *brand image* kepada restoran yang ingin disuguhkan kepada publik. *Brand image* merupakan representasi dari keseluruhan citra merek restoran tersebut. Dengan menerapkan *brand image* yang unik dan menonjol, konsumen akan dapat lebih mudah mengidentifikasi sebuah restoran dari kompetitor restoran lainnya. Konsumen yang memiliki citra yang positif terhadap suatu restoran akan lebih memungkinkan untuk melakukan pembelian berturut-turut dibandingkan dengan restoran yang memiliki citra yang buruk. Menurut Kuhteubl dalam buku *Branding + Interior Design, interior branding* adalah alat fantastis untuk mengkomunikasikan identitas sebuah tempat melalui desainnya. Dengan pemilihan *branding* yang tepat, akan menciptakan *brand image* yang sesuai bagi merek restoran tersebut sehingga nantinya akan terlihat adanya peningkatan kualitas restoran dan peningkatan jumlah peminatnya.

METODE

Metode *Design Thinking* yang akan digunakan selama proses perancangan, meliputi: (1) *Understand*: mengumpulkan segala informasi terkait topik perancangan melalui eksplorasi literatur tentang konsep desain oriental yang diterapkan pada desain interior restoran *Chinese* sampai dengan membuat data tipologi (*literature* dan *tipology*), (2) *Observe*: melakukan survei lapangan langsung untuk mendapatkan data kebutuhan perancangan yaitu luas dan besaran ruang, melakukan pengukuran dan dokumentasi kondisi eksisting restoran, serta melakukan wawancara dengan manager restoran, Ibu Susan, untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan perancangan (*observation* dan *interview*), (3) *Point-of-View*: menemukan rumusan masalah yang ada dan memberikan solusi yang tepat yaitu melakukan redesain pada desain interior restoran karena kurangnya penerapan konsep desain budaya *Chinese*, penggunaan perabotan dan dekorasi yang tidak sesuai tema restoran sampai dengan pembagian ruang yang tidak sesuai (*programming* dan *design framework*), (4) *Ideate*: melakukan *brainstorming* dan mengemukakan berbagai ideasi konsep untuk perancangan redesain, membuat papan *moodboard* yang berisikan konsep warna hingga bahan material terpilih yang nantinya akan digunakan dalam perancangan, sampai dengan pembuatan sketsa 2D alternatif menggunakan aplikasi *Sketchup* (*mindmap*, *moodboard* dan *sketching*), (5) *Prototype*: mengembangkan hasil ideasi di tahap sebelumnya yaitu sketsa 2D menjadi bentuk gambaran lebih kompleks yaitu perspektif 3D dengan aplikasi *rendering* yaitu *Enscape* dan menghasilkan bentuk maket studi putih (*modelling* dan *rendering*), (6) *Test*: melakukan uji kelayakan pada hasil perancangan untuk mendapatkan tanggapan dari klien yaitu keberhasilan hasil akhir perancangan dalam menjawab permasalahan yang sudah dikemukakan di awal (*evaluation*), (7) *Implementation*: melakukan perencanaan untuk hasil perancangan agar dapat direalisasikan sesuai dengan kehendak dan keinginan klien (*realization process*) dan mengimplementasikan hasil akhir

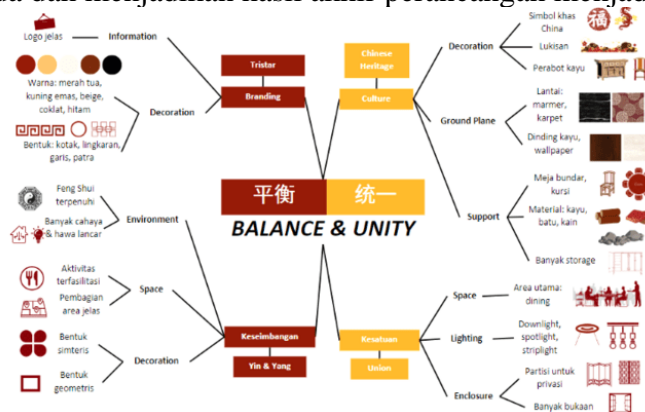
perancangan dengan media promosi yang tepat (*Business Model Canvas*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan perancangan ini dibutuhkan sebuah *brainstorming* ideasi konsep untuk menghasilkan konsep desain yang diinginkan. Konsep desain yang diambil adalah “Oriental Chinese”. Kata kunci “Oriental” berasal dari kata “Orient” yang merupakan sebutan untuk daerah Asia timur. Gaya desain yang diimplementasikan dicirikan oleh dekorasi simbolik yang sangat rumit dan bahan-bahan alami yang digunakan, serta dipadukan dengan kekayaan warna yang berani pada desain. Hasil perancangan dalam bentuk perspektif *rendering* desain interior restoran Tristar setelah melalui beberapa tahap proses pengembangan.

