

**PERANCANGAN INTERIOR *JAPANESE ENTERTAINMENT*
RESTAURANT DI JAKARTA**



TUGAS AKHIR

“Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Interior (S1) Jenjang Pendidikan Strata-1”

Diajukan Oleh :
Korina Katriana
1810109006

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS PRADITA
TANGERANG
TAHUN 2022**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Korina Katriana
NIM : 1810109006
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : ~~Skripsi/Karya Ilmiah (Publikasi) /Karya Akhir (Pameran)~~
/Proyek Akhir

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

PERANCANGAN INTERIOR *JAPANESE ENTERTAINMENT* RESTAURANT DI JAKARTA

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Januari 2022
Yang Menyatakan



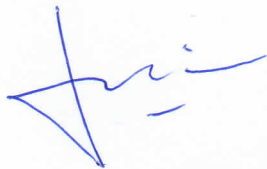
(Korina Katriana)

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Korina Katriana
NIM : 1810109006
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Perancangan
Peminatan Tugas Akhir : Restoran
Judul Tugas Akhir : Perancangan Interior *Japanese Entertainment*
Restaurant di Jakarta

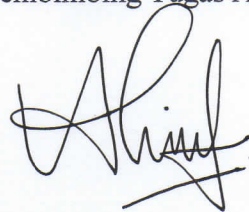
Tangerang, 12 Januari 2021
Menyetujui,

Pembimbing Tugas Akhir I



Oktavianus M. Nangoy, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing Tugas Akhir II



Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Korina Katriana
NIM : 1810109006
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Perancangan
Peminatan Tugas Akhir : Restoran
Judul Tugas Akhir : Perancangan Interior *Japanese Entertainment Restaurant* di Jakarta

Telah diujikan dan pada hari Rabu, 12 Januari 2022
Dengan dinyatakan lulus

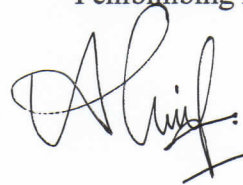
TIM PENGUJI

Pembimbing I



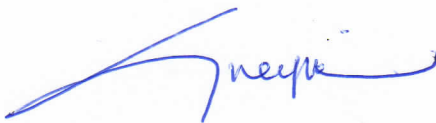
Oktavianus M. Nangoy, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing II



Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds.

Penguji I



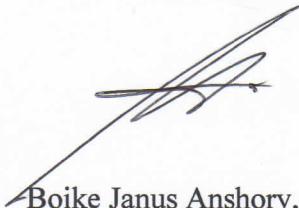
Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Penguji II



Widasapta Sutapa, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.

Disahkan oleh :
Kepala Program Studi Desain Interior



Oktavianus M. Nangoy, S.Sn., M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 15 Juli 2022



Korina Katriana
1810109006

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Laporan ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir Jurusan Desain Interior Universitas Pradita.

Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Interior *Japanese Entertainment Restaurant* di Jakarta”. Dalam pelaksanaan dan pembuatan perancangan desain ini tentunya penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Oktavianus M. Nangoy, S.Sn., M.Ds. selaku kepala Program Studi Desain Interior Universitas Pradita dan selaku Dosen Pembimbing I dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II dalam Laporan Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Universitas Pradita atas jasa-jasanya selama penulis menuntut ilmu.
4. Ibu Kazuko Budiman yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan wawancara.
5. Bapak Chris Salim yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan wawancara.

6. Seluruh responden yang telah membantu mengisi kuesioner untuk memenuhi data yang diperlukan dalam perancangan interior ini.

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang mampu membangun guna untuk menyempurnakan segala kekurangan yang ada dalam penyusunan laporan ini.

