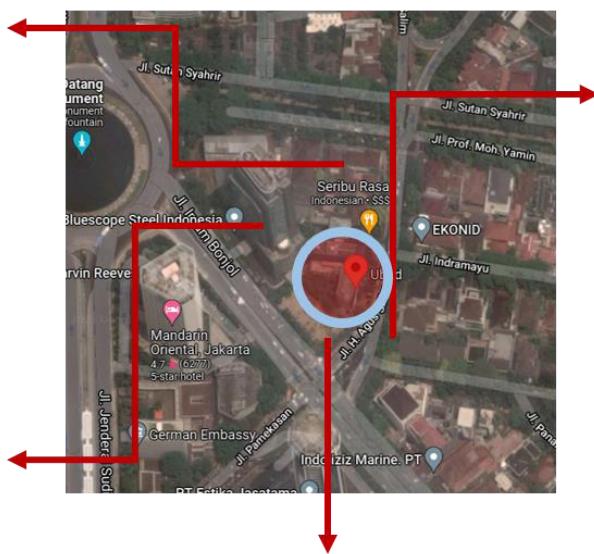


BAB 4

ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

4.1 Analisa Site

Batas sebelah Utara tapak adalah restoran seribu rasa dan beberapa perumahan.



Batas sebelah Barat sebelah tapak adalah gedung deutshe bank building.

Batas sebelah Timur tapak merupakan firma hukum 117, ekonid dan Jl. H. Agus Salim. Sebelah timur di dominasi oleh bangunan perkantoran.

tas sebelah Selatan tapak merupakan lahan kosong, permanent mission of Thailand to ASEAN dan jalan raya H. Agus Salim

Gambar 4. 1 Analisa Lokasi Restoran Jepang Hajime
Sumber : Data Pribadi (2021)



Gambar 4. 2 Analisa Lokasi Restoran Jepang Hajime

Sumber : Data Pribadi (2021)

Berdasarkan gambar diatas, restoran yang akan dirancang terletak di lokasi yang cukup strategis dari data yang telah didapat melalui *Google Maps*, terdapat perusahaan Jepang dengan jumlah kurang lebih 30 perusahaan, perusahaan lainnya dengan jumlah kurang lebih 50 perusahaan, hotel dengan jumlah kurang lebih 10 hotel dan restoran Jepang dengan jumlah kurang lebih 7 restoran.

4.2 Studi Pengguna

Pengguna restoran Hajime *Japanese Restaurant* dibagi menjadi dua pengguna yaitu pengunjung dan karyawan.

1. Pengunjung

Pengunjung Hajime *Japanese Restaurant* mayoritas adalah karyawan perusahaan dan wirausahawan yang berusia 20 – 50 tahun. Pengunjung yang datang juga bersama keluarga, teman, pasangan atau rekan kerja. Segmentasi pengunjung adalah kalangan menengah karena harga makanan yang relatif lebih mahal.

2. Karyawan

Karyawan *Hajime Japanese Restaurant* terdiri dari manajer restoran, kasir, kepala dapur, *chef staff*, *waitress* dan *helper*. Usia karyawan berkisar antara 20 – 50 tahun dan tinggal di sekitar Jakarta atau Jabodetabek.

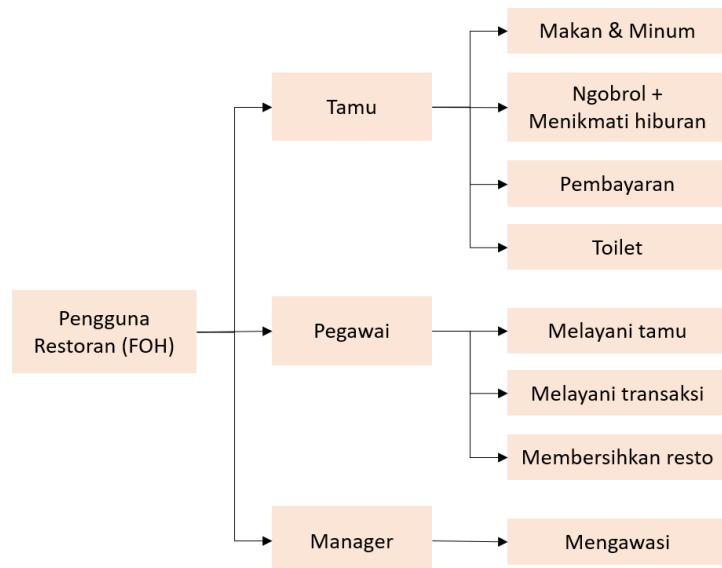
4.3 Jam Operasional

Restoran ini mempunyai jam operasional seperti restoran pada umumnya. Setiap hari restoran ini dibuka dari pukul 11.00 – 23.00. Sementara itu, untuk jam kerja karyawan restoran di bagi menjadi dua *shift* yaitu *shift* pertama adalah *shift* siang yang dimulai dari jam 10.00 – 19.00 dan *shift* kedua adalah *shift* malam yang dimulai dari jam 14.00 – 23.30.

4.4 Alur Kegiatan

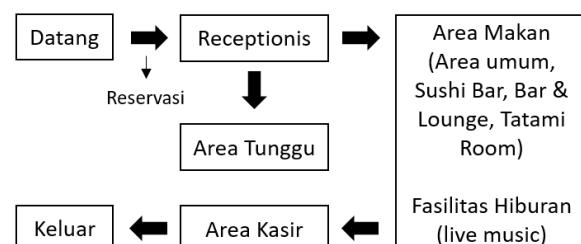
Hajime Japanese Restaurant dibagi menjadi dua pola alur kegiatan yang berpengaruh terhadap sirkulasi untuk melakukan aktifitas. Pola kegiatan yang pertama yaitu untuk pengguna restoran (*Front of House* atau FOH) dan pola kegiatan kedua untuk pengguna restoran (*Back of House* atau BOH).