A. Programmatic Concept

Perancangan dimulai dengan melakukan proses *brainstorming* dan ideasi untuk konsep yang ingin diimplementasikan. Perancang mengemukakan berbagai bentuk ide konsep dengan metode *mindmap*. *Mindmap* yang dihasilkan berisikan mulai dari bentuk geometris dasar yang ingin digunakan pada perancangan, bentuk dekorasi, bentuk perabot, bentuk pengisi ruang, skema warna, bahan material, pencahayaan, penghawaan sampai dengan pemanfaatan ruang. Hal ini dilakukan guna untuk menghasilkan hasil akhir perancangan yang menjawab permasalahan yang ada dan menjadikan hasil akhir perancangan menjadi solusi yang tepat.



Gambar 1. Programmatic Concept

Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Tidak hanya ideasi konsep dengan metode *mindmap*, tetapi juga dilengkapi dengan acuan data pendekatan desain secara simbolik konotatif. Berikut merupakan tabel data pendekatan simbolik konotatif yang terpilih untuk diimplementasikan pada perancangan:

Tabel 1. Pendekatan Simbolik Konotatif

No.	Verbal	Konotatif
1	Bentuk Lingkaran	Bentuk lingkaran yang tidak berujung memberi kesan <i>perfection</i> dan <i>unity</i> , yang memiliki arti kesempurnaan dan kesatuan dalam budaya <i>Chinese</i> .
2	Bentuk Kotak	Penggunaan patra kotak memiliki garis dan sudut tajam mewakili hukum dan peraturan, sehingga meningkatkan penghargaan dan penghormatan pada pemilik. Bentuk ini juga merepresentasikan <i>solidity</i> dan <i>dependable</i> .
3	Warna Merah	Menurut budaya orang <i>Chinese</i> , warna merah mencerminkan keberuntungan.
4	Warna Emas	Warna emas dalam perayaan Imlek melambangkan keagungan. Emas sendiri menjadi warna pakaian yang digunakan oleh para kaisar saat memimpin kerajaan. Selain itu, emas juga melambangkan kemakmuran.
5	Stiker Motif 福	Adanya makna “keberuntungan” pada kata “福” sehingga dekorasi ini sering digunakan dalam dekorasi interior rumah.
6	Meja Bundar	Meja berbentuk bundar memberi kesan <i>oneness</i> , sesuatu yang bulat atau utuh memiliki arti

		yang sangat penting dalam budaya kehidupan orang <i>Chinese</i> .
7	Ukiran China	Ukiran China telah menjadi bagian penting dari tradisi dan budaya Tiongkok. Ukiran-ukiran yang dibuat oleh para seniman biasanya menggambarkan cerita-cerita legendaris dan mitologi Tiongkok.
8	Feng Shui	Bentuk ruang menurut Feng Shui adalah persegi empat, persegi panjang, lingkaran atau segi-delapan. Bentuk-bentuk ini dianggap baik karena tidak ada sudut yang hilang (bentuk utuh).
9	Kayu	Dalam ilmu Feng Shui penggunaan kolom kayu sesuai dengan arah tumbuhnya membuat energi kayu pada ruangan lebih hidup.
10	Bamboo	Penggunaan simbolisme bamboo terhadap interior China sebagai keberuntungan. Bamboo ini memiliki banyak arti tergantung jumlah batang yang digunakan. 1/9 batang bamboo menandakan keberuntungan, 2 batang menandakan cinta, 3 batang menandakan kebahagiaan, 3/6 batang menandakan kemakmuran, dll.
11	Naga	Naga dalam budaya China melambangkan penolak roh jahat, menjaga keseimbangan, kekuasaan, serta dipercaya dapat mengeluarkan kekuatan hebat dan melimpahkan kebahagiaan
12	Ikan Koi	Ikan koi dianggap membawa keberuntungan dan kesuksesan bagi pemiliknya.