Bekasi, 8 Desember 2021

Korina Katriana

1810109006

ABSTRAK

Makanan Jepang merupakan salah satu makanan yang digemari oleh banyak orang di banyak negara, salah satunya di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari pertumbuhan restoran Jepang yang semakin terus bertambah baik dari restoran kelas menengah ke bawah hingga restoran kelas menengah ke atas. Selain itu, restoran Jepang mempunyai beberapa jenis seperti restoran sushi, restoran sukiyaki, restoran shabu, dan restoran lainnya. Di sisi lain, ada juga restoran yang menyediakan fasilitas hiburan seperti restoran *bar and karaoke*, restoran yang memiliki taman di dalamnya, restoran yang menghadirkan *live music* dan lain-lain.

Namun, masih belum ada restoran Jepang yang menerapkan konsep *one stop* restoran dimana konsep ini menggabungkan beberapa jenis restoran ke dalam satu tempat dan menyediakan fasilitas hiburan di restoran tersebut. Hal ini bisa menjadi pengalaman baru bagi pengunjung dalam menentukan pilihan area makan. Restoran ini akan dinamakan *Hajime Japanese Restaurant*. Sasaran pasar untuk restoran lebih ditujukan kepada karyawan. Namun, bisa juga untuk keluarga, teman atau pasangan.

Dalam merancang interior restoran banyak hal yang perlu diperhatikan terutama metode yang digunakan. Metode yang dilakukan ada beberapa tahap yaitu pengumpulan data, analisis data, tema dan konsep, pengembangan desain, dan hasil desain akhir. Dari semua metode yang telah dibuat, diharapkan perancangan ini bisa memaksimalkan konsep serta desain restoran Jepang yang meningkatkan kenyamanan pengunjung.

Kata kunci *Entertainment Restaurant, Japanese Food, One-stop restaurant*

ABSTRACT

Japanese food is one of the foods favored by many people in many countries, one of them is in Indonesia. This can be seen from the growth of Japanese restaurants, which are getting better from upper-middle class restaurants to lower-middle class restaurants. In addition, Japanese restaurants have several types such as sushi restaurants, sukiyaki restaurants, shabu restaurants, and other restaurants. On the other hand, there are also restaurants that provide entertainment facilities such as bars and karaoke restaurants, restaurants that have a garden inside, restaurants that present live music and others.

However, Jakarta does not have Japanese restaurant that applies the concept of a one-stop restaurant where this concept combines several types of restaurants into one place and provides entertainment facilities in the restaurant. This can be a new experience for visitors in determining the choice of dining area. This restaurant will be named Hajime Japanese Restaurant. The target market for restaurant is aimed for employees. However, it can also be for family, friends or couples. In designing interior of a restaurant, there are many things to consider, especially the method used. The method used has several stages, for example: data collection, data analysis, themes and concepts, design development, and final design results. From all the methods that have been made, it is hoped that this design can maximize the concept and design of a Japanese restaurant that increases the comfort of visitors.

Keywords: Entertainment Restaurant, Japanese Food, One-stop restaurant

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK	
KEPENTINGAN AKADEMIS	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan dan Ruang Lingkup Proyek	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Metode Perancangan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Umum.....	7
2.1.1 Definisi Interior Restoran.....	7

2.1.2	Jenis-jenis Restoran.....	8
2.1.3	Sistem Pelayanan Restoran	12
2.1.4	Persyaratan Ruangan Restoran.....	14
2.1.5	Elemen Dasar Interior Restoran	16
2.1.6	Pencahayaan.....	18
2.1.7	Penghawaan.....	20
2.1.8	Kelompok Pengunjung.....	20
2.2	Tinjauan Khusus.....	22
2.2.1	Restoran Jepang	22
2.2.2	Jenis Restoran Jepang	23
2.2.3	Budaya makan Jepang.....	26
2.2.4	Etika Makan Orang Jepang	27
2.2.5	Jenis-jenis Peralatan Makan	29
2.2.6	Hiburan Orang Jepang.....	30
2.2.7	Studi Antropometri.....	31
BAB 3	HASIL ANALISIS	38
3.1	Proses Pengumpulan Data	38
3.1.1	Lokasi.....	38
3.1.2	Profil Proyek	38
3.1.3	Visi Misi.....	39
3.1.4	Struktur Organisasi.....	40
3.1.5	Observasi Tiga Restoran	40
	a. Sushi Hiro (berdiri tahun 2017).....	41

