BAB III

ANALISA & DATA PROYEK

A. Identitas Proyek

Data-data yang dapat mendeskripsikan mengenai Indonesia *foodcourt* ini dapat dilihat dibawah ini :

Nama Proyek	: "Perancangan Interior Indonesia *FoodCenter*"
Sifat Proyek	: Fiktif
Pemilik	: Swasta
Pengelola	: Swasta
Lokasi	: The Ubud Building Jl. Agus Salim No.13 Menteng, Jakarta 10310
Luas lahan	: ± 3.000 m^2
Luas Proyek	: ± 2071.45 m^2
Jam Operasional	: Pukul 10.00 s/d 23.00 WIB
Hari Buka	: Setiap Hari (Senin – Minggu)

B. Analisa Studi Bangunan & Lingkungan

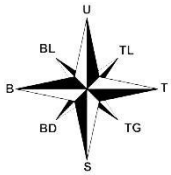
1. Analisa Makro

Lokasi Mal	: The Ubud Building
Alamat	: Jl. Agus Salim No. 13 Menteng, Jakarta 10310.
Deskripsi	: Bangunan ini strategis, karna berada di kawasan Jakarta berada dipinggir Jalan Raya. Dapat di akses melalui Jl. Imam Bonjol, Jl. Pekalongan, dan Jl.Indramayu.

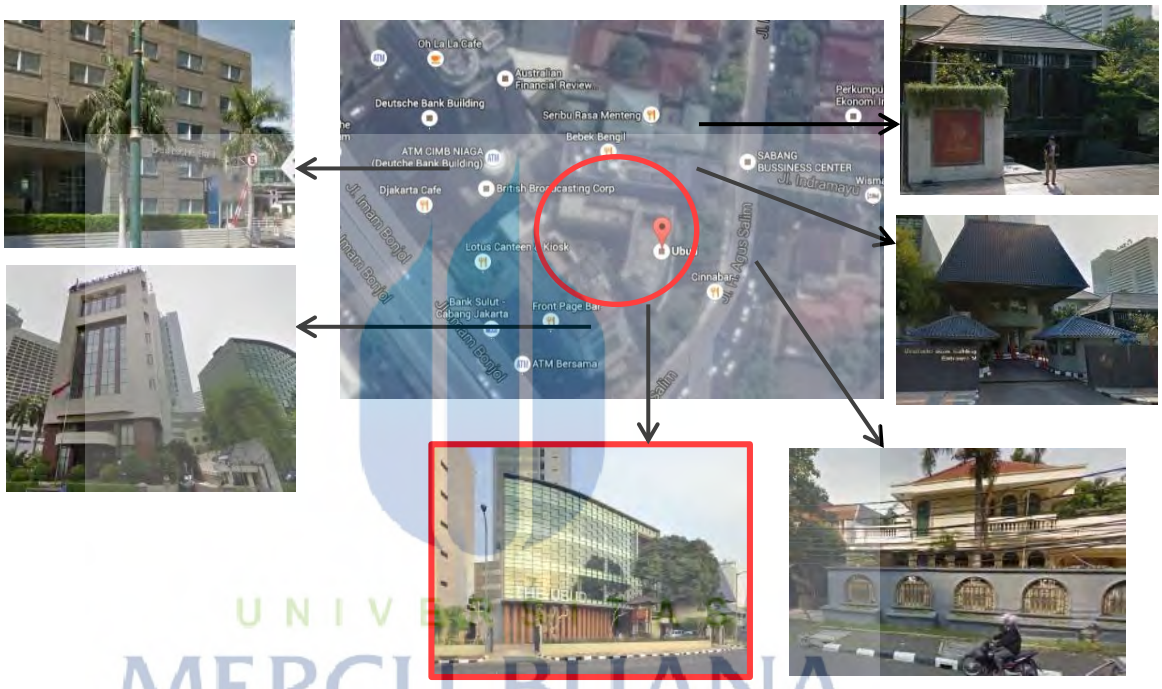
Kondisi sekitar tampak :

Barat	: Deutsche Bank, Bank BCA
Timur	: Perumahan, Jl. Indramayu
Utara	:Deutsche Bank Building, rumah makan Seribu Rasa
Selatan	: Bank Sulut, Graha Mandiri, Gedung UOB

http://digilib.mercubuana.ac.id/



Gambar 3.1 **Peta Lokasi The Ubud Building**



Gambar 3.2 **Kondisi Tampak Sekitar**

Kelebihan Lokasi :

a) Terletak di dekat pusat kota Jakarta sehingga dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat.
b) Terletak dekat dengan area perkantoran, kedutaan, mal dan pemeritahan pusat.
c) Strategis dekat dengan jalan raya sehingga masyarakat dapat menggunakan kerdaraan baik umum atau pribadi ke lokasi bangunan.

Kekurangan lokasi :

a) Terletak di daerah yang lalu lintasnya padat, sering terjadi kemacetan dan berpolusi tinggi.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

2. Bentuk dan tema Bangunan

Gambar 3.3**Fasad Bangunan**
(Sumber : www.google.com)

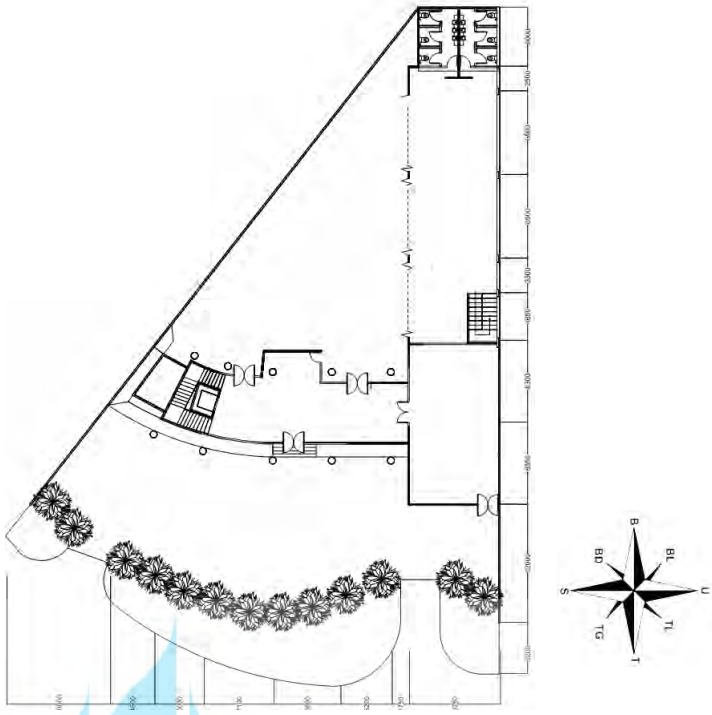
Bentuk bangunan bagian depan (timur) menggunakan material kaca sebagai penutup bangunan lantai 1-3, sedangkan pada lantai dasar terdapat pilar pilar melingkar yang menyusun horizontal. *The Ubud building* menerapkan konsep dengan penghawaan alami karena terdapat area *outdoor* di tengah bangunan. Bagunan ini memiliki bentuk runcing kedalam dan diapit oleh gedung lain di sis selatan, barat, dan utara. Didalamnya terdapat *lift* dan tangga sebagai akes ke lantai atas

3. Analisa Mikro

Indonesia *Food Center* akan dirancang pada lokasi The Ubud Building. Bangunan tersebut membentuk siku atau menyempit ke dalam. Memiliki bangunan utama (*indoor*) yang membentuk L, namun dengan tingkat lantainya yang berbeda. Tempat terbagi menjadi 3 tipe, *outdoor, semi outdoor,* dan *indoor*. Orientasi bangunan menurut arah mata angin menghadap ke Timur.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/



Gambar 3.4**Denah Eksisting**

4. Analisa Pemandangan

Pemandangan yang indah memang merupakan salah satu daya tarik pengunjung. Pintu masuk *The Ubud Building* mengarah ke Timur. Dari dalam bangunan pemandangan tak dapat dilihat dari segala arah di karenakan bersebelahan dengan gedung lain. Untuk menganalisa baik buruknya *view*, berikut pemandangan yang dapat di lihat dari setiap *view*:

Barat : Deutsche Bank, dari lantai 2 atau3 dapat melihat pemandangan *outdoor*.

Timur : Jalan Raya, perumahan

Utara : Deutsche Bank Building, dari lantai 2 atau3 dapat melihat pemandangan *outdoor*.

Selatan : Bank Sulut

Kesimpulannya, lokasi bangunan ini diapit oleh bangunan bangunan besar, oleh karenya *view* yang didapatkan tidak efektif. Pemandangan *good* view di peroleh dengan pemandangan *outdoor* di tengah-tengah bangunan dan arah hadap ke Timur.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

5. Analisa Pencapaian Denah Eksisting

Gambar 3.5**Pencapaian Pengunjung**

(Sumber : www.google.com)

Keterangan pencapain pengunjung ke lokasi :

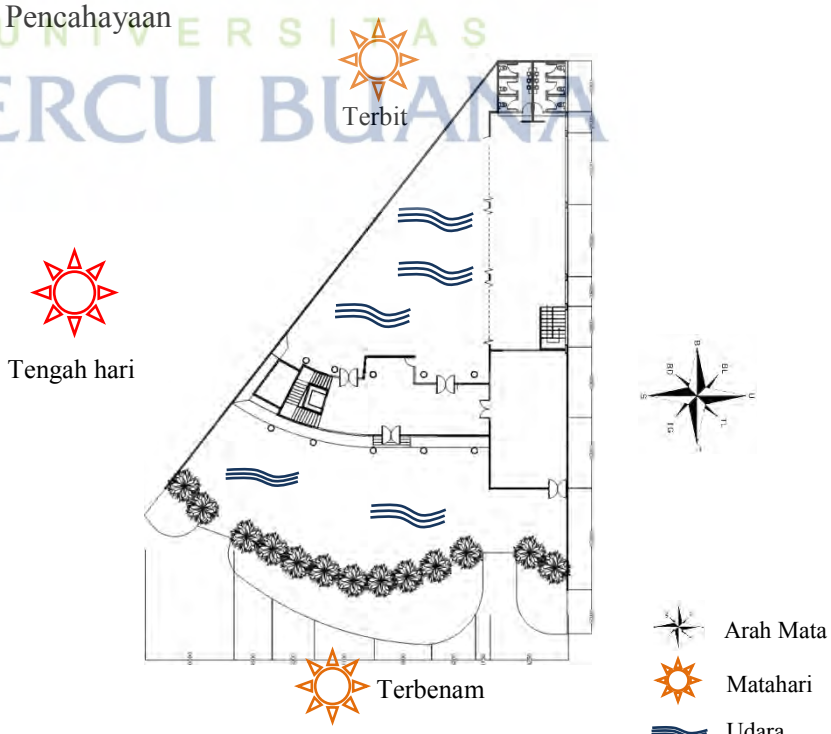
a) Area food centerdi tandai dengan warna merah.

b) Area memiliki luas ± 3.000 m^2.

c) Pencapain bisa melalui dari Jl. Agus Salim, Jl. Indramayu, Jl. Imam Bonjol.

d) Lokasinya trategis, dapat di akses dari sepanjang jalan. Sehingga pengunjung dapat mudah mengakses dan melihat lokasi.