Sumber: Hasil Kajian Pribadi (2024)

B. Moodboard

Perancangan dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard* yang berisikan konsep warna sampai dengan pemilihan bahan material yang nantinya akan diimplementasikan pada perancangan. Penggunaan warna-warna berani dan mencolok seperti warna merah sebagai warna utama, dilengkapi dengan penggunaan bahan material kayu dan emas sebagai pelengkap dekorasi perancangan. Dengan adanya acuan *moodboard* ini, perancang dapat lebih mudah menciptakan suasana gaya desain interior dengan konsep kebudayaan China yang ingin diwujudkan dan direalisasikan.



Gambar 2. Moodboard

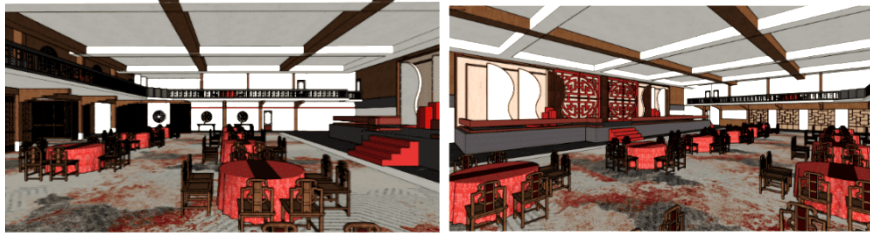
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

C. Hasil 2D Sketching

Mengembangkan skema warna dan skema material dari ideasi *moodboard* menjadi sketsa perspektif 2D melalui aplikasi *Sketchup*. Pengembangan melalui aplikasi *Sketchup* dapat memberi visualisasi mentah kepada klien agar mempunyai gambaran awal tentang perancangan yang sedang dibuat. Tahap 2D *sketching* ini, dapat terus mengalami perubahan sebelum nantinya melewati proses akhir yaitu proses 3D *rendering*, yang merupakan tahap finalisasi perancangan.



Gambar 2. Sketsa Alternatif Pintu Masuk Utama
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 4. Sketsa Alternatif Area Main Dining Lt.1
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 5. Sketsa Alternatif Area Main Dining Lt.1 dan Lt.2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 6. Area Main Dining Lt.2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

D. Hasil 3D Rendering

Proses akhir pengembangan adalah melanjutkan pengembangan sketsa 2D menjadi hasil akhir perancangan yaitu gambaran-gambaran 3D *rendering* melalui aplikasi *rendering Enscape*. Proses akhir ini dapat menghasilkan perbedaan signifikan dibandingkan proses sebelumnya karena adanya pengaturan pencahayaan. Adanya pencahayaan dapat memberikan visualisasi yang lebih detail dan lebih indah untuk ditampilkan kepada klien. Hasil *rendering* dapat lebih memaparkan suasana kebudayaan *Chinese* pada desain interior restoran dengan mengimplementasikan gaya desain oriental. Berikut gambaran perspektif *rendering area pintu masuk utama* restoran:



Gambar 7. Render Area Pintu Masuk Utama
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area resepsionis sebagai area menerima dan menyambut tamu yang datang, serta berfungsi sebagai tempat administrasi. Area resepsionis dipindah ke depan, dekat pintu masuk utama, agar memudahkan penerimaan tamu dan administrasi antar staff dan pengunjung.



Gambar 8. Render Area Resepsionis
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Makan Utama Lt.1 restoran sebagai area makan utama pengunjung yang dilengkapi dengan adanya panggung dan meja bar. Area makan utama diisi dengan penggunaan karpet abstrak berwarna merah, penggunaan taplak meja berwarna merah yakni warna merah yang menandakan “keberuntungan”, penggunaan perabot-perabot kayu dengan warna coklat gelap, penggunaan dekorasi ukiran China, sampai dengan penggunaan dekorasi dinding yang memanfaatkan warna emas. Terdapat mezzanine lt.2 yang juga digunakan sebagai area makan, tetapi kapasitasnya jauh lebih kecil dibandingkan lt.1. Adanya area yang bersifat semi-privat pada bagian belakang area main dining lt.1 yaitu berlokasi tepat di bawah mezzanine lt.2.