b. Kenjiro Senopati (berdiri tahun 2020)	43
c. Marufuku <i>Japanese Restaurant</i>	45
d. Kesimpulan Observasi 3 Restoran Jepang	46
3.1.6 Kuesioner	46
a. Tabel Sederhana	47
b. Tabel Kompleks	62
c. Kesimpulan.....	70
3.1.7 Wawancara.....	72
a. Kesimpulan.....	73
BAB 4 ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN	75
4.1 Analisa Site.....	75
4.2 Studi Pengguna.....	76
4.3 Jam Operasional	77
4.4 Alur Kegiatan	77
4.4.1 Pola Kegiatan FOH	78
4.4.2 Pola Kegiatan BOH.....	79
4.5 Studi Ruang	80
4.6 Analisis Kegiatan dan Alur Sirkulasi	83
4.7 <i>Zoning dan Blocking</i>	84
4.8 Konsep Perancangan	86
4.8.1 Konsep Desain	86
a. Area <i>Sushi Bar</i>	89
b. Area Makan Umum.....	92

c. Area <i>Bar & Lounge</i>	93
d. <i>VVIP Room</i>	94
e. Area <i>Tatami</i>	96
4.8.2 Keputusan Konsep Desain	99
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN I KUESIONER.....	116
LAMPIRAN II HASIL KUESIONER.....	127
LAMPIRAN 3 DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA	133
LAMPIRAN 4 GAMBAR KERJA.....	134

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel Jenis Kelamin.....	47
Table 3.2 Tabel Usia	47
Table 3.3 Tabel Domisili.....	48
Table 3.4 Tabel Pendidikan Terakhir.....	48
Table 3.5 Tabel Pekerjaan.....	48
Table 3.6 Tabel Penghasilan	48
Table 3.7 Tabel Pertanyaan 1.....	49
Table 3.8 Tabel Pertanyaan 2.....	50
Table 3.9 Tabel Pertanyaan 3.....	51
Table 3.10 Tabel Pertanyaan 4.....	52
Table 3.11 Tabel Pertanyaan 5.....	52
Table 3.12 Tabel Pertanyaan 6.....	53
Table 3.13 Tabel Pertanyaan 7.....	54
Table 3.14 Tabel Pertanyaan 8.....	55
Table 3.15 Tabel Pertanyaan 9.....	56
Table 3.16 Tabel Pertanyaan 10.....	57
Table 3.17 Tabel Pertanyaan 11.....	58
Table 3.18 Tabel Pertanyaan 12.....	59
Table 3.19 Tabel Pertanyaan 13.....	60
Table 3.20 Tabel Pertanyaan 14.....	61
Table 3.21 Tabel Pertanyaan 15.....	61
Table 3.22 Tabel Kompleks Biasa 1	63