6. Analisa Pencahayaan



Gambar 3.6 **AnalisaPencahayaan**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Intesitas cahaya matahari sangat tinggi saat matahari berada di posisi tengah hari. Saat matahari terbit sinarnya menyilaukan bagian Timur, sedangkan sebaliknya saat sore hari sinar matahari tenggelam menyilauan bagian Barat. Tingkat intesitas cahaya dan panas menjadi pertimbangan untuk meletakan ruang-ruang dalam bangunan dan material yang akan di pakai. Pada waktu-waktu tertentu sinar akan menyinari per-bagian area, hal ini disebabkan lokasi yang diapit oleh gedung-gedung bertingkat. Sinar matahari ini dimanfaatkan sebagai pencahaayaan alami, namun apabila berlebihan terdapat beberapa usulan untuk meminimalkan, yaitu dengan cara :

a) Meminimalkan bukaan.
b) Menempatkan pelindung, *sun shade*, kisi-kisi atau *secondary skin* di sisi barat dan timur.
c) Menciptakan unsur penyejuk dengan air atau vegetasi taman.

Pada bangunan utama diberlakukan pencahayaan buatan yaitu lampu yang dibutuhkan saat malam hari. Adapun penghawaan alami didapatkan dari bukaan / sistem semi *outdoor*, jendela, dan ventilasi buatan. Sedangkan penghawaan buatan dapat memakai AC (*Air Conditioner*).

UNIVERSITAS MERCU BUANA

7. Faktor Kebisingan

Gambar 3.7 **Aspek Kebisingan**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Kebisingan yang relatif tinggi terjadi di bagianselatan dikarenakan volume kendaraan yang cukup tinggi berada di jalan raya. Namun di dalam bangunan dapat di antipasi dengan penggunaan material dan pengaturan akustik yang dapat meredam kebisingan.

C. Analisa Non Fisik

Nama *Foodcourt* : Indonesia *Food Center*

Lokasi : Jl.Agus Salim No.13 Menteng, Jakarta 10310.

Klasifikasi Pengunjung :

a) Pria dewasa, wanita dewasa, anak-anak.
b) Individu, berkelompok.
c) Pekerja, pelajar, pengusaha.
d) Warga negara Indonesia, warga negara asing.

Jenis Counter Makanan :

a) Aceh : mie aceh, teh tarik, kuwah manok, nasi gurih, ruti cane, rutijala, ayam tangkap, gule rampoe, dll.
b) Sumatera Barat : ayam pop, belut goreng, rendang, dendeng balado, es campur, gulai, balado, sate padang, soto padang, dll.
c) Sumatera Selatan : ikan pais, laksa, mie celor, nasi lemak, otak-otak, pempek, pindang, sambal goreng, rujak mie, tekwan, dll.
d) DKI Jakarta : asinan, bir pletok, bubur ayam, es doger, es teler, gado-gado, kerak telor, lontong sayur, nasi goreng, nasi kebuli, pecak, soto betawi, taoge goreng, dll.
e) Jawa Barat : batagor, keredok, bandrek, es cendol, lotek, mi kocok, nasi timbel, pepes, soto mie, kupat tahu, tahu gejrot, asinan bogor, taoge goreng, bubur ayam, dll.
f) Jawa Tengah (Yogya & Solo) : lumpia semarang, bakmi jawa, bakpia, gado-gado, gaplek, gudeg, nasi pecel, opor, sambal goreng krecek, urap, dawet ayu, gudeg, bubur kacang ijo, nasi liwet, wedang jahe, tempe tahu bacem, tongseng, dll.
g) Bali : sate lilit, ayam betutu, nasi bubuh, nasi tepeng, jukut, nasi jenggo.
h) Sulawesi : ayam rica-rica, es kacang merah, pisang ijo, dll.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

1. Struktur Organisasi

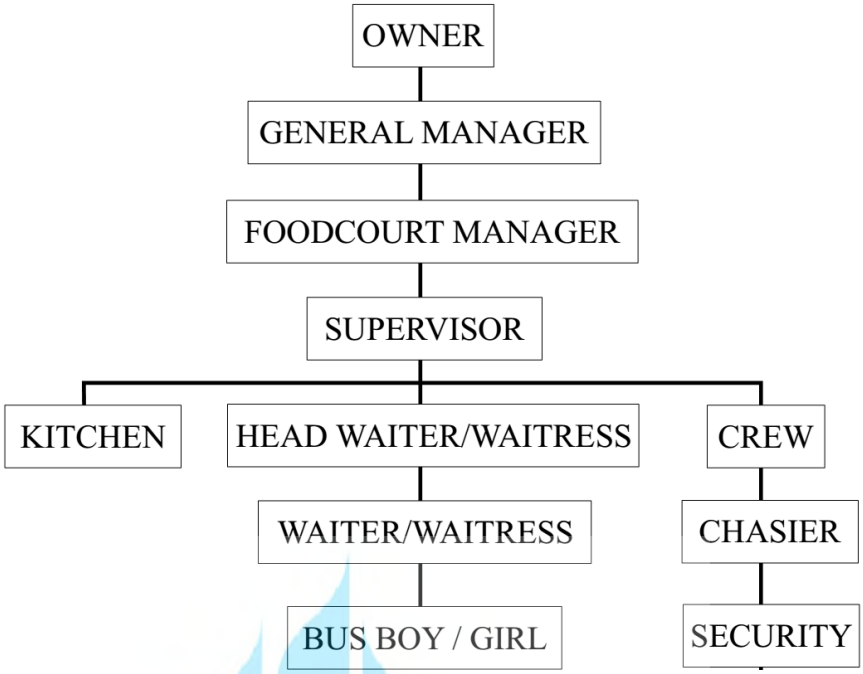


Diagram 3.1 **Sruktur Organisasi**

2. *Job Description*

a) Pemilik (*Owner*)

Mengatur dan mengawasi karyawan.

b) *General Manager*

Memiliki tanggung jawab seluruh bagian / fungsional perusahaan.

Membantu atasan untuk mengawasi karyawan dan sistem operasional.

c) *Foodcourt Manager*

Pimpinan restoran / *foodcourt* yang mengontrol operasi restoran memastikan apakah pelayanan kepada tamu telah sesuai seperti pengaturan yang diterapkan, mengatur dan menentukan pola kerja/pelayanan.

d) *Supervisor*

Bertanggung jawab atas kelangsungan operasional.

Mendistribusikan, membimbing, merekomendasikan dan bertanggung jawab terhadap kelayakan hasil pekerjaan bahawan dan melaporkan jalannya operasional sesuai dengan standart dan

http://digilib.mercubuana.ac.id/

pedoman kualitas yang berlaku dan menyusun laporan hasil pekerjaan harian.

e) *Kitchen*

Yang mengatur dalam operasional dapur, untuk membuat dan menyajikan makanan, seperti *chef* dan staff-nya.

f) *Head Waiter/Waitress*

Kepala dari para pelayan mengatur dan mengontrol para pelayan yang melayani pengunjung.

g) *Waiter / Waitress*

Melayani pengunjung restoran /*foodcourt* dari pemesanan, mengantar, makan, mempersiapkan meja dan mengantarkan bon pembayaran.

h) *Busboy / girl*

Prinsipnya sama dengan *waiter* namun bertugas membantu *waiter*, membereskan meja makanan / saji, bertanggung jawab dalam kebersihan perabot / alat makanan dan ruang makan beserta furnitur yang ada di dalamnya

i) *Cashier*

Bertanggung jawab dalam mengawasi dan menerima pembayaran serta mencatat semua interaksi.

j) *Security*

Melakukan pemeliharaan dan ketertiban di lingkungan unit kerja serta pencegahan dini, untuk mengantisipasi Tindak Pidana serta hambatan jalannya operasioanal.

