

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari Kompas.com (2020), Jepang pertama kali datang ke Indonesia pada tahun 1942 dimana pada saat itu Indonesia belum merdeka yang kemudian merdeka pada tahun 1945. Meskipun sudah merdeka, ternyata sebagian masyarakat Indonesia tetap menghadirkan budaya yang berasal dari Jepang termasuk tata cara makan dan budaya kulinernya. Tata cara makan yang diterapkan yaitu dengan duduk lesehan atau duduk di lantai sambil menyantap makanan, sedangkan budaya kulinernya mempunyai persamaan yaitu pada makanan pokok dengan nasi sebagai sumber utamanya. Maka dari itu, budaya Jepang mudah diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia terutama dalam makanan. Hal ini bisa dilihat dari perkembangan yang pesat dengan meningkatnya jumlah restoran Jepang yang ada di Indonesia.

Banyaknya jenis restoran Jepang yang beroperasi di Jakarta, memunculkan sebuah ide untuk membuat restoran Jepang dengan konsep *one-stop* restoran. Konsep *one-stop* restoran merupakan sebuah konsep yang menggabungkan beberapa jenis restoran dalam satu tempat. Saat ini masih belum ada restoran Jepang yang menerapkan konsep tersebut. Oleh karena itu, perancangan ini dibuat untuk merancang sebuah restoran Jepang dengan mengaplikasikan konsep tersebut.

Konsep *one-stop* restoran mempunyai tujuan untuk menunjukkan beberapa jenis restoran Jepang dalam satu tempat yang dapat dilihat dari bentuk pelayanan, bentuk penyajian, bentuk hidangan dan bentuk lainnya. Selain itu, pengunjung

hanya perlu mendatangi satu tempat dan memilih hidangan yang diinginkan beserta area yang dibutuhkan. Hal tersebut karena restoran Jepang yang akan dirancang menyediakan beberapa area mulai dari yang bersifat *public* sampai yang bersifat *private*. Kehadiran restoran Jepang dengan konsep ini bisa menambahkan pengetahuan baru mengenai jenis restoran Jepang, pengalaman baru dan suasana baru yang berbeda dari restoran Jepang lainnya, serta mengingatkan kembali suasana makan yang pernah di alami oleh pengunjung saat di Jepang.

Penerapan konsep *one-stop* restoran pada perancangan ini adalah menggabungkan berbagai area makan dan beberapa fasilitas hiburan ke dalam satu restoran. Maka dari itu, restoran ini dibagi menjadi dua area yaitu area makan dan area hiburan. Pada area makan, terdapat beberapa area yang dapat dipilih oleh pengunjung dan tersedia beberapa fasilitas hiburan di area makan. Hal ini dapat memberikan beberapa pilihan kepada pengunjung.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perancangan restoran ini akan dibuat dengan mengaplikasikan konsep *one-stop* restoran Jepang yang masih belum ada di Jakarta dengan mengumpulkan berbagai sumber data penelitian. Selain itu, perancangan ini akan memasukkan elemen-elemen khas Jepang pada interiornya sehingga dapat membuat restoran ini mempunyai daya tarik dan nilai jual untuk menarik pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang interior *Japanese Entertainment Restaurant* di Jakarta?
2. Bagaimana menciptakan *experience* baru dalam memberikan berbagai fasilitas seperti area *Sushi Bar*, *VVIP*, *tatami room*, serta *bar & lounge* bagi pengunjung dalam perancangan restoran Jepang?
3. Bagaimana tata letak atau layout ruang zona makan dan zona *entertainment*?

1.3 Batasan dan Ruang Lingkup Proyek

Perancangan restoran ini akan memiliki batasan luas area yang akan dirancang dan fokus perancangannya adalah area makan dan beberapa area hiburan. Ruang lingkup dalam perancangan ini yaitu lobby dan resepsionis, koridor, area *Sushi Bar*, area makan, ruang *VVIP*, area *bar & lounge*, area *tatami*, toilet, taman Jepang, ruang kantor restoran, dapur, area cuci, loker, ruang peralatan, ruang penyimpanan makanan. Aspek yang dikerjakan secara umum mengikuti prinsip desain interior yaitu sebagai berikut:

1. Program aktivitas dan fasilitas
2. Program besaran ruang
3. Studi antropometri
4. Analisa *site* dan *eksisting*
5. *Flow (bubble diagram dan matrix)*
6. Konsep *zoning* dan *blocking*

7. Gambar Kerja

- *Site plan*
- *Layout furniture*
- *Floor plan*
- *Ceiling plan*
- *Mechanical and Electrical plan*
- Gambar potongan
- Gambar *furniture*

8. Konsep Desain

Ruangan khusus yang dipilih pada perancangan ini adalah area *Sushi Bar*, ruang VVIP dan area *tatami*. Pada ruang khusus ini memiliki tambahan yaitu gambar presentasi (*layout* berwarna, tampak berwarna, perspektif digital dan perspektif manual), detail interior, detail *furniture* dan skema warna dan material. Batasan untuk ruang utilitas seperti toilet, dapur, ruang kantor restoran, area cuci, loker, ruang peralatan, dan ruang penyimpanan makanan hanya dirancang dengan besaran ruang saja.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang interior *Japanese Entertainment Restaurant* di Jakarta.
2. Untuk menciptakan *experience* baru dalam memberikan berbagai fasilitas dengan menerapkan konsep *one-stop* restoran Jepang di Jakarta
3. Untuk merancang tata letak atau *layout* ruang zona makan dan zona *entertainment* dengan pertimbangan aspek sirkulasi, penataan dan

pelayanan sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung maupun pegawai.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode untuk mengumpulkan data pada restoran Jepang yang akan dirancang ada dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif. Tahap pertama pengumpulan data yaitu dengan melakukan survei proyek dan mengumpulkan data untuk diidentifikasi serta dianalisa datanya. Kedua, data yang diperoleh yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada 2 narasumber yang dilakukan secara *online*.

Tahap yang terakhir yaitu memperoleh data secara kuantitatif dengan menyusun daftar pertanyaan, menyebarkan dan mengumpulkan data kuesioner kemudian menganalisis hasil dari kuesioner tersebut.

1.6 Metode Perancangan

Semua data yang telah diperoleh dan telah dianalisa, maka perancangan interior dilakukan dengan membuat tabel aktivitas dan fasilitas serta program ruang. Program ruang terdiri dari *bubble diagram*, diagram *matrix*, *zoning* dan *blocking*. Tahap perancangan selanjutnya dilakukan dengan membuat konsep. Penyusunan konsep terdiri dari referensi foto, pilihan warna yang akan digunakan dan material yang digunakan.

Tahap selanjutnya yaitu membuat gambar kerja. Gambar kerja terdiri dari *furniture plan, floor and wall plan, reflected ceiling plan, mechanical and electrical plan, section* dan *view*. Setelah membuat gambar kerja, tahap setelahnya adalah membuat gambar 3D untuk merealisasikan desain yang telah dirancang. Gambar 3D akan dibuat untuk beberapa ruangan yang telah ditentukan dan menggambarkan konsep yang akan diambil.