

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Kikugawa merupakan restoran Jepang tertua di Indonesia yang menyajikan hidangan klasik Jepang yang masih autentik dan terus mempertahankan cita rasanya sejak puluhan tahun lalu. Tidak hanya tertua, restoran ini juga merupakan restoran Jepang pertama di Jakarta. Kikugawa dapat dianggap sebagai restoran Jepang yang sering menjadi tempat bagi staf diplomatik Jepang untuk memuaskan kerinduan mereka terhadap kampung halaman. Selain itu, restoran ini juga menjadi pilihan bagi warga Jepang yang tertarik membuka peluang bisnis atau menjalin hubungan di Indonesia. (Alvionita, 2018).

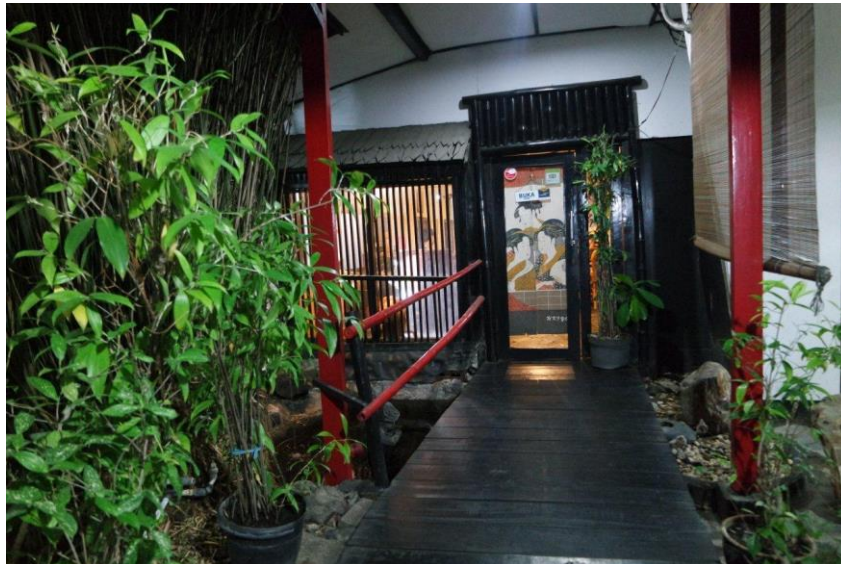
Restoran ini pertama kali dibuka pada tahun 1969 untuk umum. Lokasinya berada di jalan Cikini IV No.13, Menteng, Jakarta Pusat. Kemudian berpindah di jalan Cikini IV No.20. Sudah 55 tahun berselang, restoran Kikugawa masih memiliki identitas restoran yang sama sejak restoran ini pertama kali berdiri. Nama Kikugawa ini sangat unik, Kiku diambil dari nama marga keluarga Mr. Terutake yaitu “Kikuchi” dan Gawa merupakan bahasa Jepang yang memiliki arti “sungai”. Dari kedua kata tersebut Mr. Terutake berharap restoran Kikugawa bisa mengalir terus seperti sungai, meskipun menghadapi masa-masa yang sulit. General Manager Kikugawa Japanese

Restaurant, Yoanita Dwi Cahyo, menyampaikan bahwa Mr. Terutake memiliki cinta yang mendalam terhadap Indonesia. Hal ini mendorongnya untuk mendirikan restoran ini bersama istrinya, yang memiliki keturunan Manado. (Alvionita, 2018).



**Gambar 1.1** Fasad Restoran Kikugawa, Cikini

(Sumber: meylisa.com)



**Gambar 1.2** Pintu Masuk Restoran Kikugawa, Cikini

(Sumber: eanindya.com)



**Gambar 1.3** Interior Restoran Kikugawa, Cikini

(Sumber: hipwee.com)

Kikugawa menyajikan menu yang hampir sejenis dengan restoran Jepang lainnya, mencakup sashimi, sukiyaki, tempura, udon, sushi, teriyaki, tofu, dan menu set. Restoran ini tidak mengusahakan pembaharuan konsep untuk tampil lebih modern, melainkan mempertahankan nuansa masa lalu. Atmosfer di dalam restoran diperkaya dengan sentuhan Jepang yang autentik, lengkap dengan musik instrumental khas Jepang. Desain interior restoran dirancang menyerupai rumah tradisional Jepang dengan kaligrafi huruf Jepang, dekorasi bambu, boneka Jepang, dan berbagai aksesoris Jepang lainnya. Kikugawa juga tetap mempertahankan sistem operasional tradisional, dengan jeda waktu selama dua setengah jam antara jam buka untuk makan siang (11.30 – 15.00 WIB) dan jam buka untuk makan malam (17.30 – 22.00 WIB). (Alvionita, 2018).

