

PERANCANGAN INTERIOR CAFÉ AND RESTAURANT DENGAN KONSEP PAC MAN

ABSTRAK

Era 1990an merupakan era akhir abad 20 sebelum menyambut era baru abad 21 atau dikenal juga dengan sebutan millennium. Generasi Tahun 1990-an merupakan awal generasi usia remaja dan dewasa yang menikmati masa paling indah dan menyenangkan di dunia video games. Pada abad 21 generasi bersangkutan ingin mengenang masa-masa indah tahun 1990an. Di Indonesia khususnya Bandung belum ada sarana / tempat untuk santai dan berkumpul yang bertemakan nuansa 90an dengan konsep Games yang populer pada dekade 1990an di Indonesia. Permainan virtual pac man merupakan salah satu ikon tahun 1980an dan menjadi populer di Indonesia dekade 1990an seiring dengan berkembangnya teknologi komputer. Permainan ini sempat menjadi referensi sebuah pergaulan pada era 1990 tersebut, dengan tidak memandang umur mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, tidak sedikit dari masyarakat tersebut yang menyukai permainan yang mudah untuk dimainkan dan memiliki warna yang mudah di ingat, yakni warna kuning, dan bentuk yang sederhana mudah untuk diingat (ibarat sepotong pizza yang hilang). Pac Man yang dipadukan oleh warna warni ceria serta dilengkapi pula dengan berbagai fasilitas *console games* yang populer pada tahun 1990an dan fasilitas menonton bersama dapat menjadi daya tarik pengunjung. *Café and Restaurant* dengan konsep *virtual game* Pac Man ini menjadikan salah satu pilihan sarana yang menarik untuk berkumpul dengan suasana santai sambil menikmati hidangan untuk acara-acara seperti reuni, arisan, nonton bareng maupun lainnya.

Kata kunci : era 1990, kafe, pacman, permainan virtual, restoran, warna kuning.

THE INTERIOR CAFÉ and RESTAURANT DESIGN WITH THE CONCEPT OF PAC MAN

ABSTRACT

1990s or the end of the 20th century is also known as millennium. The generation of the 1990s enjoys the happiest moment in the world of video games. The next generation, the 21st generation would like to experience the nostalgic of the 1990s. In Indonesia, particularly in Bandung there is no hanging out or gathering place that has nuance of the 90s and the one that has the concept of games popular in the decade of the 90s in Indonesia. The virtual Pac-Man, being one of the icons of the 1980s, used to be very popular for socialization in the 1990s. Regardless of the age children, teenagers and even adults really love playing Pac-Man because they are colorful characters and are easy to remember because they resemble missing pieces of pizza. Pac-Man, ornamented with cheerful colors and facilities attracts the attention of gamers and commoners. Therefore, Café and restaurant that has virtual concept of Pac-Man to attract people to gather together is chosen for shows like reunion, social gathering, watching movies together and etc.

Keywords: 1990's, Café, Pac-Man, virtual games, restaurant, yellow

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Laporan Tugas Akhir.....	iii
Pernyataan Publikasi Laporan Tugas Akhir	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vii
Abstract.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi	4
1.3 Ide Gagasan	4
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II	
2.1 Pengertian Pac Man	7
2.2 Café	8
2.2.1 Pengertian Cafe.....	8
2.3 Restaurant	9

2.3.1 Pengertian Restaurant	9
2.3.2 Standar Service Restaurant	10
2.3.3 Fasilitas Umum Restaurant	11
2.4 Pencahayaan Café and Restaurant	12
2.5 Akustik pada Café and Restaurant	12
2.6 Standar Ergonomi	13
2.7 Furniture Cafe	18
2.8 Program Ruang Café secara umum	22
2.9 Persyaratan Dapur, Ruang Makan, dan Gudang Makanan	23
2.10 Fasilitas	24
2.10.1 Area Permainan Konsol	24
2.11 Studi Banding	25
2.11.1 Tizi Restaurant	25
2.11.2 Yoghurt Cisangkuy	27
2.11.3 Yoghurt Cisangkuy	28
2.11.4 Fast Food	28
BAB III OBJEK STUDI	
3.1 Deskripsi Objek Studi	29
3.2 Deskripsi Site	30
3.2.1 Data Umum	30
3.2.2 Deskripsi Lokasi	31
3.2.3 Analisa Site	32
3.2.4 Analisa Site Denah Tampak dan bangunan	36
3.3 Analisa Fungsional	38
3.3.1 Indentifikasi User	38

3.3.2 Struktur Organisasi	38
3.3.3 Job Description	41
3.3.4 Flow Activity	41
3.4 Programing	42
3.4.2 Buble Diagram	43
3.4.3 Zoning Blocking.....	45

BAB IV PERANCANGAN CAFÉ AND RESTAURANT

4.1 Konsep desain.....	52
4.1.1 Konsep Ruang.....	52
4.1.2 Konsep Bentuk.....	53
4.1.3 Konsep Warna	54
4.1.4 Konsep Material.....	55
4.1.5 Konsep Keamanan	55
4.1.6 Konsep Penghawaan.....	56
4.2 Denah Khusus.....	57
4.2.1 Denah Khusus 1	57
4.2.2 Denah Khusus 2	58
4.2.3 Denah Khusus 3	59
4.2.4 Denah Khusus 4.....	60
4.2.5 Perspektif	61

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	66

DAFTAR GAMBAR

BAB II Pengertian Pac Man

2.1 Jarak Bersih Sirkulasi	14
2.2 Pengarahan Jalan	14
2.3 Zona Jarak	15
2.4 Sirkulasi berdasarkan penempatan pintu	16
2.5 Dimensi Tubuh Manusia Saat Duduk	18
2.6 Dimensi Standart untuk Aktivitas Makan	20
2.7 Pengaturan meja secara paralel	20
2.8 Pengaturan meja secara diagonal	21
2.9 Area Oprasional Tamu	22
2.10 Nitendo	25
2.12 gaya Desain	26
2.13 Tizi Restaurant	27
2.14 Yoghurt Cisangkuy	28
2.15 Suis Butcher	28
2.16 fast Food	29

BAB III OBJEK STUDI

3.1 Peta Lokasi Gourmet	31
3.2 Denah Lantai 1	45
3.3 Denah Lantai 2	46
3.4 Zoning Blocking	48
3.5 Zoning Blocking	49
3.6 Zoning Blocking	50
3.7 Zoning Blocking	51

BAB IV PERANCANGAN CAFÉ AND RESTAURANT

4.1 Konsep Ruang Pac Man	53
4.2 Perspektif Café and Restaurant	54
4.3 Konsep Warna	54
4.4 Material Scheme.....	55
4.5 Konsep Keamanan.....	55
4.6 Konsep Penghawaan.....	56
4.7 Denah Khusus 1.....	57
4.8 Denah Khusus 2.....	58
4.9 Denah Khusus 3.....	59
4.10 Denah Khusus 4.....	60
4.11 Tampak Atas.....	61
4.12 Tampak Atas.....	62
4.14 Perspektif.....	63
4.15 Perspektif.....	63
4.16 Perspektif.....	64
4.17 Perspektif.....	64