Gambar 9. Render Area Makan Utama Lt.1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 10. Render Area Makan Utama Lt.1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Mayoritas area makan pada restoran memanfaatkan keramik marmer hitam sebagai bahan utama lantai restoran. Adapun penggunaan keramik marmer *beige* pada lantai sebagai dekorasi pola lantai restoran agar tidak terlihat gelap dan monoton dengan keramik marmer hitam. Perpaduan ini menghasilkan visualisasi yang mewah untuk desain interior restoran.



Gambar 11. Render Area Area Makan Utama Lt.1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Panggung restoran berada di tengah-tengah *hall* area makan utama lt.1. Panggung berfungsi sebagai tempat melaksanakan *Chinese* performance dan tempat sesi berfoto. Dekorasi pada panggung terdapat dekorasi yang menyerupai bangunan arsitektur negara China. Penggunaan dekorasi ini menonjolkan suasana kebudayaan *Chinese* pada interior restoran.



Gambar 12. Render Area Panggung
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Makan Utama Semi-Privat Lt.1 berada di bagian belakang, tepat di bawah mezzanine lt.2. Area ini memberikan privasi lebih tinggi dibandingkan area makan utama yang berada di depannya karena adanya penggunaan penyekat ruangan. Area ini dihiasi oleh dekorasi ukiran China berbahan kayu pada area plafon dan ditambah dengan keberadaan lampu *chandelier* yang memberikan kesan modern dan mewah pada area.



Gambar 13. Render Area Makan Utama Semi-Privat Lt.1
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Adanya penempatan beberapa rak *display* berbahan kayu dengan warna coklat terang hingga coklat gelap. Rak ini berfungsi untuk memajang berbagai vas keramik China dengan motif ikan koi, serta adanya meja konsol kayu beserta cermin dengan bingkai kayu ukiran China yang menghiasi interior ruangan.



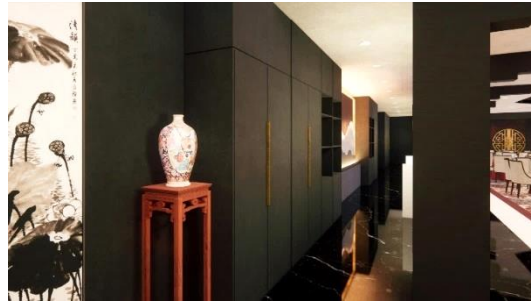
Gambar 14. Render Area Makan Utama Semi-Privat Lt.1
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Area Bar berada di samping area panggung. Area bar berfungsi sebagai tempat untuk membuat minuman secara langsung dan pengunjung restoran dapat menyaksikan langsung proses pembuatannya. Area ini dihiasi dengan dekorasi dinding emas yang berbentuk kotak dan lingkaran pada sisi dinding kanan-kiri bar. Adanya penggunaan lampu sorot yang menyinari dinding bar untuk memberikan visualisasi megah pada area.



Gambar 15. Render Area Bar
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Penyimpanan Bar berada tepat di belakang bar. Area ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan minuman beralkohol, berbagai pecah-belah dan perlengkapan restoran lainnya. Rak storage dibuat secara *built-in* agar terlihat rapi dan lebih efisien.



Gambar 16. Render Area Penyimpanan Bar
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Penyimpanan Lt.1 restoran sebagai tempat penyimpanan barang seperti peralatan makan, pecah-belah dan lain sebagainya. Tempat penyimpanan juga menampung kain dan serbet meja. Lemari penyimpanan yang berbahan kayu hpl dengan *finishing* warna *charcoal* dan bersifat *built-in*. Dapat ditemui juga meja konsol disamping lemari.



Gambar 17. Render Area Penyimpanan Lt.1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Makan Utama Lt.2 memiliki kapasitas lebih kecil dibandingkan Lt.1, hanya dapat menampung 8 meja diantaranya adalah 2 meja berkapasitas 10 orang dan 6 meja lainnya yang berkapasitas hanya 5 orang per mejanya. Area ini dilengkapi dengan penggunaan *railing* kayu dengan ketinggian 80 cm (disesuaikan dengan standar) untuk menjaga keamanan pengunjung.



Gambar 18. Render Area Makan Utama Lt.2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Penyimpanan Lt.2 restoran sebagai tempat penyimpanan barang seperti perlengkapan peralatan makan, pecah-belah dan lain sebagainya. Tempat penyimpanan juga menampung kain dan serbet meja, serta dapat dimanfaatkan sebagai tempat rak *display* vas dan perabot dekorasi lainnya. Lemari penyimpanan dibuat secara *built-in*, sama seperti lemari penyimpanan di Lt.1 dan lemari penyimpanan di belakang bar, dengan menggunakan material hpl kayu. Area penyimpanan ini berdekatan dengan pintu masuk area VIP.