Namun sayangnya Restoran Kikugawa ini hanya memiliki satu cabang di Indonesia. Karena restoran ini dari masa ke masa bertahan dengan nuansa masa lalu mulai dari menu hidangan hingga desain restoran yang memiliki tampilan “*old style*” membuat restoran ini kurang menarik untuk dijadikan destinasi pilihan Restoran Jepang untuk dikunjungi. Tampilan “*old style*” yang dimunculkan restoran ini bukan secara sengaja didesain seperti itu, namun tidak adanya pembaruan penerapan interior secara berkala seperti furniture yang sudah mulai usang tetapi tetap dipakai, kayu-kayu yang sudah mulai lapuk tidak segera diperbaiki, hingga fasilitas seperti ac, peralatan dapur, dan peralatan makan yang tidak diperbarui, sehingga restoran ini terlihat kuno

dan tua. Seperti yang kita ketahui Restoran Jepang di Indonesia sudah banyak bermunculan di Indonesia. Restoran-restoran ini hadir dengan desain yang jauh lebih menarik dan bagus. Tidak hanya dari segi desain saja, tersedia pula banyak fasilitas yang dapat memanjakan dan memberi hiburan kepada pengunjung. Hal tersebutlah yang menjadi tantangan tersendiri bagi Restoran Kikugawa dalam mengembangkan restorannya di tengah persaingan yang ketat dan tinggi dari segi desain. Penambahan fasilitas hiburan juga akan memperbesar daya tarik pengunjung.

Pada masa kini, budaya mengonsumsi makanan telah berkembang menjadi gaya hidup yang lebih dari sekadar pemenuhan kebutuhan. Perbandingan dengan masa lalu menunjukkan pergeseran pola makan, di mana dahulu makanan disajikan di rumah sebagai hasil olahan pribadi, sedangkan sekarang, kesibukan anggota keluarga membuat makanan seringkali dikonsumsi secara individu atau di luar rumah. Fenomena ini terkait dengan gaya hidup modern di era teknologi, di mana anggota keluarga lebih memilih makan di restoran daripada di rumah. Waktu yang dihabiskan di restoran relatif lama, sehingga penting bagi restoran untuk memberikan fokus pada kenyamanan pengunjung dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti area duduk yang nyaman, perabotan seperti sofa dan meja, serta sirkulasi udara yang baik (Rachmawati, 2016). Industri kuliner Indonesia telah mengalami perkembangan pesat, tidak hanya dalam hal makanan lokal, tetapi juga dengan munculnya makanan dari berbagai belahan dunia, termasuk kuliner khas Jepang yang populer di kalangan masyarakat Indonesia. (Rahma et al. 2017).

Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah perancangan interior Restoran Kikugawa. Perancangan ini tetap akan mempertahankan lokasi asal dari Restoran Kikugawa ini yang berada di daerah Menteng, Kota Jakarta Pusat. Hal ini dilakukan agar restoran ini tidak kehilangan nilai nostalgianya yang sudah dibangun bertahun-tahun pada daerah tersebut. Pada daerah Menteng juga menjadi daerah perkantoran dan perumahan mewah yang akan menjadi lokasi strategis bagi restoran ini. Perancangan pada Restoran Kikugawa ini akan memperbarui konsep restoran mulai dari segi desain hingga menambahkan fasilitas-fasilitas baru. Jika dahulu pengunjung hanya bisa datang untuk makan dan minum di area makan, dalam perancangan ini terdapat *entertainment* dan beberapa fasilitas tambahan yang dapat dinikmati pengunjung. Dengan demikian daya tarik pengunjung akan meningkat. Oleh karena itu, penulis melakukan proyek Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Interior Restoran Kikugawa Dengan Tema “*Dynamic Of Tokyo*” Di Jakarta Pusat”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, rumusan masalah yang disajikan adalah bagaimana merancang desain interior Restoran Kikugawa dengan menyediakan fasilitas-fasilitas baru dan menerapkan pembaharuan konsep yang merepresentasikan nuansa tradisional Jepang ke dalam bangunan modern tanpa menghilangkan nilai nostalgia yang telah dibangun bertahun-tahun sebelumnya.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