3. Sistem pelayanan

Sistem pelayanan yang diterapkan pada *Indonesian Foodcourt* ini adalah *self sevice* dan *counter service*, pelayanan per *counter* pesanan yang ada langsung dari *counter* masing-masing sampai pembayaran. Dimana pengunjung melayani diri mereka sendiri dan memesan serta membawa makanan sendiri ke meja yang mereka inginkan. Sistem pembayaran pada *Indonesian Foodcourt* ini adalah *leasing system* dimana pengunjung melakukan pembayaran langsung di setiap *counter*.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

4. Pelaku dalam *foodcourt*

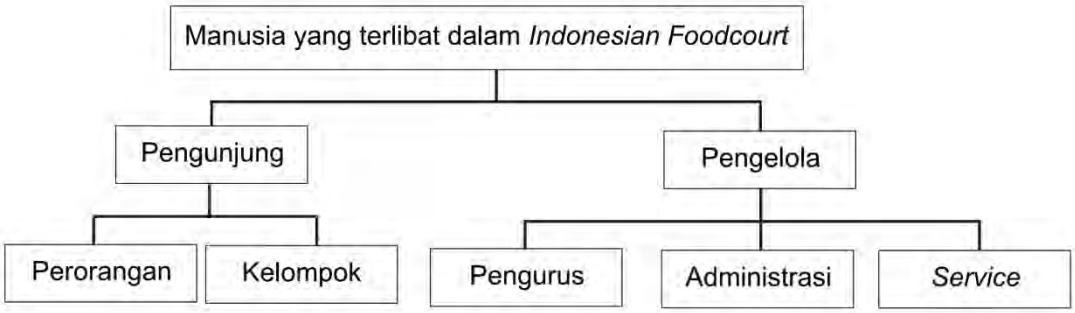


Diagram 3.2 **Pelaku di dalam *foodcourt***

D. Analisa Citra / Image

1. *Mind Map*

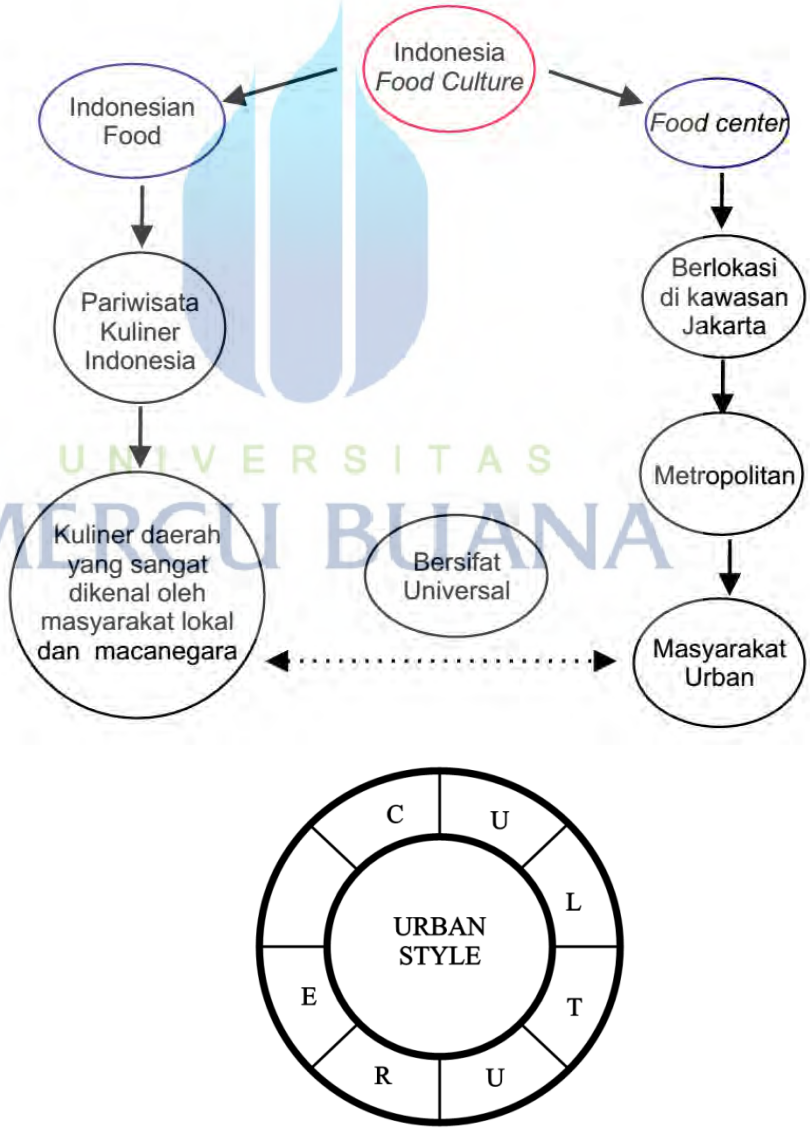


Diagram 3.3 ***Mind Map***

http://digilib.mercubuana.ac.id/

2. Analisa Gaya Tema

Dari analisa di atas didapatkan gaya *urban style*, dengan latar belakang lokasi dan target pengujung yang terdapat di tengah-tengah masyarakat perkotaan. Karena *food center* ini bertujuan untuk mewakili jenis masakan nusantara maka sebagai *focus of the theme* mengangkat *traditionalculture*, diwakili beberapa daerah yang di analisa jenis makanannya dapat di terima secara universal, antara lain Aceh, Sumatera Barat, Sumatera Selatan, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah (Yogya dan Solo), Bali, dan Sulawesi. Berikut analisa gaya dan tema :

a) Ragam Kebudayaan Indonesia

Ragam budaya Indonesia sangat beraneka ragam misal arsitektur, sosial, dan lingkungannya, semua itu dipengaruhi oleh letak geografisnya. Ragam hias tradisional Indonesia memiliki bentuk yang umumnya bersumber kepada motif-motif flora dan fauna, diungkapkan secara realistis atau naturalistis. Tetapi bentuk-bentuk tersebut digayakan (stilisasi) sedemikan rupa sehingga menjadi motif-mofif dekoratif yang dapat ditemukan pada arsitektur, pakaian, maupun kain batik atau songket. Setiap daerah memiliki ragam hias dan kebudayaan yang berbeda-beda walaupun bersumber pada hal yang sama, umumnya masing-masing motif memiliki makna yang terkait dengan kehidupan spiritual dan lingkungan sekitar. Di dalam analisa ini, menerapkan kebudayaan dan ragam hias dari daerah yang masuk ke dalam kontent perancangan ini.

b) Ragam bentuk *Urban Style*

Ciri bentuk dari *urban style* yaitu dinamis dan kekinian (*modern*). Gaya *modern urban* merupakan pembaharuan dari gaya industrial *urban*, lebih nyaman dan lembut.ciri lain dari *urban style* anatara lain tema-tema industrial, material ekspos, minimalis furniture, *clean*, minim perawatan, *artwork*, memakai material fabrikasi. Semua elemen yang ada ada ruang umumnya tidak memiliki sisi dekoratif yang berlebihan.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

E. Analisa Aktifitas Pola Sirkulasi

1. *Flow of Activity* Pengelola

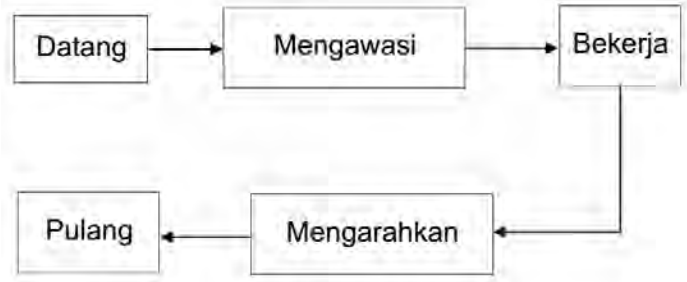


Diagram 3.4 **Alur Pengelola**

2. *Flow of Activity*Pengunjung

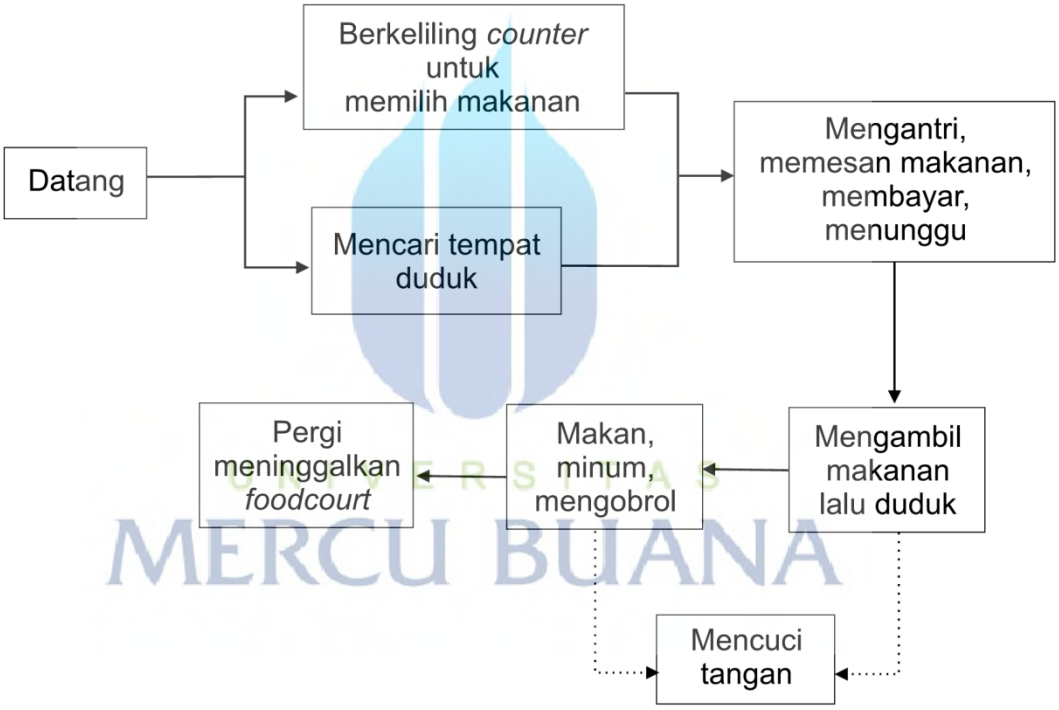


Diagram 3.5 **Alur Pengunjung**

3. *Flow of* Activity Karyawan /Staff

   Alur pegawai di kelompokan menjadi :

   a) *Product Personel*

   Karyawan yang bekerja mempersiapkan hidangan-hidangan yang dipesan oleh pengunjung. Yang termasuk dalam golongan ini, yaitu *chef*, *staff counter* (pelayan), dan kasir.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

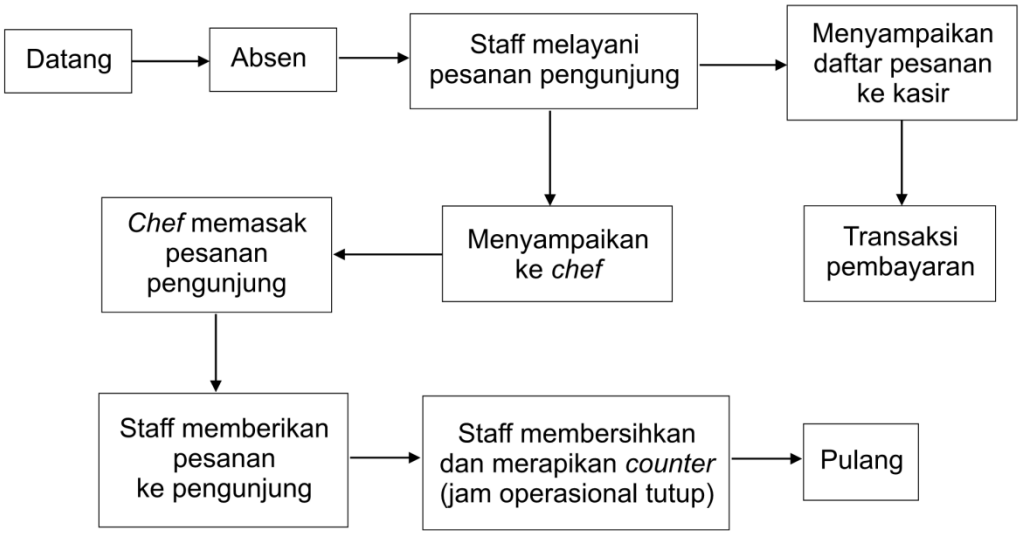


Diagram 3.6 **Alur Karyawan *Product Personel***

b) *SevicePersonel*

Yaitu karyawan yang memiliki tanggung jawab pada pelayanan / penyajian hidangan para tamu, dll.