4.4.1 Pola Kegiatan FOH

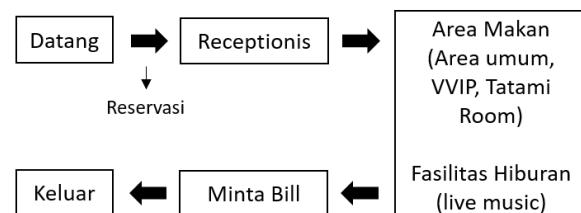


Gambar 4. 3 Pola Kegiatan Pengguna Restoran (FOH)
Sumber : Data Pribadi (2021)

Pengunjung untuk makan

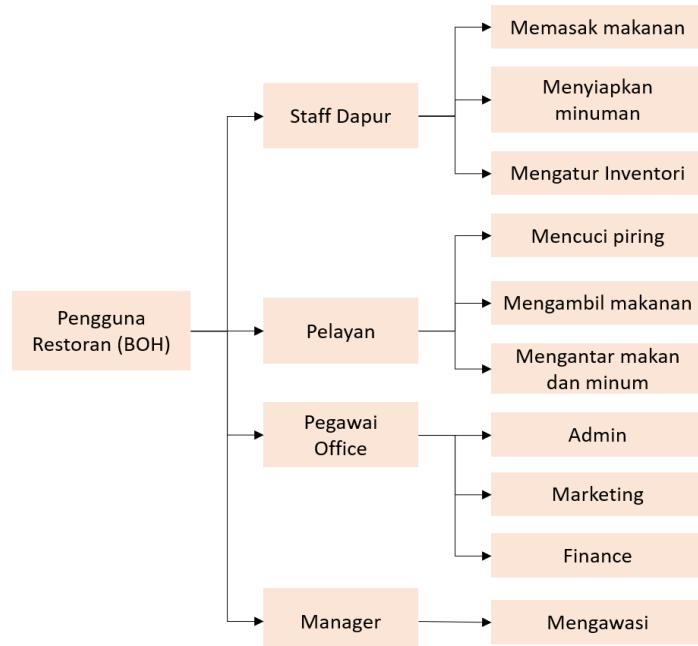


Pengunjung untuk pertemuan (meeting, acara tertentu)



Gambar 4. 4 Alur Pengunjung Restoran
Sumber : Data Pribadi (2021)

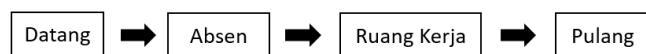
4.4.2 Pola Kegiatan BOH



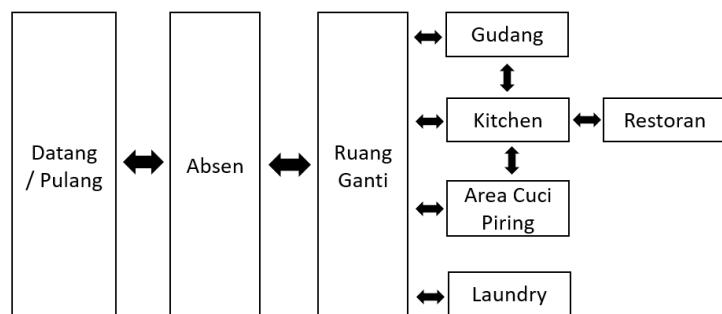
Gambar 4. 5 Pola Kegiatan Pengguna Restoran (BOH)

Sumber : Data Pribadi (2021)

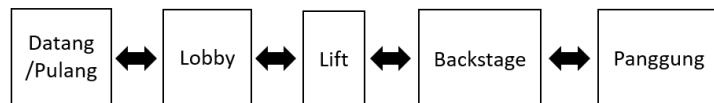
Karyawan bagian kantor



Karyawan bagian belakang restoran



Artis / Bintang tamu untuk hiburan



Gambar 4. 6 Alur Karyawan Restoran

Sumber : Data Pribadi (2021)

4.5 Studi Ruang

Berikut ini tabel aktifitas pengguna Hajime *Japanese Restaurant* beserta kebutuhan ruang dan aktifitas tersebut.

Table 4.1 Aktifitas Pengguna Hajime Japanese Restaurant
Sumber : Data Pribadi (2021)

Area	Sifat	Kegiatan	Pengguna
Lobby & Reservasi	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan antrian / <i>waiting list</i> • Mendapatkan informasi mengenai menu dan informasi lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai • Tamu
Kasir	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembayaran dengan beberapa cara : <ol style="list-style-type: none"> 1. Cash 2. Menggunakan kartu Debit/Kredit 3. QR (<i>electronic payment</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Area Tunggu	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat menunggu antrian untuk makan di restoran 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu
Area Makan Umum	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Memesan makanan sesuai dengan menu yang disediakan. • Menikmati makanan yang telah dihidangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Sushi Bar	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih makanan yang telah disediakan di depan meja • Makanan akan diambil oleh pelayan yang siap melayani. • Atau langsung mengambil makanan sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
VVIP	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Memesan menu makanan yang diinginkan • Menunggu makanan sampai siap dihidangkan • Menikmati makanan yang akan dihidangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Bar & Lounge	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Memesan menu makanan yang diinginkan • Menunggu makanan sampai siap dihidangkan • Menikmati makanan yang akan dihidangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Area Tatami	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Memesan menu makanan yang diinginkan • Menunggu makanan sampai siap dihidangkan • Menikmati makanan yang akan dihidangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Koridor	Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Jalur untuk menuju setiap area makan di restoran 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Area masuk karyawan	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Absensi karyawan • Mendaftar masuk bahan makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai
Loker	<i>Private</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan barang karyawan • Tempat untuk ganti pakaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai

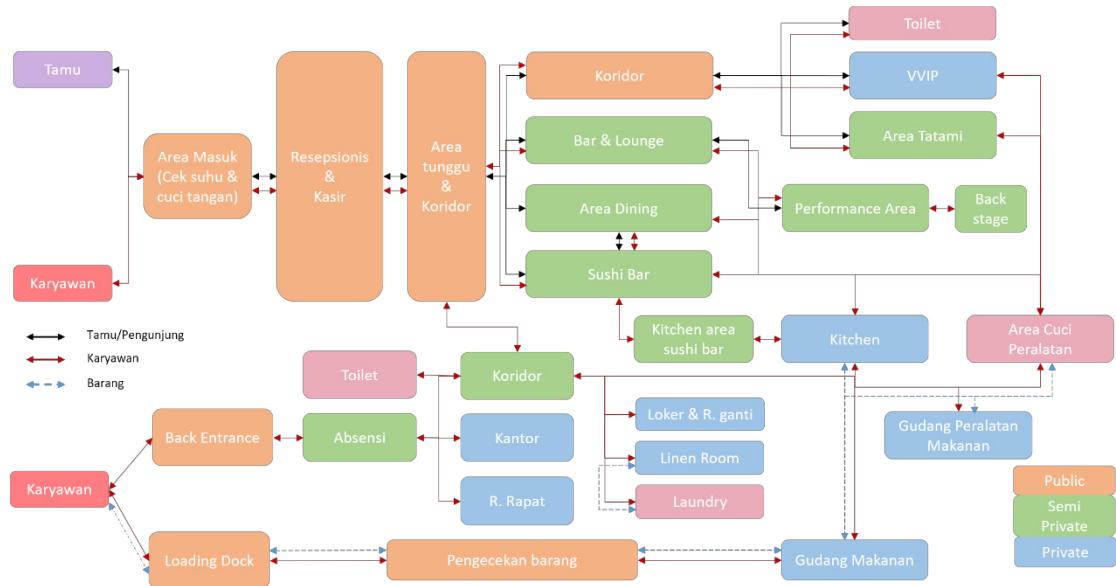
Toilet	<i>Service</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika ingin buang air kecil atau buang air besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tamu • Pegawai
Dapur	<i>Private</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan bahan makanan (memotong, mecincang, dll) • Pegawai resto memasak makanan yang telah di pesan oleh tamu. • Pegawai resto membuat minuman yang dipesan oleh tamu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai
Ruang cuci	<i>Service</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat menyuci peralatan makan dan peralatan masak 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai
Penyimpanan Makanan Basah	<i>Private</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan bahan makanan yang membutuhkan pendingin seperti sayur, daging, bumbu dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai
Penyimpanan Makanan Kering	<i>Service</i>	Tempat penyimpanan bahan makanan yang kering seperti bumbu bubuk, beras, dll	Pegawai
Penyimpanan Peralatan	<i>Service</i>	Tempat penyimpanan peralatan makan seperti piring, mangkok, sendok, sumpit dan peralatan lain maupun perlengkapan.	Pegawai
Kantor	<i>Private</i>	Melakukan aktifitas seperti <i>admin, finance, hrd</i> dan lainnya	Pegawai
Ruang Kontrol Panel	<i>Private</i>	Melakukan kontrol untuk menjaga kelancaran aktifitas pada setiap area yang ada di restoran	Pegawai
Panggung	Semi Publik	Sebagai tempat hiburan untuk pengunjung	Pegawai
R. Persiapan dan peralatan	<i>Private</i>	Sebagai tempat untuk <i>artist</i> yang akan membawakan hiburan untuk tamu restoran	Pegawai

Berdasarkan pada tabel 4.1, dapat diketahui bahwa restoran ini akan membutuhkan 23 area dengan berbagai kegiatan yang dilakukan baik oleh tamu maupun pegawai. Kebutuhan ruang dan kegiatan tersebut membentuk sebuah program aktifitas dan fasilitas pada tabel 4.2 untuk menghitung luas yang diperlukan untuk setiap area.

Table 4.2 Program Aktifitas dan Fasilitas
Sumber : Data Pribadi (2021)

PENGGUNA	NO	NAMA AREA	P (m)	L (m)	JUMLAH	LUAS AREA (m2)	TOTAL LUAS AREA
Umum	1	<i>Lobby</i>	4	5	1	20	46.5
	2	Resepsionis & Kasir	3	3	1	9	
	3	Area Tunggu	3.5	5	1	17.5	
Tamu	1	<i>Sushi Bar</i>	8.5	8.5	1	72.25	966.35
	2	<i>Dining Area</i>	21	9	1	189	
	3	<i>Bar & Lounge</i>	21	10	1	210	
	4	<i>VVIP</i>	8	7	2	112	
	5	<i>Tatami</i>	13	11	1	198	
	6	Koridor lt. 1	37	1.5	1	55.5	
	7	Koridor lt. 2 & lt. 3	2	10.8	2	43.2	
	8	Toilet	3.2	4.5	6	86.4	
Staff	1	Area masuk	3	2.6	1	7.8	310.16
	2	Loker	2	4.5	2	18	
	3	R. Penyimpanan Kering	1.8	1.9	1	3.42	
	4	R. Penyimpanan Basah	2.5	1.7	1	7.75	
	5	Tempat cuci	1.8	2	1	3.6	
	6	Gudang peralatan	1.8	3	1	8.92	
	7	Dapur	21.5	5	1	112.5	
	8	Toilet karyawan	3.2	3.3	2	30.12	
	9	Kantor	10	8	1	80	
	10	Ruang kontrol panel	2.5	4	1	10	
	11	Panggung	4.5	3	1	13.5	
	12	R. persiapan & peralatan	9.7	1.5	1	14.55	
TOTAL						1323.01	

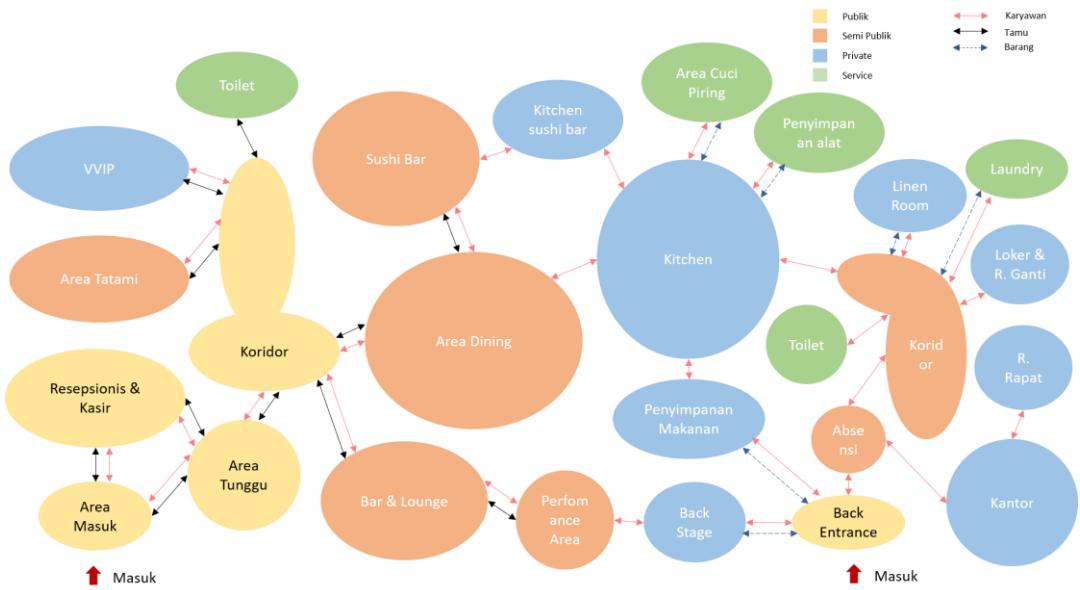
4.6 Analisis Kegiatan dan Alur Sirkulasi



Gambar 4. 7 Analisis Kegiatan dan Sirkulasi

Sumber : Data Pribadi (2021)

Gambar di atas merupakan pola alur kegiatan dan sirkulasi untuk restoran Jepang yang akan dirancang. Pembagian area dapat dibedakan berdasarkan warna. Warna *orange* adalah area yang bersifat publik seperti area masuk, resepsionis dan kasir, area tunggu, koridor, area *back entrance*, *loading dock* dan area pengecekan barang. Warna hijau adalah area yang bersifat semi *private* seperti *Bar & Lounge*, area *dining*, *Sushi Bar*, *Kitchen Sushi Bar*, area *Tatami*, koridor dan absensi. Sementara itu warna biru adalah area yang bersifat *private* seperti area *VVIP*, *kitchen*, Gudang peralatan makan, loker dan ruang ganti, *linen room*, Gudang makanan, kantor dan ruang rapat. Terakhir warna pink adalah area untuk *service* seperti toilet tamu dan toilet karyawan.