Gambar 19. Render Area Penyimpanan Lt.2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Pintu masuk **Area VIP** dihiasi dengan penggunaan marmer coklat-kehitaman untuk memberi suasana megah dan mewah. Terdapat juga lampu *chandelier* di tengah-tengah area. Tidak hanya itu, terdapat juga meja konsol berbahan kayu beserta cermin dengan bingkai kayu ukiran China yang menghiasi ruangan.



Gambar 20. Render Area VIP
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Toilet Publik Lt.1 terbagi menjadi 2 bagian yaitu toilet pria dan toilet wanita, setelah mengalami redesain yang pada awalnya toilet pria dan wanita bersifat 1 ruangan dan hanya terpisah oleh pembatas dinding beton. Hasil redesain menyuguhkan privasi jauh lebih baik dibandingkan keadaan sebelumnya. Berikut merupakan perspektif toilet wanita (atas) dan pria (bawah):





Gambar 21. Render Area Toilet Publik Lt.1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Area Servis merupakan area tangga dan lift restoran. Area ini terletak di bagian depan restoran, di samping area pintu masuk utama restoran. Tangga didesain menggunakan material keramik marmer coklat agar serasi dengan desain interior dalam restoran dan agar tetap terlihat keseimbangan antara setiap bagian interior yang dirancang. Adanya lukisan dinding China dan penggunaan tanaman bamboo pada bagian depan restoran. Penggunaan simbolisme bamboo terhadap interior China adalah sebagai keberuntungan.



Gambar 22. Render Area Service

Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

E. Uji Kelayakan

Melakukan uji kelayakan pada hasil perancangan guna untuk mendapatkan tanggapan atau *feedback*, maupun komentar dari klien berdasarkan hasil perancangan restoran yang telah dibuat. Perancang akan mempresentasikan hasil akhir kepada klien untuk mendapatkan tanggapan. Klien dapat melihat dan merasakan perubahan mayor pada desain interior restoran yang mendukung suasana kebudayaan *Chinese*. Perubahan melalui perancangan ini sangat membantu restoran dalam meningkatkan *branding* mereka dan dapat mempertahankan posisi restoran sebagai restoran *Chinese* legendaris di Surabaya. Klien pun memberikan tanggapan positif terhadap desain akhir perancangan restoran Tristar dan hal ini menunjukkan keberhasilan perancang dalam memberikan solusi untuk menjawab permasalahan yang sudah dikemukakan di tahap awal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Tugas Akhir berjudul “Implementasi Konsep Desain Oriental pada Desain Interior *Tristar International Restaurant* Surabaya” telah menjawab berbagai rumusan masalah. Perancangan dilakukan dengan melakukan beberapa studi literatur tentang penerapan konsep kebudayaan *Chinese* pada desain interior restoran sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan keinginan perancang yaitu mengarah ke ciri khas interior bangunan negara China dan suasana yang disuguhkan lebih maksimal. Gaya desain oriental ini dicirikan oleh dekorasi simbolis yang sangat rumit seperti adanya ukiran China dan bahan-bahan alami seperti kayu dan batu. Desain ini juga dipadukan dengan kekayaan warna yang mewah seperti warna merah

dan emas. Merah adalah warna yang dipilih sebagai warna utama dalam desain untuk merepresentasikan *branding* restoran Tristar. Warna merah sendiri diyakini masyarakat China bahwa warna tersebut membawa keberuntungan dan membawa rasa elegan.

Desainnya tidak hanya berfokus pada penggunaan warna, tetapi juga penggunaan simbolisme budaya China dan penggunaan material kayu—jiwa dari furnitur dan dekorasi tradisional negara China. Desain interior *Tristar International Restaurant* berfokus terutama pada penggunaan bahan alami—kayu jati, kain sutra, dan batu marmer. Kayu jati, material fundamental dalam desain interior budaya China karena keterkaitannya dengan elemen kayu dan kemampuannya dalam meningkatkan rasa hangat dan nyaman. Furnitur dan dekorasi kayu adalah objek umum yang mudah ditemui pada desain interior tradisional khas negara China. Kain sutra, bahan yang mewah dan elegan, telah lama dikaitkan dengan seni dan budaya China. Tekstil sutra dapat digunakan untuk pengaturan taplak meja dan kursi. Batu, khususnya marmer, sering digunakan dalam desain interior China karena keindahan dan daya tahannya. Penggunaan batu marmer memberikan kesan kemegahan pada area yang dihadirkan.