Table 3.23 Tabel Kompleks dan Persentase 1	63
Table 3.24 Tabel Horizontal 1.....	64
Table 3.25 Tabel Vertikal 1	64
Table 3.26 Tabel Kompleks Biasa 2	65
Table 3.27 Tabel Kompleks dan Persentase 2	65
Table 3.28 Tabel Horizontal 2.....	66
Table 3.29 Tabel Vertikal 2	67
Table 3.30 Tabel Kompleks Biasa 3	67
Table 3.31 Tabel Kompleks dan Persentase 3	68
Table 3.32 Tabel Horizontal 3.....	69
Table 3.33 Tabel Vertikal 3	69
Table 4.1 Aktivitas Pengguna Hajime <i>Japanese Restaurant</i>	80
Table 4.2 Program Aktivitas dan Fasilitas.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ketinggian meja dan kursi makan	31
Gambar 2. 2 Gambar Antropometri jarak antar meja makan.....	32
Gambar 2. 3 Gambar Antropometri jarak antar meja makan.....	32
Gambar 2. 4 Gambar meja makan 2 orang	33
Gambar 2. 5 Gambar meja makan 4 orang	33
Gambar 2. 6 Gambar Meja makan 6 orang	34
Gambar 2. 7 Gambar Area <i>Banquette</i>	34
Gambar 2. 8 Gambar Antropometri Area Bar.....	35
Gambar 2. 9 Gambar Antropometri Area Bar.....	35
Gambar 2. 10 Gambar Antropometri Area Kasir.....	36
Gambar 2. 11 Ukuran <i>tatami</i>	36
Gambar 3.1 Map Restoran Jepang	38
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	40
Gambar 3.3 Pintu Masuk, Area Tunggu, dan Kasir Restoran Sushi Hiro	42
Gambar 3.4 Area Makan dan Area Sushi Bar Restoran Sushi Hiro	42
Gambar 3.5 Area Sushi Bar dan Area Makan Restoran Kenjiro	44
Gambar 3.6 Area Resepsionis, Koridor dan Area Makan.....	44
Gambar 3.7 Taman Zen dan Area Makan	44
Gambar 3.8 Area Makan dan <i>Open Kitchen</i> Marufuku Restoran.....	46
Gambar 4. 1 Analisa Lokasi Restoran Jepang Hajime.....	75
Gambar 4. 2 Analisa Lokasi Restoran Jepang Hajime.....	76
Gambar 4. 3 Pola Kegiatan Pengguna Restoran (FOH).....	78

Gambar 4. 4 Alur Pengunjung Restoran	78
Gambar 4. 5 Pola Kegiatan Pengguna Restoran (BOH)	79
Gambar 4. 6 Alur Karyawan Restoran	79
Gambar 4. 7 Analisis Kegiatan dan Sirkulasi	83
Gambar 4. 8 <i>Bubble Diagram</i>	84
Gambar 4. 9 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai 1	84
Gambar 4. 10 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai 2	85
Gambar 4. 11 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai 2	85
Gambar 4. 12 <i>Mind Map</i> Konsep Desain.....	86
Gambar 4. 13 <i>Mood Board</i> Restoran Jepang Hajime	88
Gambar 4. 14 <i>Mood Board</i> Sushi Bar.....	89
Gambar 4. 15 <i>Layout</i> Terpilih lantai 3	90
Gambar 4. 16 <i>3D rendering</i> Area Sushi Bar.....	90
Gambar 4. 17 <i>3D Rendering</i> Area Sushi Bar	91
Gambar 4. 18 <i>3D Rendering</i> Area Sushi Bar.....	91
Gambar 4. 19 <i>Mood Board</i> Area Makan Umum.....	92
Gambar 4. 20 <i>Mood Board</i> Area Bar & Lounge.....	93
Gambar 4. 21 <i>Mood Board</i> VVIP Room.....	94
Gambar 4. 22 <i>Layout</i> Berwarna VVIP Room	95
Gambar 4. 23 <i>3D Rendering</i> Area VVIP Room.....	95
Gambar 4. 24 <i>3D Rendering</i> Area VVIP Room.....	96
Gambar 4. 25 <i>Mood Board</i> Area Tatami	96
Gambar 4. 26 <i>Layout</i> Berwarna Area Tatami	97