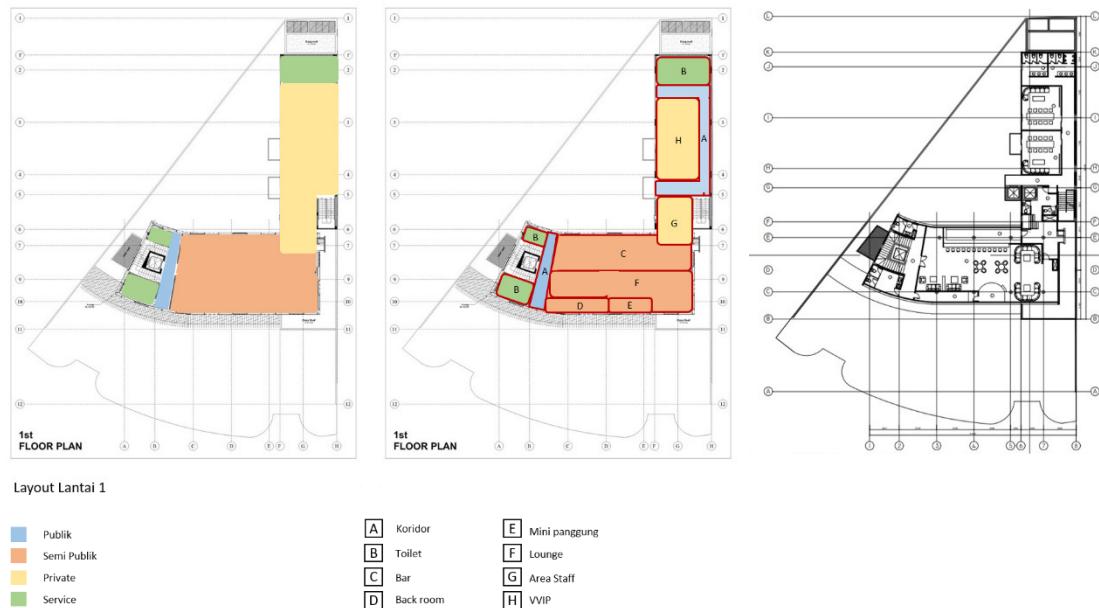


Gambar 4. 8 Bubble Diagram
Sumber : Data Pribadi (2021)

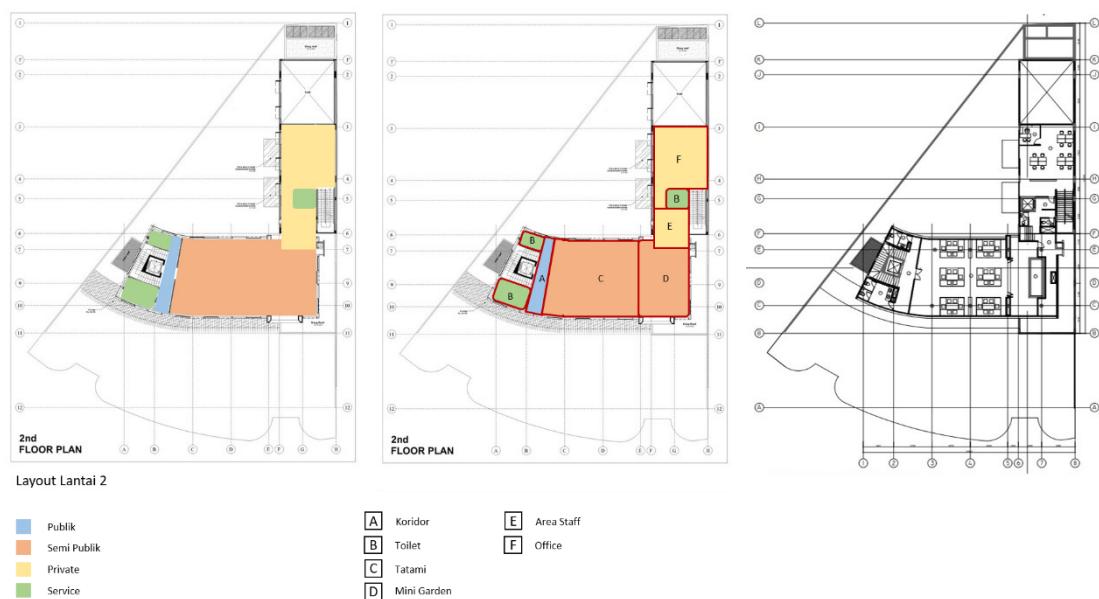
4.7 Zoning dan Blocking



Gambar 4. 9 Zoning dan Blocking Lantai 1
Sumber : Data Pribadi (2021)



Gambar 4. 10 Zoning dan Blocking Lantai 2
Sumber : Data Pribadi (2021)



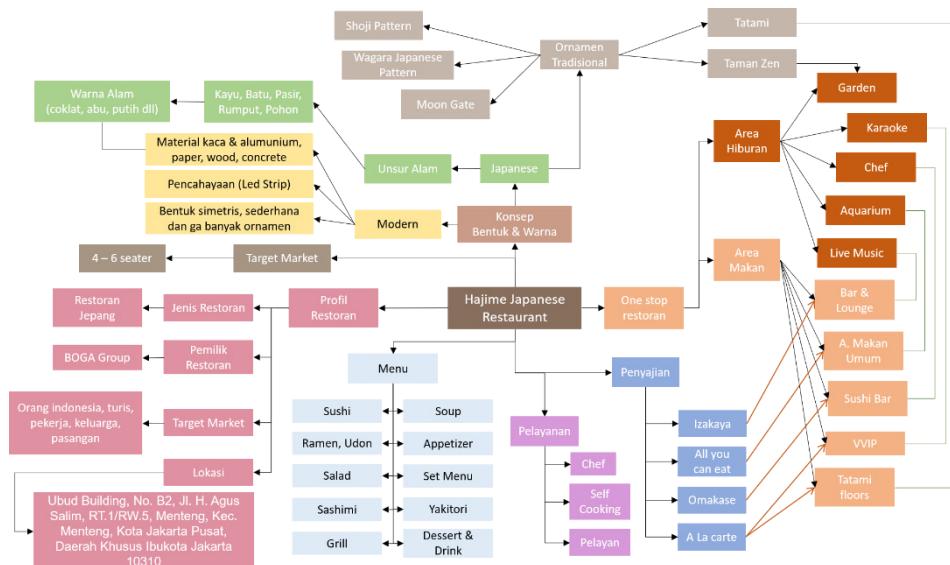
Gambar 4. 11 Zoning dan Blocking Lantai 3
Sumber : Data Pribadi (2021)