Dengan hasil implementasi konsep desain oriental ini, restoran dapat memberikan suasana yang otentik seperti berada di negara China, serta menyuguhkan pengalaman tidak terlupakan pada konsumen restoran melalui interiornya. Hal ini dapat memikat dan menarik perhatian publik untuk kembali berkunjung ke restoran Tristar. Perubahan besar pada desain interior restoran Tristar tentunya mengubah *brand image* restoran sehingga dapat dikatakan bahwa *branding* restoran pun ikut meningkat dan menghasilkan citra merek positif untuk restoran Tristar sendiri. Sebagai konklusi, pemilihan konsep desain sebuah restoran sangat penting karena dapat mempengaruhi citra restoran kepada publik dan peran desain interior sebuah restoran dalam meningkatkan daya saing restoran dengan kompetitor restoran lainnya sangat besar. Maka dari itu, pemilihan konsep oriental *Chinese* dan perancangan redesain interior yang tepat akan dapat membantu meningkatkan *branding* restoran Tristar.

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses perancangan adalah perancang harus memperhatikan nilai-nilai penting dan kepercayaan yang dianut oleh budaya orang China agar dapat menciptakan simbolisme yang tepat melalui desain interiornya. Tidak hanya nilai-nilai penting dan kepercayaan, perancang juga harus memperhatikan bentuk-bentuk dasar yang ingin digunakan pada saat proses redesain karena bentuk-bentuk tersebut nantinya akan menghasilkan bentuk ornamen dekoratif pada desain interior restoran. Dan, perancang juga harus memperhatikan penggunaan skema warna pada perancangan. Warna apa yang ingin digunakan sebagai *focal-point* dan warna apa saja yang digunakan sebagai warna pendukung. Hal ini akan berdampak besar pada hasil dan suasana desain interior yang tercipta.

Melalui hasil perancangan Tugas Akhir ini, perancang berharap *Tristar International Restaurant* dapat menarik lebih banyak perhatian dan menarik minat publik untuk mengunjungi restoran, serta restoran tetap dapat mempertahankan titelnya sebagai salah satu restoran legendaris di Surabaya melalui dukungan *branding* yang dihasilkan melalui redesain interior perancangan yang dilakukan. Hasil laporan perancangan ini dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya atau penelitian yang berkaitan dengan gaya desain oriental kedepannya. Adapun saran untuk perancang selanjutnya adalah untuk mengkaji lebih banyak sumber studi terkait perancangan agar perancang dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. K. (1996). *Architecture: Form, Space and Order*. Jakarta: Erlangga.
- Khairunnisa, H. & Indrapasti, A. (2017). Desain Interior Hotel Dengan Konsep Budaya Peranakan Cina (Pengaplikasian Wayang Potehi Pada Interior Hotel). *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, 6(2), 313-317. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i2.27338>

- Kuhteubl, K. (2016). *Branding + Interior Design: Visibility and Business Strategy for Interior Designers*. Schiffer Publishing Limited.
- Kumalasari, D. S. (2017). *Desain Interior Kafe D'Belpepper Probolinggo Bertema Modern Oriental dengan Sentuhan Batik Bayuangga*. Bachelor thesis. ITS Surabaya.
- Pirdaus, E. & Anisa. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Simbolik pada Pondok Pesantren (Studi Kasus Pondok Pesantren Darunnajah 2 Cipining). *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 5(1), 63-68. <https://doi.org/10.24853/purwarupa.5.1.63-68>
- Prasetya, R. R. (2019). *Gereja Peziarahan Katolik di Desa Pagelaran Kabupaten Malang*. Bachelor thesis. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Seba, N. G. & Prihandini, A. (2021). Analisis Makna Denotasi pada Fitur “Mendengarkan Secara Offline” Di Aplikasi Spotify. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(2), 161-164.
- Soekresno. (2000). *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: Gramedia.
- Tangian, D. (2020). *Modul Food Service 1 Pelayanan di Restoran*. Bachelor thesis. Politeknik Negeri Manado.
- Wicaksono, A. & Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.