Diagram 3.7 **Alur Karyawan *Service Personel***

c) *Control Personel*

Pegawai yang bertugas mengontrol semua pekerjaan bagian-bagian lain agar beroperasi dan berjalan dengan lancar dengan standar etos kerja yang baik.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

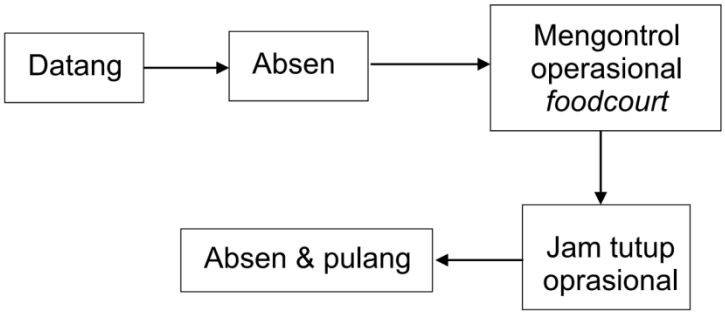


Diagram 3.8 **Alur Karyawan *Control Personel***

d) *Support personel*

Karyawan yang bekerja di dapur (*kitchen*), yang terdiri dari *dishwasher* (tukang cuci piring), *porete* (karyawan yang bertugas mengangkat barang-barang yang datang.

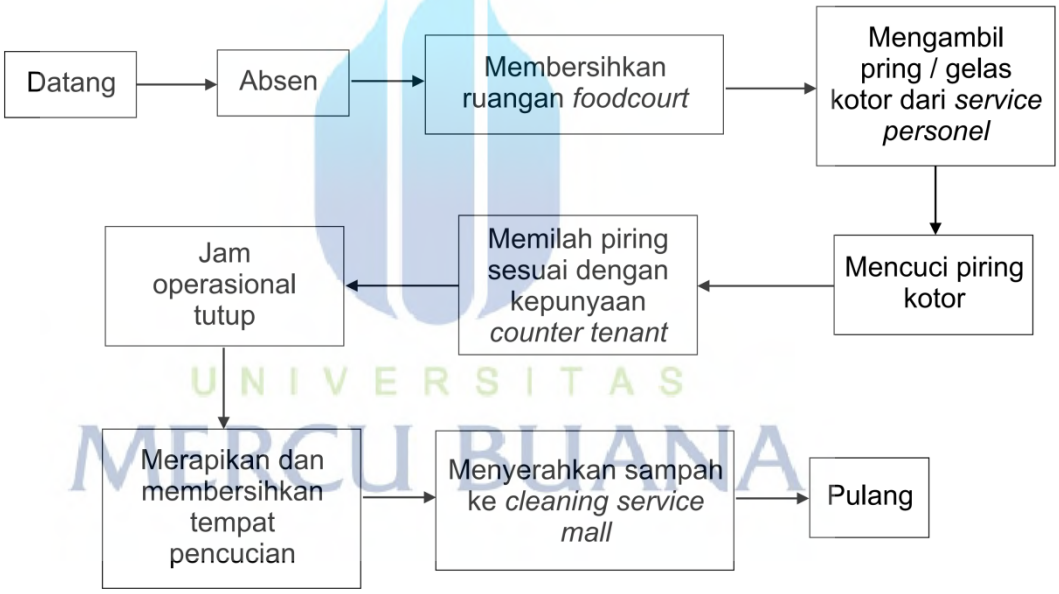


Diagram 3.9 **Alur Karyawan *Support Personel***

4. *Flow of* ActivityBarang

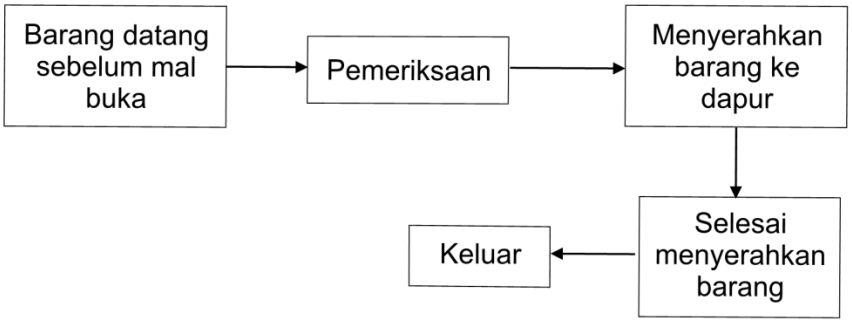


Diagram 3.10 **Alur Barang**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

F. Analisa Aktivitas dan Fasilitas

Pengguna	Aktivitas	Fasilitas	Area	Zona
Pengunjung Pelayan Karyawan	Berjalan keluar masuk	Pintu masuk *Signage*	***Main Entrance***	**PUBLIK**
Pengunjung Pelayan	Makan & minum Berbincang-bincang Menunggu Bersosialisasi Duduk Membersihkan meja Merapikan meja & kursi	Meja makan Kursi makan	**Area Makan**	**SEMI PUBLIK**
Pelayan	Mencuci tangan Berkaca	*Sink*	**Area Cuci Tangan**	**SEMI PUBLIK**
Pengelola Karyawan Pengunjung	Beribadah	Tempat Shalat	**Area Shalat**	**SEMI PUBLIK**
Pengunjung *Counter Tenant* (Kasir & Pelayan) *Chef*	Melihat-lihat menu Memesan makanan Membayar Menunggu Menjual makanan Melayani pembeli Menawarkan makanan Menyajikan makanan Menerima pembayaran Memasak & menyajikan	Meja *counter* Lemari *display* Meja kasir *Kitchen*	**Area *Counter***	**SEMI PRIVATE**
Pengelola	Mengawasi Bekerja *Meeting*	Meja komputer Meja bekerja	- **Ruang *Owner*** - **Ruang**	**PRIVATE**

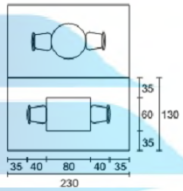
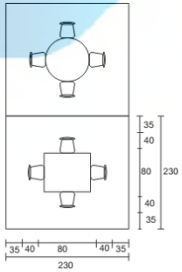
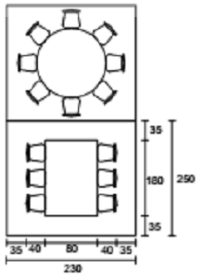
http://digilib.mercubuana.ac.id/

	Berdiskusi Mengetik (Menggunakan Komputer) Menelepon (Komunikasi) Mencari & menyimpan data / file	Kursi File *cabinet* / Lemari file Cradenza Kursi untuk tamu Meja *meeting* Kursi *meeting*	***General Manager*** - **Ruang *Manager*** - **Ruang *Supervisor*** - **Ruang *Finance*** - ***Meeting Room*** - ***File room***	
Karyawan	Menyimpan Barang	*Locker*	***Locker Area***	**PRIVATE**
Pelayan	Mencuci peralatan makan/minum Menyimpan peralatan makan/minum Mengirim peralatan makan/minum	Rak *Sink* *Lift* makanan / *dumbwaiter*	***Dishwasher Room***	**SERVICE**
Pelayan	Menyimpan peralatan	Lemari	***Storage Room***	**SERVICE**
Pelayan	Membuang sisa makanan	Tempat sampah	***Garbage Room***	**SERVICE**

Tabel 3.1 **Aktivitas dan Fasilitas**

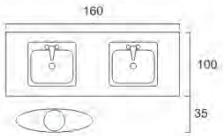
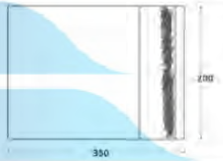
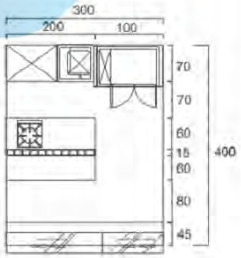
http://digilib.mercubuana.ac.id/

G. Analisa Besaran Ruang

Zona	Ruang	Fasilitas	Dimensi P	Dimensi L	Dimensi T	Kapasitas	Unit	Konfigurasi	Total besaran	LIGHT	VIEW	AIR	SOUND
PUBLIK	*Main Entrance*	Pintu masuk	140	80	210	2 orang	1		1.4 x 0.8 = **1.12 m²**	◑	●	◑	◑
SEMI PUBLIK	Area Makan	a) 2 orang - Kursi - Meja persegi / bundar	40 80	40 60	45 75	2 orang	2 1		a) 2.3 x 1.3 = **2.99 m²**	●	●	●	●
		b) 4 orang - Kursi - Meja persegi / bundar	40 120	40 120	45 75	4 orang	4 1		b) 2.3 x 2.3 = **5.29 m²**				
		c) 6 orang - Kursi - Meja persegi	40 160	40 80	45 75	6 orang	6 1		c) 2.3 x 2.5 = **5.75 m²**				