Zoning Blocking lantai 1, lantai 2 dan lantai 3 yang terpilih mempunyai kelebihan hubungan antar ruang yang lebih fleksibel dibandingkan dengan alternatif *layout* lainnya. Selain itu, *layout* yang terpilih juga mempunyai area

makan yang lebih luas dan area *service* yang luas demi menunjang kenyamanan para pengunjung yang datang untuk makan sehingga dapat meningkatkan penghasilan. Penataan *layout* yang dibuat juga dengan mempertimbangkan penambahan area hiburan. Maka dari itu, *layout* ini sangat cocok untuk diaplikasikan ke dalam restoran Jepang

4.8 Konsep Perancangan

4.8.1 Konsep Desain



Gambar 4. 12 *Mind Map* Konsep Desain
Sumber : Data Pribadi (2021)

Hajime Japanese Restaurant merupakan tempat makan dengan konsep *one-stop* restoran yang menyajikan berbagai masakan Jepang mulai dari hidangan tradisional sampai hidangan yang modern. Konsep *one-stop* restoran merupakan konsep yang menggabungkan beberapa jenis restoran Jepang dan fasilitas hiburan tambahan ke dalam satu tempat sehingga tidak hanya menawarkan tempat makan pada umumnya, namun juga memberikan penawaran berupa hiburan bagi para

pengunjungnya. Restoran ini membagi tiga area yaitu, area *dining* (area makan umum, VVIP dan *Tatami Floors*), *Bar & Lounge* dan *Sushi Bar*.

Hajime Japanese Restaurant memiliki 3 hiburan yang berbeda dan diletakkan pada area tertentu. Hiburan *live music* yang terinspirasi dari kebiasaan orang Jepang maupun orang Indonesia yang senang menyaksikan *live music* saat di sebuah restoran, *café* atau tempat makan lainnya. Hiburan ini hanya terdapat di area *bar & lounge*. Hiburan ikan koi di *aquarium* sepanjang dinding area *outdoor* sehingga dapat dilihat di area makan umum. Ikan koi adalah salah satu simbol yang membawa keberuntungan menurut orang Jepang. Selain itu ikan koi disebut sebagai perhiasan hidup karena memiliki warna yang indah yaitu emas, perak, hitam, putih dan merah. *Outdoor area* di desain dengan konsep taman Zen. Hiburan yang terakhir adalah Karaoke yang merupakan salah satu hiburan asal Jepang yang mendunia. Karaoke ini hanya terdapat di area VVIP. Konfigurasi kursi yang diterapkan dalam restoran ini lebih banyak untuk 6 orang karena sasaran pasar yang ditujukan untuk berkelompok terutama pekerja.



Gambar 4. 13 *Mood Board* Restoran Jepang Hajime
Sumber : Data Pribadi (2021)

Japamo adalah konsep bentuk dan warna yang diterapkan di *Hajime Japanese Restaurant*. Japamo merupakan gabungan dari dua kata yaitu *Japanese* dan *Modern*. Masing-masing dari kata tersebut memiliki makna. *Japanese* memiliki makna bentuk desain yang minimalis dan tidak banyak ornamen. Pemilihan warna berdasarkan material alam yang identik dengan Jepang serta memasukan elemen khas Jepang berupa *kumo* dan *seigaha* yang memiliki makna keberuntungan, sedangkan, modern yaitu mempunyai bentuk dan karakteristik yang sederhana, elemen yang simetris dan geometris serta berhubungan dengan alam.

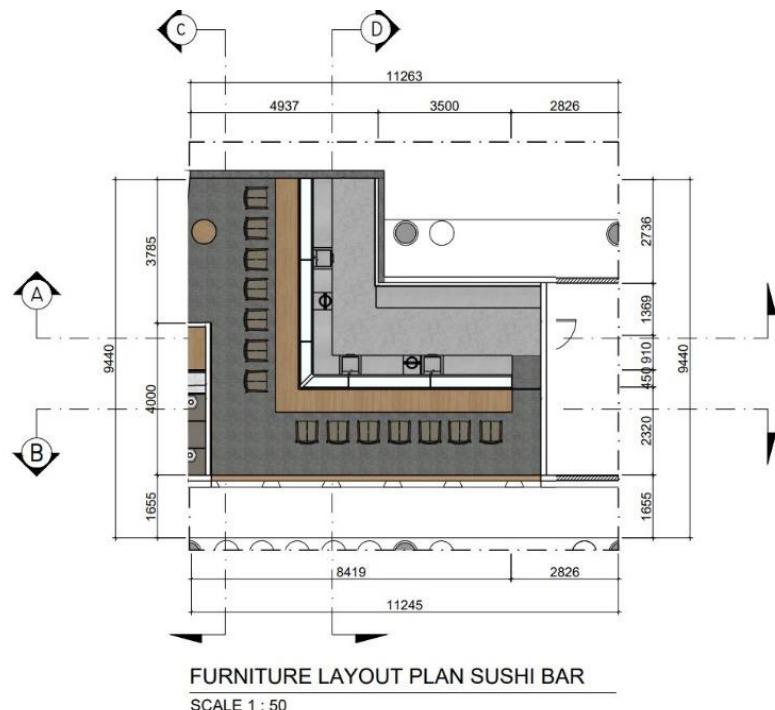
a. Area Sushi Bar



Gambar 4. 14 Mood Board Sushi Bar

Sumber : Data Pribadi (2021)

Area *Sushi Bar* mempunyai konsep *omakase* dalam pelayanan dan penyajian makanan yang langsung dilayani oleh *chef* serta dapat disaksikan secara langsung dari dekat. *Omakase* merupakan sebuah sistem pelayanan yang mempercayakan masakan sepenuhnya kepada *chef* untuk menciptakan hidangan yang istimewa kepada pengunjung. Area ini mempunyai suasana natural melalui penggunaan material alam seperti batu dan kayu serta bentuk modern yang sederhana, simetris dan geometris.



