

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Industri makanan dan minuman di Indonesia menjadi salah satu sektor industri andalan dalam memberikan kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. Dari data kementerian perindustrian menyatakan bahwa sepanjang tahun 2018, industri makanan dan minuman mampu bertumbuh sebesar 7,91 persen atau melampaui pertumbuhan ekonomi nasional di angka 5,17 persen. Produk makanan Indonesia telah dikenal memiliki daya saing di era global melalui keberagaman jenisnya. (<https://kemenperin.go.id> diunduh pada 19 Maret 2021 pukul 11.30).

Pada saat ini warung makan / rumah makan merupakan salah satu sektor dalam meningkatkan sebuah pendapatan nasional. Warung makan akhir-akhir ini telah menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut ditandai dengan berdirinya berbagai jenis warung makan, seperti warung makan tegal (warteg), warung masakan jawa, warung makan indomie (warmindo), warung makan bubur kacang ijo (burjo) dan lainnya. Perkembangan warung makan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu demografi, gaya hidup, serta kebiasaan daerah atau nasional.

Warung makan atau yang biasa disebut tempat makan sederhana diartikan sebagai tempat menjual makanan tradisional atau makanan rumahan dengan harga yang *relative* murah. Warung makan adalah kantin atau bufet yang menjual makanan, minuman dan lainnya, yang berada di lingkungan umum (KBBI). Tempat makan adalah bangunan yang tertutup dengan peralatan yang digunakan untuk proses pembuatan dan penjualan atau penyajian makanan dan minuman bagi umum, dimana proses pembuatan dan penjualan atau penyajian makanan diperuntukkan bagi masyarakat umum dan cara penyajiannya pada waktu tertentu (Moehyi, 1992).

Perkembangan warung makan bubur kacang ijo (Burjo) sudah merambah di berbagai kota besar di Indonesia seperti, Jakarta, Yogyakarta, Semarang, Bandung, Malang, Surabaya, dan lainnya (Rosistiti Audya, 2016 : 2). Salah satu warung makan bubur kacang ijo (Burjo) yang berada di kota Surakarta dan berada di dekat Universitas Muhammadiyah Surakarta adalah “Burjo *One Way Sadulur 3*” didirikan pada tanggal 10 Maret 2020 yang berlokasi di daerah Gonilan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Saat ini warung makan burjo *One Way Sadulur 3* telah memiliki 4 cabang yang berada di kota Surakarta dan Yogyakarta. Warung makan burjo *One Way Sadulur 3* memiliki dua ruang tempat makan, yaitu area dengan kursi dan meja makan, dan area lesehan yang dilengkapi dengan meja dan diberi pembatas ruang. Dengan suasana yang santai dan nyaman merupakan *point* utama dari interior warung makan burjo. Fasilitas yang adapun cukup lengkap, seperti toilet, wifi, televisi, dan tempat ibadah (Mushola).

Mayoritas konsumen yang memilih warung makan burjo untuk tempat makan, bersantai, nongkrong, mengerjakan tugas atau sekedar bercengkrama bersama adalah mahasiswa dan mahasiswi, karena dengan harga yang cukup terjangkau, fasilitas yang cukup lengkap dan tidak ada batasan waktu (24 jam). Semakin berkembangnya zaman warung makan burjo tidak hanya menjual bubur kacang ijo dengan tujuan untuk melengkapi kebutuhan mahasiswa dan mahasiswi maka dari itu warung makan burjo *One Way Sadulur 3* berinovasi menambah menu makanannya, seperti magelangan, nasi ayam, mie instant, nasi goreng dan lainnya, tidak hanya menjual makanan saja warung makan burjo ini juga menjual berbagai macam minuman, seperti *good day*, es teh, nutrisari, milo dan lainnya dengan harga yang *relative* murah.

Warung makan burjo *One Way Sadulur 3* masih memiliki beberapa permasalahan yaitu konsep interior yang belum terlihat dan penataan tata layout yang belum tepat pada desain interiornya. Maka dari itu penulis ingin mendesain interior burjo *One Way Sadulur 3* dengan konsep Industrial yang memiliki tata layout agar sesuai dengan fungsi dari burjo dengan sentuhan warna-warna khas warung makan burjo.