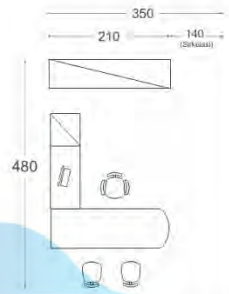
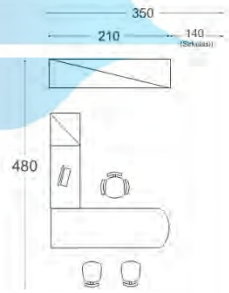
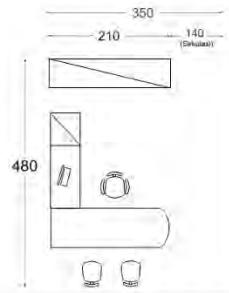
MERCU BUANA UNIVERSITAS

http://digilib.mercubuana.ac.id/

	Area Cuci Tangan	*Wastafel* Cabinet	60 80	60 100	80 80	1 orang	1		1.6 x 1.35 = **2.16 m²**	◑	●	●	○
	Area Ibadah (Mushola)	Tempat Salat Tempat Wudhu	350	200	300	10 orang	1		3.50 x 2.00 = **7.00 m²**	●	◑	◑	●
SEMI PRIVATE	Area *Counter*	*Kitchen (Sink)* *Counter,* Kasir dan *Food Display*	300 (200) 300	200 (60) 200	80 (80) 200		1 1		3.0 x 4.0 = **12.00 m²**	●	●	●	●
PRIVATE	Loker	Loker	40/	40/ 180	180	5 orang	1		1.3 x 2.0 = **2.60 m²**	●	○	◑	○

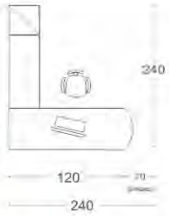
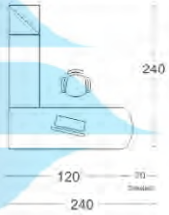
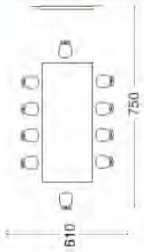
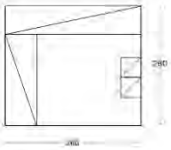
UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

PRIVATE	Ruang *Owner*	- Meja komputer - Meja kerja - Kursi kerja - Kursi tamu - *Cradenza* - *File cabinet*	120 180 50 45 90 210	55 60 50 50 45 60	65 70 45/90 45/90 120 210	1 orang	1 1 1 2 1 1		4.8 x 3.5 = **16.8 m²**	●	◑	◑	○
	Ruang *General Manager*	- Meja komputer - Meja kerja - Kursi kerja - Kursi tamu - *Cradenza* - *File cabinet*	120 180 50 45 90 210	55 60 50 50 45 60	65 70 45/90 45/90 120 210	1 orang	1 1 1 2 1 1		4.8 x 3.5 = **16.8 m²**	●	◑	◑	○
	Ruang *Manager*	- Meja komputer - Meja kerja - Kursi kerja - Kursi tamu - *Cradenza* - *File cabinet*	120 180 50 45 90 210	55 60 50 50 45 60	65 70 45/90 45/90 120 210	1 orang	1 1 1 2 1 1		4.8 x 3.5 = **16.8 m²**	●	◑	◑	○

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

PRIVATE	Ruang *Supervisor*	- Meja komputer - Meja kerja - Kursi kerja - *Cradenza*	120 120 50 90	120 120 50 90	65 70 45/90 120	3 orang	1 1 1 1		2.4 x 2.4 = **5.76 m²**	●	○	◑	○
	Ruang *Finance*	- Meja komputer - Meja kerja - Kursi kerja - *Cradenza*	120 120 50 90	120 120 50 90	65 70 45/90 120	3 orang	1 1 1 1		2.4 x 2.4 = **5.76 m²**	●	○	◑	○
	Ruang *Meeting*	- Meja rapat - Kursi rapat	320 45	120 50	70 45/90	10 orang	1 10		7.5 x 6.1 = **45.7 m²**	●	◑	●	◑
	Ruang *File*/ Arsip	- Lemari file - *Cabinet file*	200 90	60 60	210 120	10 orang	1 1		2.0 x 2.0 = **4.0 m²**	●	●	◑	○

UNIVERSITAS MERCU BUANA

S E R V I C E	*Storage Room*	Lemari	200	60	250		1		3.0 x 3.0 = **6.0 m²**	●	◐	◒	●	○
	Dishwasher Room	*Sink*	300	80	110		1		5.0 x 2.0 = **10 m²**	●	◐	●	○
		Lift makanan / *dumbwaiter*	180	180	180								
	Garbage Room	Sink	75	75	110		1		5.0 x 2.0 = **10 m²**	●	◐	●	○
		Tempat pembuangan sampah											

Tabel 3.2 **Besaran Ruang**

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

H. Rekaputulasi Besaran Ruang

Zona	Ruang	Luasan satuan	Qtty	Total luasan	Total Luas + Sirkulasi	Persentase
PUBLIK	*Main Entrance*	1.4 x 0.6 = 0.84 m^2	1	0.84 m^2 x 1 = 0.84 m^2	0.84 m^2 + 30% 0.84 m^2 + 0.243 = **1.08 m^2**	**0,2%**
SEMI PUBLIK	Area Makan a) Meja makan 2 orang b) Meja makan 4 orang c) Meja makan 6 orang	a) 2.3 x 1.3 = 2.99 m^2 b) 2.3 x 2.3 = 5.29 m^2 c) 2.3 x 2.5 = 5.75 m^2	20 20 10	a) 2.99 m^2 x 20 = 59.80 m^2 b) 5.29 m^2 x 20 = 105.8 m^2 c) 5.75 m^2 x 10 = 57.50 m^2	223.1 m^2 + 30% 223.1 m^2 + 66.93 = **290.03 m^2**	**44.0%**
	Area Cuci Tangan	1.6 x 1.35 = 2.16 m^2	6	2.16 m^2 x 6 = 12.96 m^2	12.96 m^2 + 30% 12.96 m^2 + 3.88 = **16.84 m^2**	**2,6%**
	Area Ibadah (Mushola)	3.50 x 2.00 = 7.00 m^2	1	7.00 m^2 x 1 = 7.00 m^2	7.00 m^2 + 30% 7.00 m^2 + 2.10 = **9.10 m^2**	**1,5%**
SEMI PRIVATE	Area *Counter*	3.0 x 4.0 = 12.00 m^2	7	12.00 m^2 x 7 = 84 m^2	84.0 m^2 + 30% 84.0 m^2 + 25.2 = **109.2 m^2**	**16.6%**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

PRIVATE	Loker	1.3 x 2.0 = 2.60 m^2	6	2.60 m^2 x 6 = 15.6 m^2	15.6 m^2 + 30% 15.6 m^2 + 4.68 **= 20.28 m^2**	**3.0%**
	Ruang *Owner*	4.8 x 3.5 = 16.8 m^2	1	16.8 m^2 x 1 = 16.8 m^2	16.8 m^2 + 30% 16.8 m^2 + 5.04 = **21.84 m^2**	**3.3%**
	Ruang *General Manager*	4.8 x 3.5 = 16.8 m^2	1	16.8 m^2 x 1 = 16.8 m^2	16.8 m^2 + 30% 16.8 m^2 + 5.04 = **21.84 m^2**	**3.3%**
	Ruang *Manager*	4.8 x 3.5 = 16.8 m^2	1	16.8 m^2 x 1 = 16.8 m^2	16.8 m^2 + 30% 16.8 m^2 + 5.04 = **21.84 m^2**	**3.3%**
	Ruang *Supervisor*	2.4 x 2.4 = 5.76 m^2	3	5.76 m^2 x 3 = 17.28 m^2	17.28 m^2 + 30% 17.28 m^2 + 5.18 **= 22.46 m^2**	**3,4%**
	Ruang *Finance*	2.4 x 2.4 = 5.76 m^2	3	5.76 m^2 x 3 = 17.28 m^2	17.28 m^2 + 30% 17.28 m^2 + 5.18 **= 22.46 m^2**	**3,4%**
	Ruang *Meeting*	7.5 x 6.1 = 45.7 m^2	1	45.7 m^2 x 1 = 45.7 m^2	45.7 m^2 + 30% 45.7 m^2 + 13.71 **= 59.41 m^2**	**9,0%**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Tabel 3.3 **Rekaputulasi Besaran Ruang**

	Ruang *File*/ Arsip	2.0 x 2.0 = 4.0 m^2	1	4.0 m^2 x 1 = 4.0 m^2	4.0 m^2 + 30% 4.0 m^2 + 1.2 **= 5.20 m^2**	**0.8%**
SERVICE	*Storage Room*	3.0 x 3.0 = 6.0 m^2	1	6.0 m^2 x 1 = 6.0 m^2	6.0 m^2 + 30% 6.0 m^2 + 1.8 = **10.8 m^2**	**1,6%**
	Dishwasher Room	5.0 x 2.0 = 10 m^2	1	10 m^2 x 1 = 10.0 m^2	10.0 m^2 + 30% 10.0 m^2 + 3.0 **13 m^2**	**2%**
	Garbage Room	5.0 x 2.0 = 10 m^2	1	10 m^2 x 1 = 10.0 m^2	10.0 m^2 + 30% 10.0 m^2 + 3.0 **13 m^2**	**2%**
TOTAL LUAS AREA					658.38 m^2	**100%**
SIRKULASI 30%					197.51 m^2	
TOTAL LUASAN + SIRKULASI					**855.89 m^2**	
LUAS EKSISTING KESELURUHAN **Lantai Dasar** **Lantai 1** **Lantai 2** **Lantai 3** **LUASAN BERSIH DENAH EKSISTING**					2071.45 m^2 1150 m^2 471.57 m^2 425.71 m^2 112.6 m^2 1549.45 m^2	

MERCU BUANA UNIVERSITAS

http://digilib.mercubuana.ac.id/

I. Analisa Persyaratan Studi

1. Fungsi Aktifitas

Aktifitas ini di fungsikan sebagai menentukan pola sirkulasi yang baik dari sebuah ruang, dimana setiap alur penggunaannya terasa efektif, efisien serta mudah di jangkau. Sebuah alur sirkulasi juga harus diperhitungkan penggunaannya.