Gambar 4. 15 Layout Terpilih lantai 3
Sumber : Data Pribadi (2021)



Gambar 4. 16 3D rendering Area Sushi Bar
Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 17 3D Rendering Area Sushi Bar

Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 18 3D Rendering Area Sushi Bar

Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)

b. Area Makan Umum



Gambar 4. 19 Mood Board Area Makan Umum

Sumber : Data Pribadi (2021)

Dining area menerapkan konsep *all you can eat* yaitu makan sepuasnya dengan menu makanan *sukiyaki* atau *grill*. Konsep ini menyajikan makanan yang dapat dimasak atau dipanggang oleh pengunjung sendiri. Dining area memiliki suasana natural melalui penggunaan material alam seperti batu dan kayu dan juga bentuk modern yang sederhana, simetris dan geometris. Area ini juga terdapat fasilitas tambahan berupa taman dan akuarium.

c. Area Bar & Lounge

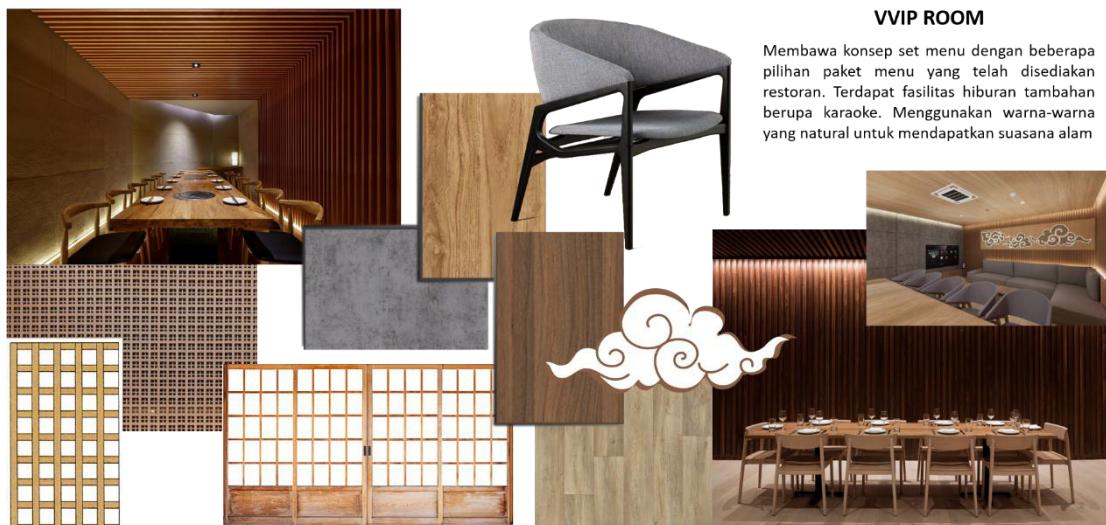


Gambar 4. 20 Mood Board Area Bar & Lounge

Sumber : Data Pribadi (2021)

Area *Bar & Lounge* menerapkan konsep *Izakaya* dimana menyediakan minuman beralkohol dan makanan ringan. Konsep ini adalah salah satu yang cukup diminati oleh orang Indonesia. Penyajian minuman beralkohol akan dipajang sepanjang rak bar sehingga bisa langsung terlihat dan dipilih oleh pengunjung. Selain itu terdapat fasilitas hiburan tambahan berupa *live music* yang diadakan saat malam.

d. VVIP Room

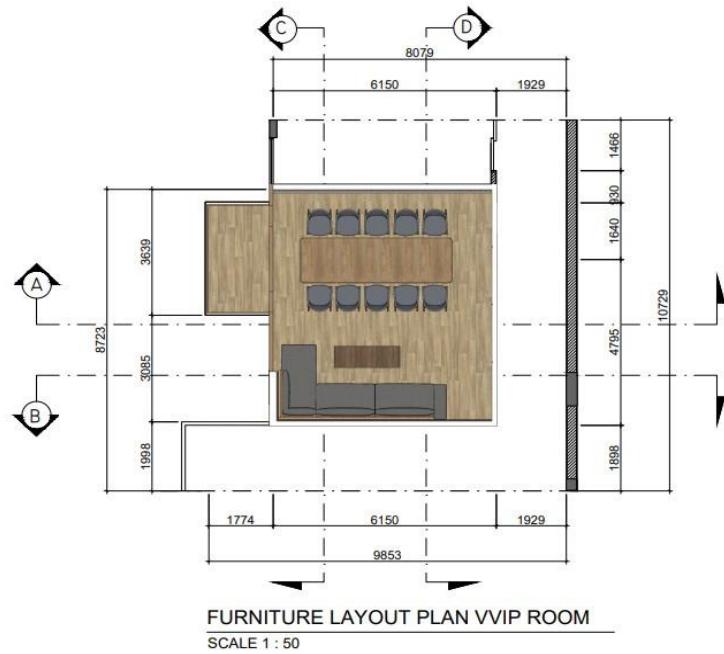


VVIP ROOM
Membawa konsep set menu dengan beberapa pilihan paket menu yang telah disediakan restoran. Terdapat fasilitas hiburan tambahan berupa karaoke. Menggunakan warna-warna yang natural untuk mendapatkan suasana alam

Gambar 4. 21 *Mood Board VVIP Room*

Sumber : Data Pribadi (2021)

VVIP Room membawa konsep set menu dengan beberapa pilihan paket menu yang telah disediakan restoran. Pilihan paket menu yang ditawarkan juga beragam sehingga pengunjung dapat memilih menu yang diinginkan dan disesuaikan dengan jumlah tamu yang datang. Selain itu, area terdapat fasilitas hiburan tambahan berupa Karaoke. Ruangan VVIP menggunakan warna-warna yang natural untuk mendapatkan suasana alam.