Konsep Industrial adalah konsep yang menyajikan suasana industri/pabrik dengan menampilkan material-material apa adanya seperti lantai beton, lantai semen, dinding batu bata ekspose, dinding acian semen dan lainnya. Material-material yang biasa digunakan adalah besi, kayu, dan kaca sebagai aksan dalam ruangan. Konsep Industrial memiliki kesan dengan material yang kuat dan *low maintenance*.



Gambar 1 : Burjo *One Way* Sepi Pengunjung  
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 2 : Burjo *One Way* Ramai Pengunjung  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang di atas ada beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana desain interior warung makan burjo *One Way Sadulur 3* dengan konsep Industrial?
2. Bagaimana layout desain interior yang sesuai dengan fungsi pada interior warung makan burjo *One Way Sadulur 3*?
3. Bagaimana penggunaan material yang tepat untuk konsep Industrial?

## **C. BATASAN MASALAH**

Perencanaan desain interior warung makan burjo *One Way Sadulur 3* dengan konsep Industrial yang berupa bangunan komersil dengan luas 43.95 x 7.00 m<sup>2</sup> ini memiliki batasan - batasan masalah :

1. Desain akan ditekankan pada masalah interior dalam warung makan burjo *One Way Sadulur 3* dengan mempertimbangkan aktivitas pengelola dan pengunjung.
2. Desain akan ditekankan pada area *dinning area* (lesehan dan kursi dengan meja makan), *kitchen*, dan beberapa sarana pendukung seperti toilet, tempat ibadah (mushola), kamar karyawan, dan tempat wudhu yang menyatu dengan Toilet.

## **D. TUJUAN**

1. Mendesain interior warung makan burjo *One Way Sadulur 3* dengan konsep Industrial.
2. Menciptakan tata layout yang sesuai dengan fungsi pada warung makan burjo *One Way Sadulur 3*.
3. Menerapkan material konsep Industrial pada desain interior warung makan burjo *One Way Sadulur 3*.

## **E. MANFAAT**

1. Bagi penulis, dapat mengembangkan ide desain interior dengan konsep Industrial yang akan di aplikasikan sesuai kebutuhan warung makan.
2. Bagi Dunia Akademik, sebagai referensi tambahan dalam bidang desain interior pada bangunan komersial khususnya mengenai warung makan.
3. Bagi Mahasiswa, sebagai referensi untuk mengerjakan tugas akhir yang berkaitan dengan mendesain interior warung makan dengan konsep Industrial.
4. Bagi Masyarakat/Pengunjung, diharapkan dapat memperluas wawasan masyarakat umum mengenai desain interior.

## **F. METODE PENGUMPULAN DATA**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi proses Mendesain burjo *One Way* Sadulur 3 dengan konsep Industrial ini adalah :

### **1. Observasi Langsung**

Pencarian data dengan mengamati objek secara langsung yang berhubungan dengan objek, sehingga dapat memperoleh data lapangan secara rill atau nyata.

### **2. Studi Literatur**

Mencari referensi teori yang relefan baik melalui media cetak (buku, konsep TA, tesis, jurnal, laporan penelitian) maupun melalui media elektronik (televisi, internet) dan lain sebagainya.

### **3. Wawancara**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung terhadap narasumber yang berhubungan dengan obek desain dan mampu memberikan data serta informasi yang rill tentang objek desain, sehingga mendapatkan data-data atau masukan sebagai gambaran terhadap objek desain.

#### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah hasil dari foto-foto (data visual) yang berkaitan dengan objek untuk melengkapi data-data yang menggunakan alat berupa kamera.

### **G. Sistematika Penulisan**

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisikan data-data secara umum yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas segala sesuatu tentang teori-teori dan objek desain yang mencakup tinjauan pustaka, kajian teori serta kerangka berpikir.

#### **BAB III. IDENTIFIKASI DATA**

Berisikan analisa tentang masalah yang diperoleh dari objek penelitian, data kompirasi yang nantinya menghasilkan suatu data analisis dan berdampak pada proses dan hasil perancangan.

#### **BAB IV. KONSEP KREATIF KEKARYAAN**

Pada bab ini berisikan penjelesan tentang ide atau gagasan konsep desain interior. Uraian yang terdapat pada tahap ini yakni sebagai berikut :

1. Konsep
2. Proses Karya
3. Teknik Pelaksanaan
4. Pemilihan Media
5. Visualisasi Karya

#### **BAB V. PENUTUP**

Pada bab V ini berisikan kesimpulan dari objek desain dan saran.