Gambar 4. 27 <i>3D Rendering Area Tatami</i>	98
Gambar 4. 28 <i>3D Rendering Area Tatami</i>	98
Gambar 4. 29 <i>3D Rendering Area Tatami</i>	99
Gambar 4. 30 Contoh ornamen <i>Seigaha</i>	100
Gambar 4. 31 Contoh ornamen <i>Kumo</i>	100
Gambar 4. 32 <i>Moon Gate</i>	100
Gambar 4. 33 Motif <i>Shoji</i>	100
Gambar 4. 34 Skema Material	101
Gambar 4. 35 <i>AC Central Sushi Bar</i>	102
Gambar 4. 36 <i>AC Central VVIP Room</i>	102
Gambar 4. 37 <i>AC Central Tatami Area</i>	103
Gambar 4. 38 Jenis lampu area <i>Sushi Bar</i>	103
Gambar 4. 39 Letak lampu dalam perspektif <i>Sushi Bar</i>	104
Gambar 4. 40 Jenis lampu area <i>VVIP Room</i>	104
Gambar 4. 41 Letak lampu dalam perspektif <i>VVIP Room</i>	105
Gambar 4. 42 Jenis lampu area <i>Tatami</i>	105
Gambar 4. 43 Letak lampu dalam perspektif <i>Tatami Area</i>	106
Gambar 4. 44 Warna-warna Alam	106
Gambar 4. 45 Furnitur <i>Sushi Bar</i>	107
Gambar 4. 46 Furnitur Area Makan Umum.....	107
Gambar 4. 47 Kursi bar untuk <i>bar & lounge</i>	108
Gambar 4. 48 Furnitur <i>VVIP Room</i>	108
Gambar 4. 49 Furnitur <i>Tatami Area</i>	109

Gambar 4. 50 Poster Hajime <i>Japanese Restaurant</i>	110
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 6. 1 Hasil Foto saat wawancara.....	133
Gambar 6. 2 Layout Terpilih lantai 1.....	134
Gambar 6. 3 Layout Terpilih lantai 2.....	134
Gambar 6. 4 Layout Terpilih lantai 3.....	135
Gambar 6. 5 Potongan A-A' dan Potongan B-B'	135
Gambar 6. 6 Furnitur Layout Plan Sushi Bar.....	136
Gambar 6. 7 Floor & Wall Finishing Plan Sushi Bar	136
Gambar 6. 8 Reflected Ceiling Plan Sushi Bar	137
Gambar 6. 9 Mechanical & Eletrical Plan Sushi Bar.....	137
Gambar 6. 10 Section A-A' Sushi Bar.....	138
Gambar 6. 11 Section B-B' Sushi Bar	138
Gambar 6. 12 Section C-C' Sushi Bar	139
Gambar 6. 13 Section D-D' Sushi Bar.....	139
Gambar 6. 14 Detail Interior I Sushi Bar	140
Gambar 6. 15 Furniture Layout Plan VVIP Room	140
Gambar 6. 16 Wall & Floor Finishing Plan VVIP Room	141
Gambar 6. 17 Reflected Ceilingl Plan VVIP Room	141
Gambar 6. 18 Mechanical & Electrical Plan VVIP Room.....	142
Gambar 6. 19 Section A-A' VVIP Room	142
Gambar 6. 20 Section B-B' VVIP Room.....	143
Gambar 6. 21 Section C-C' VVIP Room.....	143
Gambar 6. 22 Section D-D' VVIP Room	144

Gambar 6. 23 Detail Interior II VVIP Room	144
Gambar 6. 24 Furniture Layout Plan Tatami Area	145
Gambar 6. 25 Floor & Wall Finished Plan Tatami Area	145
Gambar 6. 26 Reflected Ceiling Plan Tatami Area.....	146
Gambar 6. 27 Mechanical & Electrical Plan Tatami Area.....	146
Gambar 6. 28 Section A-A' Tatami Area	147
Gambar 6. 29 Section B-B' Tatami Area.....	147
Gambar 6. 30 Section C-C' Tatami Area.....	148
Gambar 6. 31 Section D-D' Tatami Area	148
Gambar 6. 32 Tampak Furniture I.....	149
Gambar 6. 33 Potongan A-A' dan B-B' Furniture I	149
Gambar 6. 34 Detail I dan Detail II Furniture I	150
Gambar 6. 35 Tampak Furniture II	150
Gambar 6. 36 Potongan A-A' dan Potongan B-B' Furniture II.....	151
Gambar 6. 37 Detail I Furniture II	151