Gambar 4. 22 Layout Berwarna VVIP Room
 Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 23 3D Rendering Area VVIP Room
 Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 24 3D Rendering Area VVIP Room

Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)

e. Area Tatami



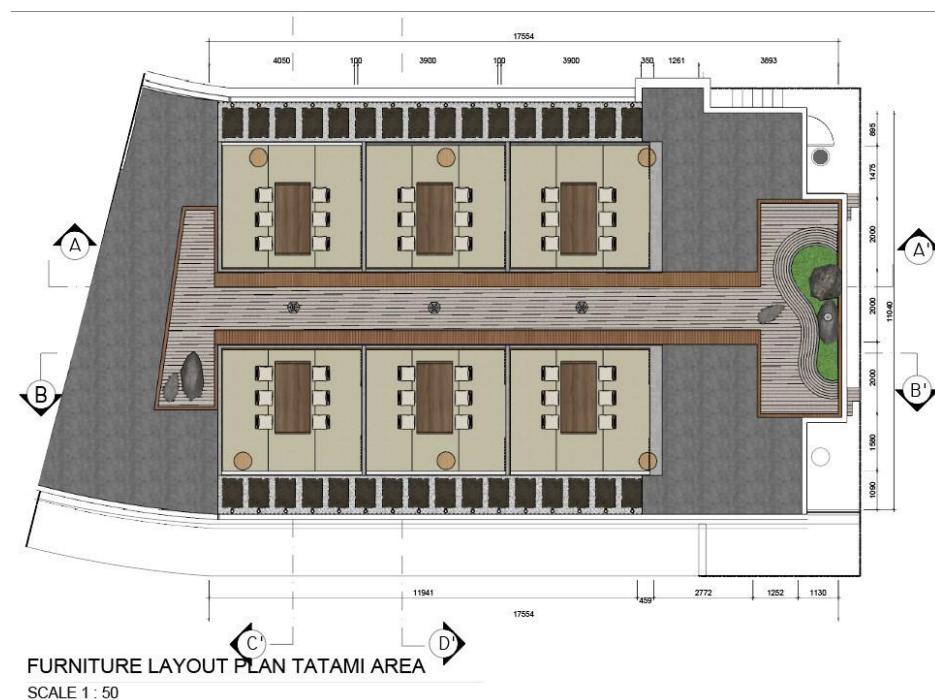
TATAMI AREA

Area ini mempunyai konsep penyajian ala carte. Terdapat taman zen di bagian tengah area tatami yang menjadi fasilitas hiburan. Penggunaan material dan warna yang mendekati alam untuk menciptakan suasana alam.

Gambar 4. 25 Mood Board Area Tatami

Sumber : Data Pribadi (2021)

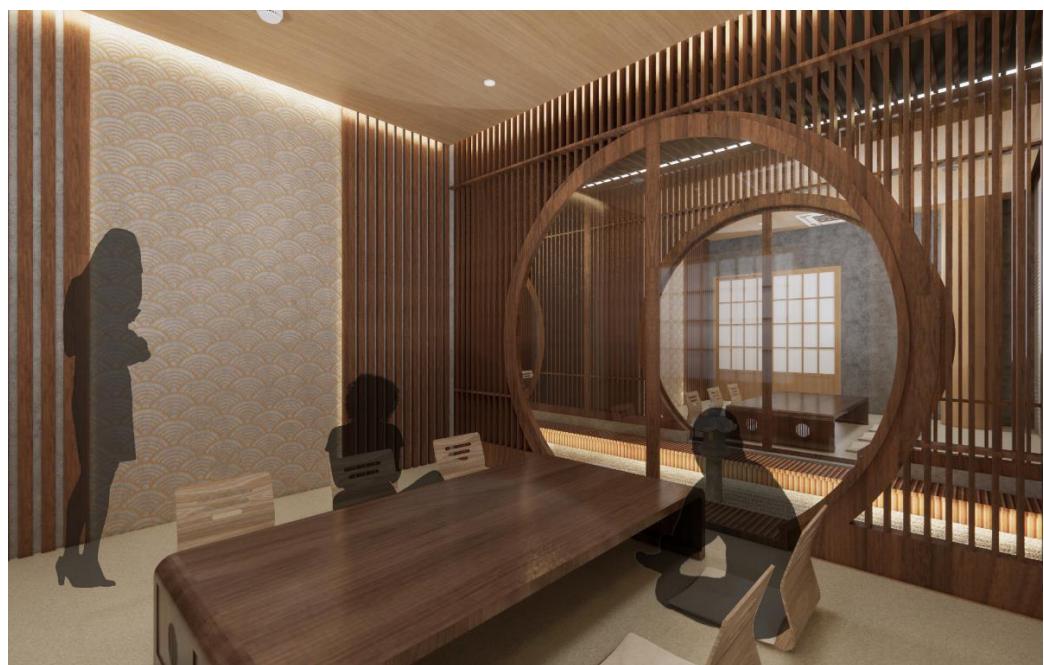
Tatami area mempunyai konsep penyajian *ala carte*. *Ala carte* merupakan salah satu sistem penyajian yang menawarkan menu hidangan makanan dan minuman dengan dilengkapi harga per menu makanan yang dicantumkan dalam daftar menu sehingga pengunjung dapat lebih bebas dalam memilih menu yang diinginkan. Area ini didesain dengan taman Zen di bagian tengah area *tatami* yang menjadi fasilitas hiburan. Material dan warna yang digunakan yaitu mendekati alam untuk menciptakan suasana alam.



Gambar 4. 26 Layout Berwarna Area *Tatami*
Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 27 3D Rendering Area Tatami
Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 28 3D Rendering Area Tatami
Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)



Gambar 4. 29 3D Rendering Area Tatami
Sumber : Hasil Desain Pribadi (2021)

4.8.2 Keputusan Konsep Desain

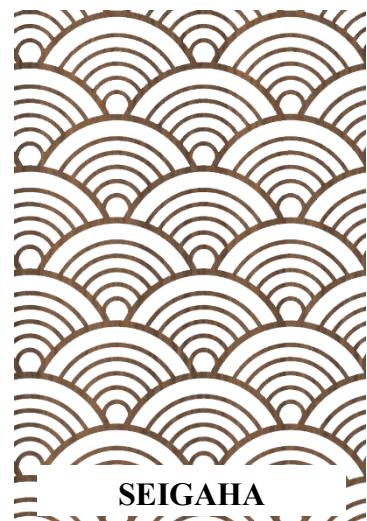
Dalam perancangan untuk *Hajime Japanese Restaurant* terdapat beberapa hal yang telah dipertimbangkan untuk diaplikasikan ke dalam restoran yaitu sebagai berikut.

1. Elemen interior utama

Elemen interior yang utama adalah dengan mengaplikasikan *Wagara Japanese pattern* yang merupakan desain tradisional dengan pola khas Jepang dan memiliki arti yang bermakna. Ada dua ornamen yang diterapkan yaitu, *seigaha* dan *kumo*. *Seigaha* adalah lambang gelombang laut biru yang mempunyai makna kedamaian dan keberuntungan. *Kumo* (awan) adalah pola keberuntungan dari langit yang selalu berubah. Kedua ornamen ini mempunyai arti yang sama yang bertujuan memberikan keberuntungan bagi restoran.