2. Sistem Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek tertentu.

Kriteria pencahayaan yang baik sebaiknya sesuai dengan fungsional yang diperlukan oleh pengunjung. Pencahayaan terbagi menjadi 2 kriteria yakni pencahayaan alami yang dihasilkan oleh cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan sedangkan kriteria yang satunya lagi merupakan pencahayaan buatan yang dihasilkan dari lampu ramah lingkungan yang berasal dari lampu PL, pijar, TL digunakan secara *general lighting* sedangkan sebagai *local* dan *accentlighting* menggunakan halogen, LED dan spotlight. Sistem penerangan menggunakan 2 macam yaitu :

a) Secara langsung (*Direct Lighting*)
b) Tidak langsung (*Indirect Lighting*)

Untuk sebuah restoran, besarpenerangan yang dibutuhkan lux yang bervariasi antara 200-500 lux (tergantung ruangan), dengan warna cahaya putih hangat atau *warm*. Sedangkan untuk pekerjaan di dapur dibutuhkan besar penerangan 500-1000 lux, dengan warna cahaya putih netral.

3. Sistem Tata Suara dan Akustik

Unsur akustik merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan dengan perencanaan yang baik, pengaruh dari akustik sangat luas dan menimbulkan efek-efek psikis dan emosional dalam ruang. Dengan suatu akustik yang baik seseorang akan merasakan kesan-

http://digilib.mercubuana.ac.id/

kesan tertentu dalam ruang. Sistem akustik dapat dibuat dengan memanfaatkan material akustik.

Dikarenakan *foodcenter* ini memiliki area terbuka dan tertutup maka tata suara di seluruh area adalah berbeda. Untuk mengantisipasinya dapat dengan penggunaan material yang dapat meredam suara dan menggunakan alunan suara-suara alami dan natural sehingga memberikan nuansa alam di luar ruang.

4. Sistem Penghawaan

Tata udara merupakan unsur penting di dalam suatu interior. Dengan tata udara yang baik maka akan tercipta kenyamanan, kesehatan, dan kenikmatan bagi pengguna bangunan. Suhu yang aman di dalam ruangan area makan adalah 22-24˚C dengan kelembaban relatif 40-45% dan kecepatan udara 0,2 m/detik. Banyaknya udara yang diperlukan dalam ruang berkisar 30m^3/orang/jam.

Terdapat penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dapat memanfaatkan bukaan, jendela, atau ventilasi,sedangkan penghawaan buatan dapat menggunakan AC (*Air conditioner*).

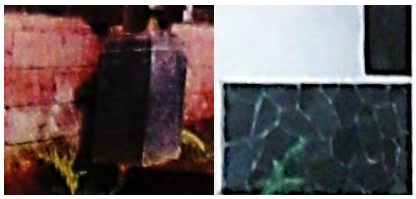
5. Studi Material

Pemilihan material yang digunakan pada elemen interior Indonesia *food culture* berdasarkan tema dan citra yang ingin diciptakan. Sehingga pemilihan material dapat mendukung tema dan citra interior dari *food center* ini. Maka material yang dapat mendukung tema dan citra ruang, yaitu:

AKSEN INDONESIA	**MATERIAL *URBAN***
 Batu Kali Batu Candi	Material yang digunakanadalah material buatanpabrik, sepertit*ile*, anekabahanlogam-logaman, kaca, plastik, kain, kayuolahan, danbahanfabrikasi lain.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Krobokan Stone Batu Paras

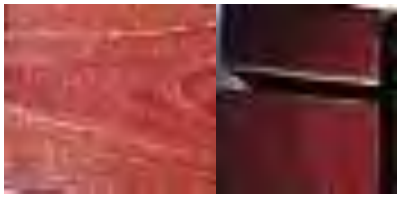


Marga Stone Batu Selah Gedang

Batu Palimanan Batu Hijau

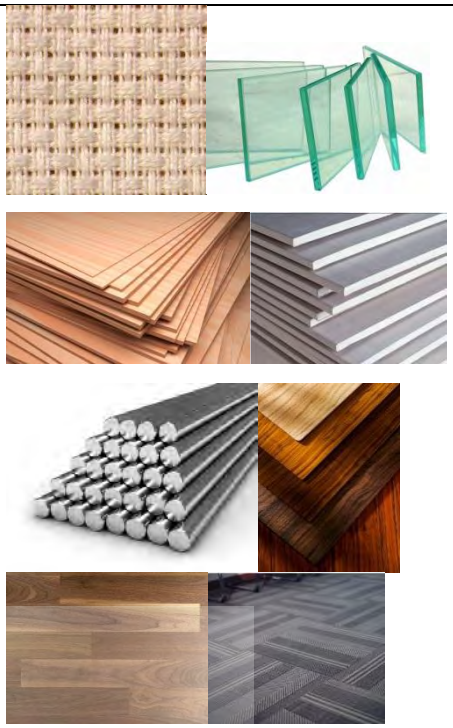
Bambu dan Rotan

Kayu



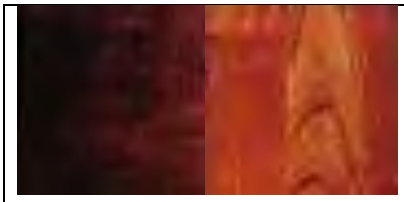
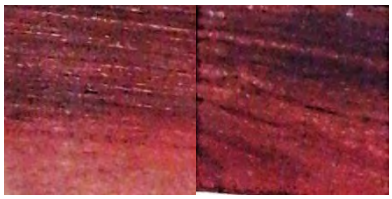
Teak Kamper Samarinda

Ramin Bangkiray



UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

 Kayu kelapa Sungkai  Kayu ulin Sonokeling Meranti Merah Bambu Nyatoh (Sumber : *Indonesian Accents* oleh Tan Hock Beng, 1999)	

Tabel 3.4 **Analisa Studi Material**

6. Studi Psikologi Warna

Warna yang digunakan dalam area *food center* biasanya adalah warna yang sesuai dengan gaya, teman dan fungsi ruang. Warna cerah diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung untuk datang, dan warna lembut untuk memberikan suasana yang lebih nyaman.

Di analisa dari gaya dan tema, maka warna yang dapat digunakan ialah kombinasiciri warna uurban dengan warna tradisional Indonesia. Warna-warna tersebut akan di analisa dengan psikologi warna secara umum.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

a) Klasifikasi Warna

Warna Tradisional	**Warna *Urban***	**Warna untuk Restoran**[1]
• Warna hitam, merah dan putih bagi umumnya suku-suku bangsa di Indonesia merupakan warna yang mempunyai nilai simbolis.[2] • Penggunaan warna dalam konteks perancangan ini, terdapat hampir keseluruhan warna, dikarenakan pemilihan dari masing-masing ragam mewakili setiap daerah	Bersifat monokrom dan netral, yang tak lain ciri dari industrial dan modern seperti hitam, putih, abu-abu, coklat.	• Warna akan terlihat langsung baik untuk penyajian maupun untuk pelayanan makanan. Pertama karena makanannya sendiri warnanya tak terhitung, kemasannya, penyajiannya dan elemen interiornya. • Warna-warna yang merangsang selera dengan baik adalah koral, warna buah persik, kuning muda, hijau kekuningan, warna-wana merja jingga, flaminggo , kuning terang, dan merah labu. Sedangkan warna yang kurang menarik selera dan tidak disukai untuk makanan adalah merah keunguan,

[1]Sulasmi Darmaprawira, *Warna : Teori Kreativitas dan Penggunaannya edisi ke 2*,Institut Teknologi Bandung, 2002, hlm. 141-142.
[2]Sulasmi Darmaprawira, *Warna : Teori Kreativitas dan Penggunaannya edisi ke 2*,Institut Teknologi Bandung, 2002, hlm. 141-142.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

		ungu, abu-abu. Tidak selalu warna yang merangsang selera itu semuanya diterapkan untuk segala macam makanan. Walaupun warna-warna itu sangat indah, belum tentu cocok untuk selera.
Dari pernyataan tiga hal diatas dapat disimpulkan bahwa warna monokromatik netral akan mendominasi. Warna dasar merah ke hijau menyesuaikan keseluruhan warna ragam hias dengan kebutuhan psikologi restoran.		

Tabel 3.5 **Analisis Warna**

b) Lingkaran Warna

Gambar 3.11 **Lingkaran Warna**
(Sumber : www.google.com)

Dalam lingkaran warna dapat disimpulkan bahwa warnayang akan lebih dominan dipakai adalah warna monokromatik dan warna yang tergolong warna analogus (Merah ke arah hijau). Warna analogus adalah warna yang berdekatan dalam lingkaran warna.

c) Karakter Warna

1) Merah : cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.
2) Merah jingga : semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
3) Jingga : hangat, semangat, muda, ekstremis, menarik.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

4) Kuning Jingga : kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
5) Kuning : Cerah, Bijaksana, Terang, Bahagia, Hangat, Pengecut, penghiatanan.
6) Kuning Hijau : persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
7) Hijau Muda : kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