1.3.1 Merancang restoran dengan pembaruan konsep yang tetap mempertahankan nuansa tradisional Jepang.

1.3.2 Merancang interior restoran yang akan mengkolaborasikan nilai-nilai tradisi Jepang ke dalam bangunan modern.

1.3.3 Merancang interior restoran Kikugawa yang baru tanpa menghilangkan nilai nostalgia yang telah dibangun bertahun-tahun sebelumnya.

### **1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian**

#### **1.4.1 Batasan**

Batasan dari perancangan fasilitas ini mencakup 3 aspek:

##### **1.4.1.1 Aspek Demografis**

Perancangan Restoran Kikugawa ini memiliki kriteria tertentu:

- a. Jenis kelamin: pria dan wanita
- b. Usia sekunder: 1-100 tahun
- c. Usia primer: 20-50 tahun (pekerja)
- d. Kelas finansial: Menengah-atas

- e. Sasaran pengunjung: Pecinta makanan khas Jepang maupun mereka yang ingin mencoba makanan kuliner di luar makanan lokal.

#### **1.4.1.2 Aspek Geografis**

Lokasi perancangan restoran Kikugawa akan berada di daerah Menteng yang beralamat di Jl. Lembang No.6-8, RT.5/RW.5, Menteng, Kecamatan Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10310. Lokasi ini merupakan lokasi asal dari Restoran Kikugawa itu sendiri. Hal ini dilakukan agar restoran ini tidak kehilangan nilai nostalgianya yang sudah dibangun bertahun-tahun pada daerah tersebut. Pada daerah Menteng juga merupakan daerah kedutaan besar Jepang. Selain itu daerah ini digunakan untuk merayakan 60 tahun hubungan persahabatan antara Indonesia dan Jepang. Acara hubungan persahabatan tersebut digelar di Plataran Menteng. Momen tersebut menjadi momen pertukaran budaya dan kuliner antara Indonesia dan Jepang. Sehingga daerah ini sangat lekat dengan hal-hal yang berkaitan dengan Jepang. Maka dari itu restoran ini juga cocok untuk di bangun di daerah ini.

Daerah ini juga bersebelahan dengan Taman Situ Lembang yang memiliki pemandangan danau yang indah. Di tengah hiruk-pikuk kota Jakarta, letak restoran yang berada di tepi danau akan menghadirkan pemandangan alam pedesaan yang akan mendukung sentuhan suasana



tradisional yang ada di dalam bangunan modern. Pada sisi Timur terdapat Taman Situ Lembang, Pagai Forest Product Corp Ltd, DEMIE, Top Lady GaMa Plaza, dll. Untuk di sisi Selatan terdapat Agen crystal x asli nasa jakarta pusat, JADE by Dr. Jennifer Patra, India House, Beberapa rumah dinas, dll. Kemudian sisi Barat terdapat Paviliun Banyuwangi, Embassy of Egypt, Frog Park, Taman Menteng, dll. Terakhir pada sisi Utara terdapat Kedutaan Besar Kuwait, Taman Gondangdia, dll.

#### **1.4.1.3 Aspek Psikografis**

Fasilitas Restoran Kikugawa ini adalah untuk:

- a. Pengunjung dengan usia produktif maupun tidak produktif yang ingin menyantap makanan khas Jepang.
- b. Pengunjung dengan usia produktif maupun tidak produktif yang ingin mencoba makanan kuliner di luar makanan lokal.
- c. Pengunjung dengan usia produktif maupun tidak produktif yang ingin mengadakan acara tertentu.
- d. Pengunjung dengan usia produktif maupun tidak produktif yang ingin sekedar nongkrong dan bersantai menikmati hiburan yang ditawarkan.