J. Organisasi Ruang

1. Hubungan Antar Ruang

   a) Diagram Bubble

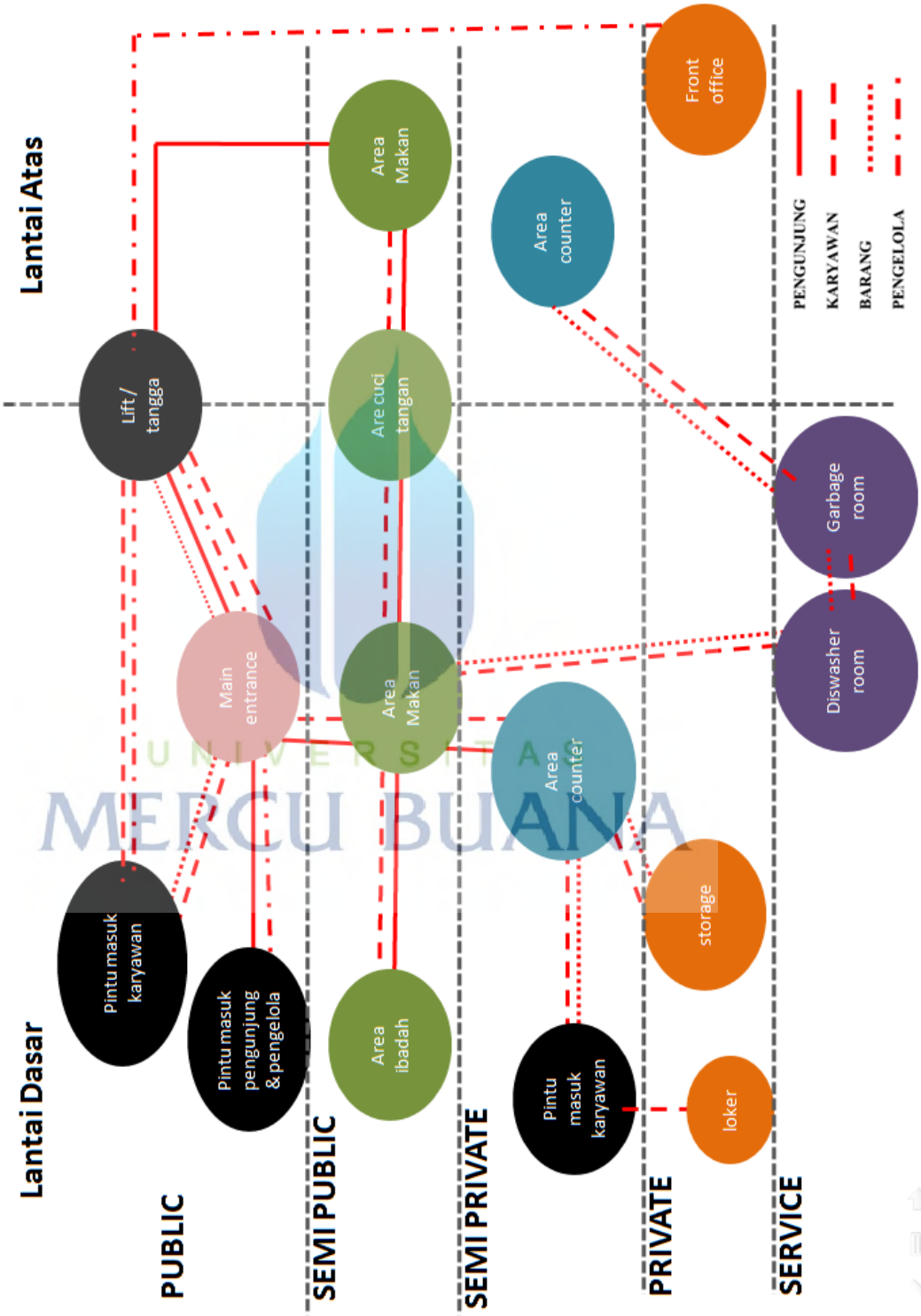


Diagram 3.11 **Diagram Bubble**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

b) Matriks

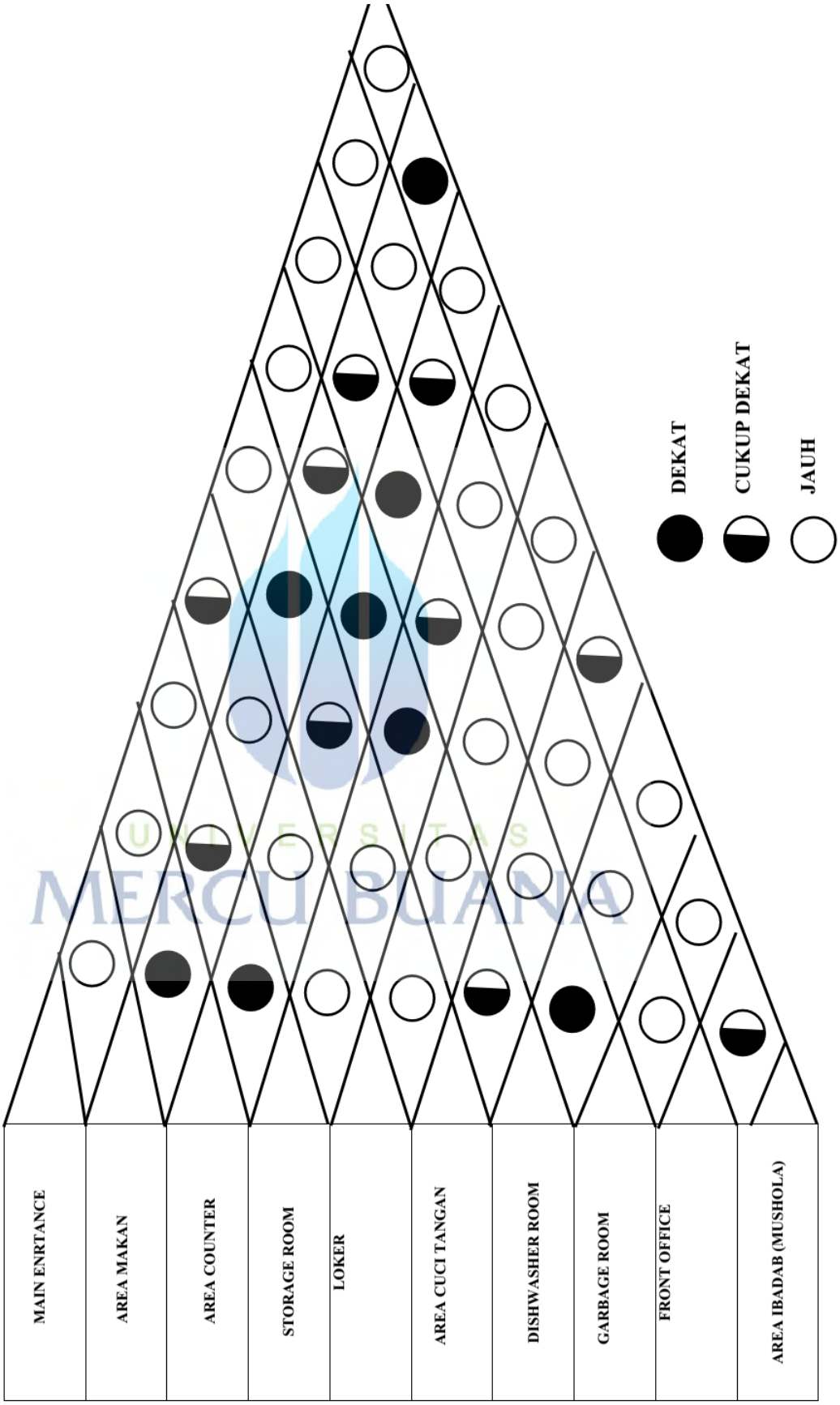
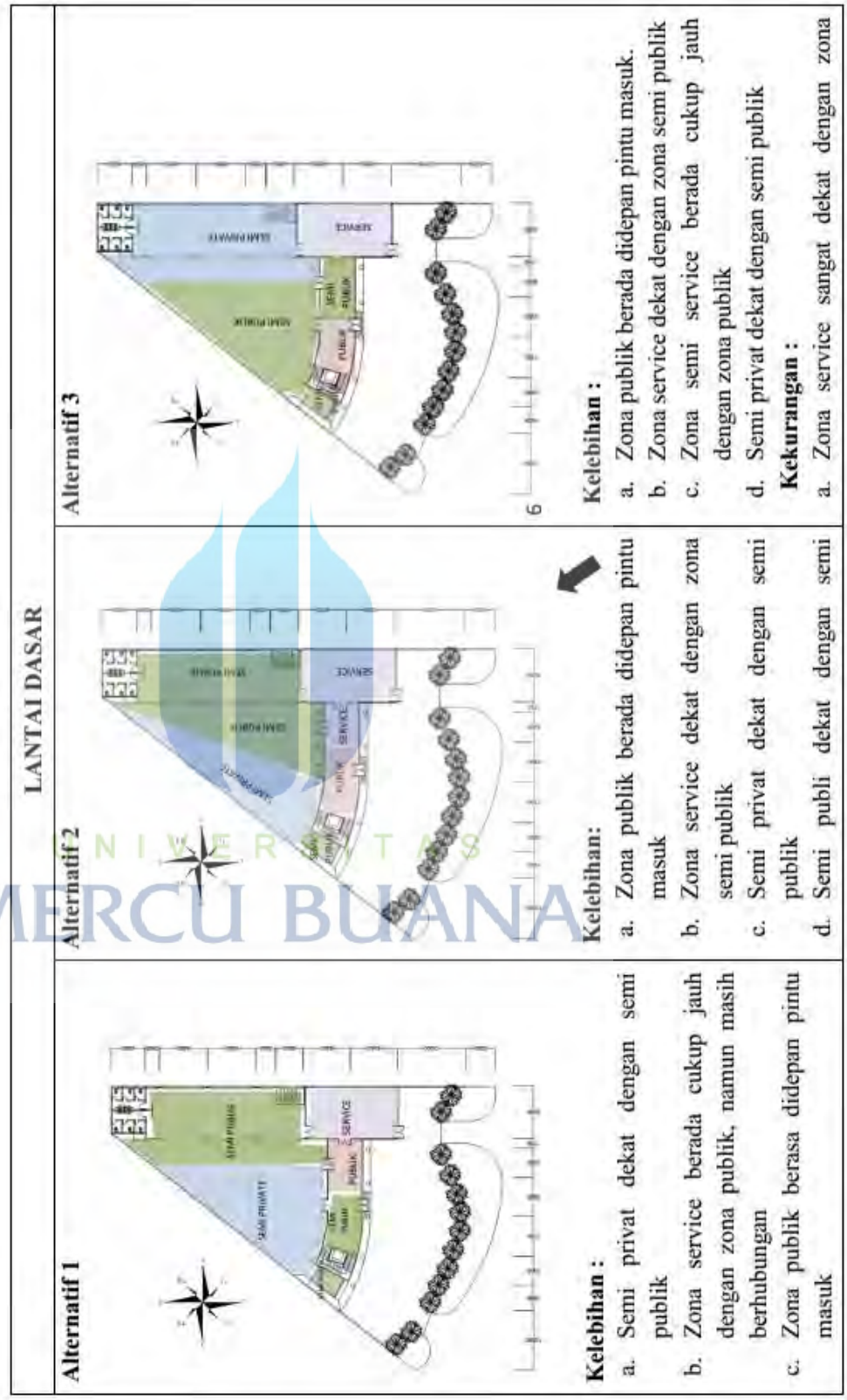