### 1.4.2 Ruang Lingkup

Fokus dari perancangan fasilitas ini adalah pengunjung *dine-in* dan pengunjung *take away* yang melingkupi: resepsionis, memorabilia, area tunggu, area makan, *private & karaoke room*, *bar & lounge*, *workshop*, dan *courtyard*.

Ruangan khusus yang dipilih adalah resepsionis, area makan, dan *bar & lounge*. Maka uraian pekerjaannya sama seperti di atas dan ditambahkan dengan *detail furniture*, *detail interior*, 3D Rendering, animasi video 3D, skema warna dan material. Batasan untuk ruang utilitas seperti kamar mandi, dapur, dan area parkir hanya dirancang besar ruangan saja tanpa *detail furniture*, material, dan gambar kerja lainnya.

## 1.5 Sistematika

Metode yang diterapkan dalam perancangan interior restoran Kikugawa mengikuti langkah-langkah yang diajukan oleh Rosemary Kilmer, yang terdiri atas dua tahap utama, yaitu tahap *programming* atau analisis dan tahap *designing* atau sintesis. Kedua tahap ini dibagi menjadi delapan langkah, yaitu *commit*, *state*, *collect*, *analyze*, *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. Pada tahap analisis, perancang harus dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan masalah yang ada. Sementara pada tahap sintesis, perancang dapat menghasilkan ide dan solusi alternatif dari masalah yang telah diidentifikasi. (Rosemary Kilmer

& W. Otie Kilmer, 2014).

### **1.5.1 Analisis (*programming*)**

#### **1.5.1.1 *Commit (Accept the problem)***

Langkah awal yang harus diambil oleh perancang dalam proses perancangan.

#### **1.5.1.2 *State (Define the problem)***

Tahap ini memiliki signifikansi penting karena berpengaruh pada hasil akhir solusi. Perancang mempertimbangkan dan menyusun daftar kontrol untuk menentukan tugas-tugas yang perlu diselesaikan guna menyelesaikan masalah tersebut.

#### **1.5.1.3 *Collect (Gather the facts)***

Setelah pemahaman terhadap masalah tercapai, perancang melakukan pencarian informasi tambahan yang terkait dengan permasalahan tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan:

- a. Survei lokasi
- b. Wawancara dengan pengguna
- c. Pengamatan pada proyek serupa

#### 1.5.1.4 *Analyze*

Data yang diperoleh disaring sesuai kebutuhan dan dikelompokkan dalam kategori yang relevan.

#### 1.5.2 Sintesis (*designing*)

##### 1.5.2.1 Ideate

Langkah awal dalam mencapai tujuan perancangan, yakni menciptakan ide-ide. Proses pencarian ide terdiri dari dua tahap:

##### a. *Drawing Phase*

Bentuknya dapat berupa diagram gelembung yang secara umum mengilustrasikan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

##### b. *Concept Statement*

Perancang melibatkan beberapa langkah dalam pencarian ide, termasuk brainstorming dan kelompok diskusi. Ide-ide yang dihasilkan kemudian dirinci dalam kalimat, menggambarkan konsep utama dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti keamanan, kenyamanan, dan estetika.

#### 1.5.2.2 *Choose (Select the best option)*

Perancang memilih opsi terbaik dari berbagai alternatif ide dengan menggunakan penilaian pribadi. Dalam proses ini, perancang membandingkan setiap opsi dan menentukan pilihan berdasarkan kriteria dan tujuan yang terkait dengan masalah tersebut

#### 1.5.2.3 *Implement (Take Action)*

Gagasan yang telah terpilih akan diwujudkan dalam bentuk fisik melalui final drawing, rendering, dan presentasi.

#### 1.5.2.4 *Evaluate (Critically Review)*

Tahap peninjauan ulang untuk memastikan bahwa desain telah berhasil menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini, perancang melakukan evaluasi melalui analisis diri atau introspeksi terhadap desain yang telah dihasilkan, dan juga meminta pendapat dari pihak lain.

#### 1.5.2.5 *Feedback*

Konsep yang digunakan untuk menilai setiap fase perancangan. Tahap ini berfungsi sebagai alat perbandingan untuk menilai kesesuaian antara perancangan dan pelaksanaan proyek di lapangan.