Diagram 3.12 **Matriks**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

2. Analisa Zoning & Grouping

a) Zoning



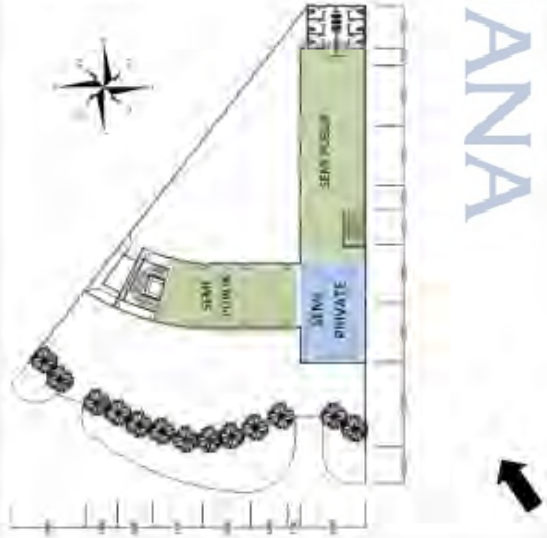
UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

Kekurangan : a. Zona publik berada di tempat strategis b. Semi Publik terlalu dekat dengan zona publik	private **Kekurangan :** a. Zona service sangat dekat dengan zona publik	service. b. Semi publik tidak efisien karena sebagian besar berada di ruang indoor.
	LANTAI 1	
Alternatif 1 **Kelebihan :** a. Semi private berada dekat dengan semi publik.	**Alternatif 2** **Kelebihan :** a. Semi private berada dekat dengan	**Alternatif 3** **Kelebihan :** a. Semi private berada dekat dengan semi

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

b. Semi private berada di jarak yang mudah di jangkau c. Semi publik terletak dekat dengan akses pencapaian **Kekurangan :** a. Semi privat terlalu terpojok.	semi publik. b. Semi publik terletak dekat dengan akses pencapaian **Kekurangan :** c. Semi privat mengalangi sirkulasi pada area lift dan tangga. d. Semi privat terlalu jauh dengan area semi publik yang berada di sebrang.	publik. b. Semi publik terletak dekat dengan akses pencapaian **Kekurangan :** a. Semi privat mengalangi sirkulasi pada area toilet. b. Semi privat terlalu jauh dengan area semi publik yang berada di sebrang.
	LANTAI 2	
Alternatif 1  	**Kelebihan :** a. Semi private berada dekat dengan semi publik. b. Semi private berada di jarak yang mudah di jangkau c. Semi publik terletak dekat dengan akses pencapaian **Kekurangan :** Semi privat terlalu terpojok.	

MERCU BUANA UNIVERSITAS

http://digilib.mercubuana.ac.id/

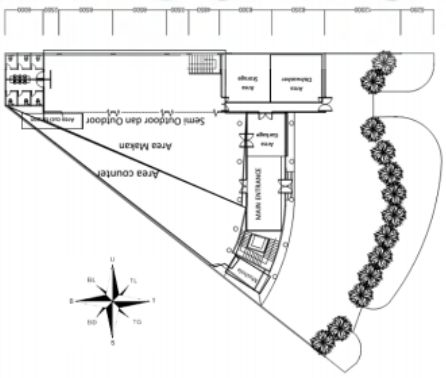
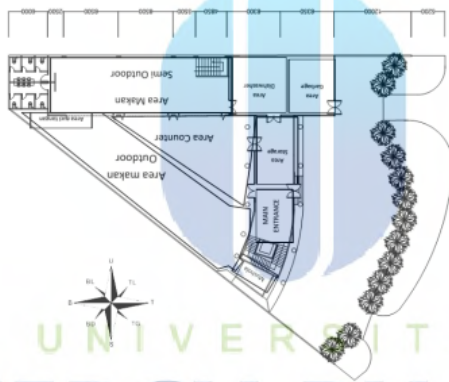
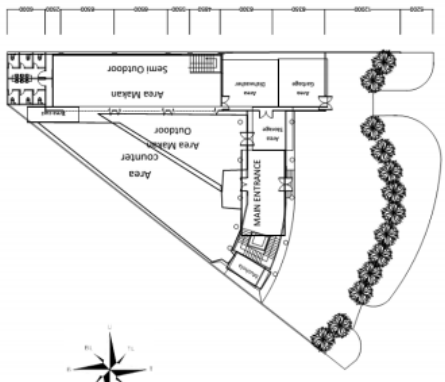
LANTAI 3	**Alternatif 1** Kelebihan : a. Zona privat berada di lantai paling atas.

Tabel 3.6 **Analisa Zoning**

UNIVERSITAS MERCU BUANA

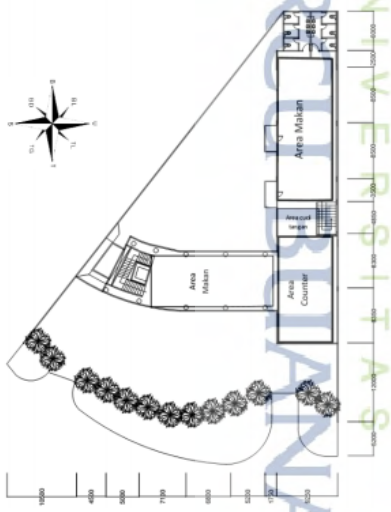
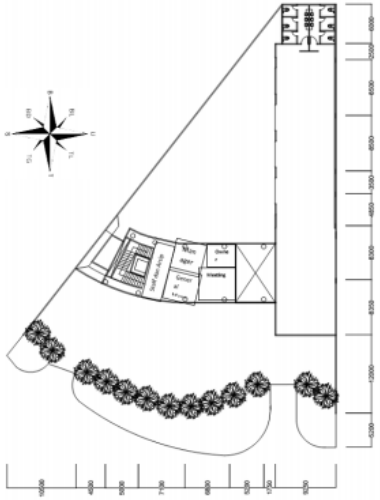
http://digilib.mercubuana.ac.id/

b) Grouping

LANTAI DASAR		
Alternatif 1	**Alternatif 2**	**Alternatif 3**
		
Kelebihan: a) Area makan terdapat di ruang semi outdoor dan outdoor. b) Main entrance terdapat di pusat. a) Mushola dekat dengan area makan. b) Area gerbage, diswasher dan strorage berada di depan dekat dengan area makan. Sehingga pelayan dapat dengan mudah menjangkau akses. **Kekurangan :** c) Area counter meruncing sehingga	**Kelebihan:** a) Area makan terdapat di ruang semi outdoor dan outdoor. b) Main entrance terdapat di pusat. e) Mushola dekat dengan area makan. f) Area gerbage, diswasher dan strorage berada di depan dekatdengan area makan. Sehingga pelayan dapat dengan mudah menjangkau. g) Area Counter memanjang, sehingga bentuk counter dapat efisien.	**Kelebihan:** a) Area makan terdapat di ruang semi outdoor dan outdoor. b) Main entrance terdapat di pusat. c) Mushola dekat dengan area makan. d) Area gerbage, diswasher dan strorage berada di depan dekatdengan area makan. Sehingga pelayan dapat dengan mudah menjangkau. e) Area Counter memanjang, sehingga bentuk counter dapat efisien.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

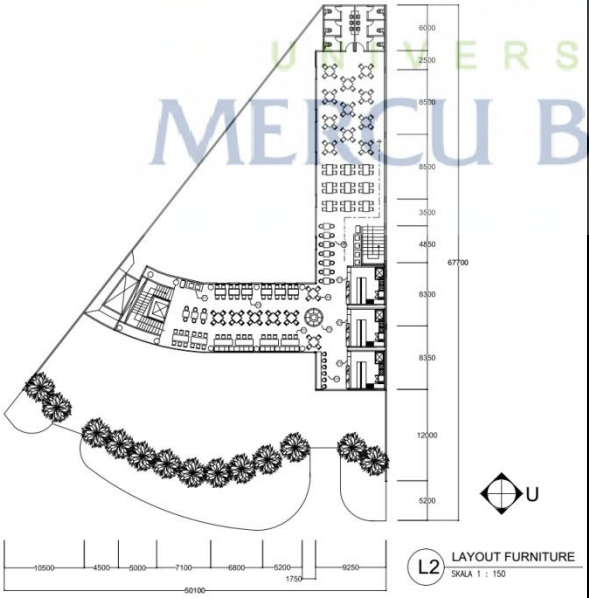
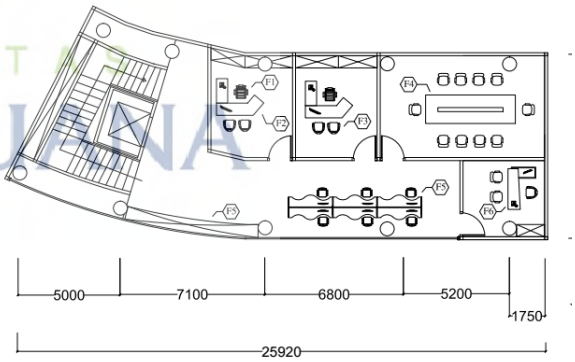
http://digilib.mercubuana.ac.id/

membuat tidak efisien. d) Area gerbage terlalu dekat dengan main entrance	**Kekurangan :** a) Area counter tidak efisien karena berada di tengah.	**Kekurangan :** a) -
LANTAI 1	**LANTAI 2**	**LANTAI 3**
Alternatif 1  **Kelebihan:** a) Area makan dengan berada dekat dengan akses tangga dan lift. b) Area counter berada DI antara pertemuan area makan. **Kekurangan :** a) Counter terlalu memojok	 **Kelebihan:** a) Area makan dengan berada dekat dengan akses tangga dan lift. b) Area counter berada DI antara pertemuan area makan. **Kekurangan :** a) Counter terlalu memojok	 **Kelebihan :** a) Ruang owener, GM, dan manager mengahadap ke outdoor b) Ruang kerja dekat dengan ruang meeting. **Kekurangan :** Denah tidak besr, sehingga setiap ruang sirkulasinya sangat terbatas

Tabel 3.7**Analisa Grouping**

http://digilib.mercubuana.ac.id/

3. Analisa Pra Layout

Lantai Dasar	**Lantai 1**
Lantai 2	**Lantai 3**
	

Tabel 3.8 **Analisa Pra Layout**

http://digilib.mercubuana.ac.id/