Gambar 4. 30 Contoh ornamen *Kumo*
Sumber : mangadejapan.com



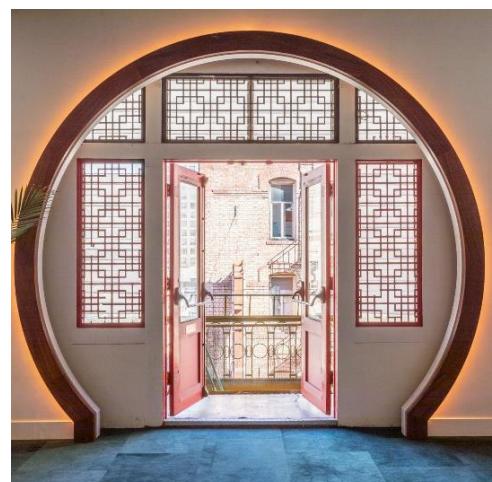
Gambar 4. 31 Contoh ornamen *Seigaha*
Sumber : mangadejapan.com

2. Elemen interior pendukung

Elemen interior pendukung adalah elemen yang tidak terlalu banyak pengaplikasiannya di *Hajime Japanese Restaurant*. Elemen pendukung yaitu menggunakan motif *shoji* khas Jepang pada bagian pintu dan jendela serta menggunakan *moon gate* sebagai salah satu pintu di area *Tatami* yang mempunyai arti kemakmuran.



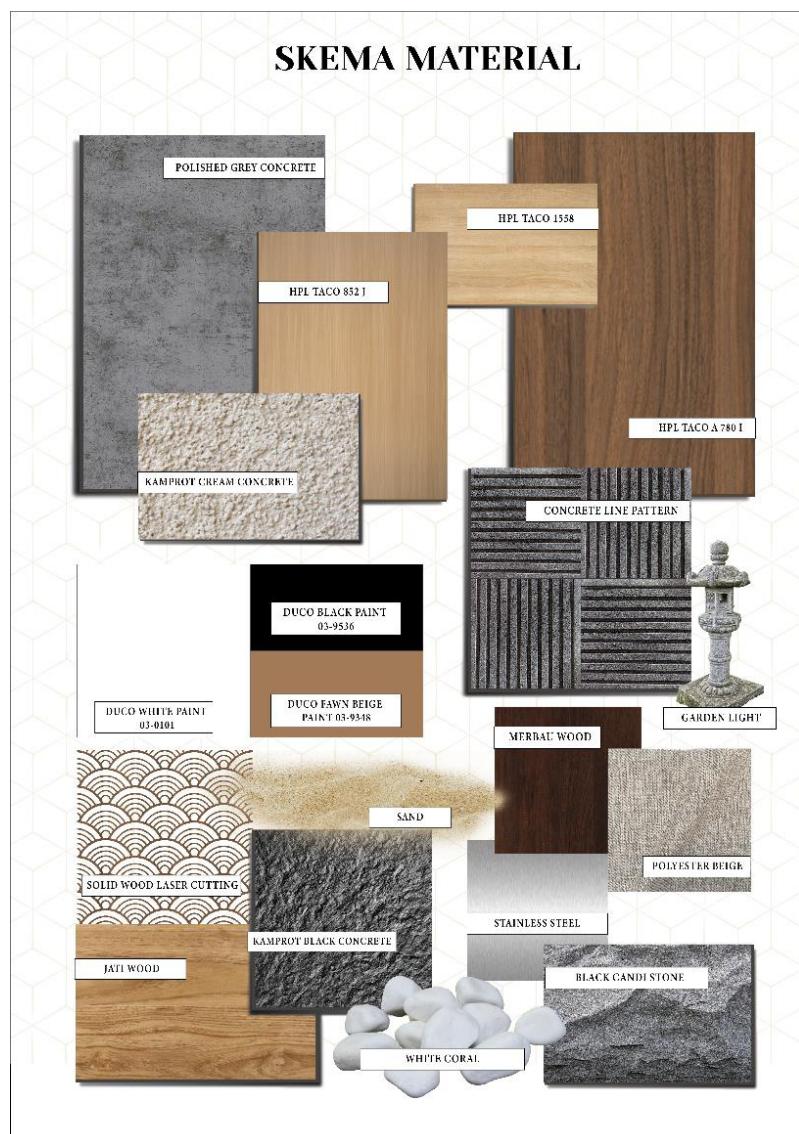
Gambar 4. 33 Motif *Shoji*
Sumber : mangadejapan.com



Gambar 4. 32 *Moon Gate*
Sumber : mangadejapan.com

3. Material

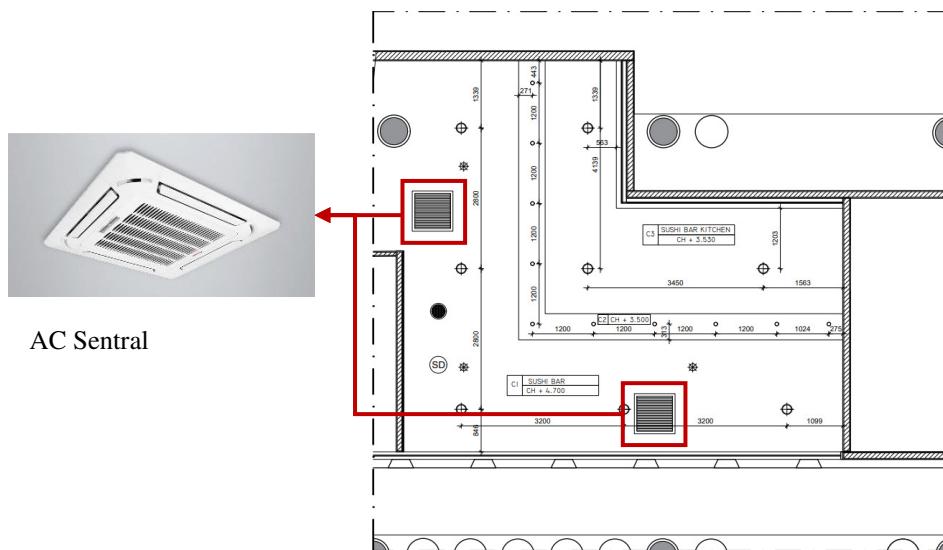
Hajime *Japanese Restaurant* menggunakan unsur modern dengan bentuk yang sederhana dan simetris serta penggunaan material seperti kaca dan pencahayaan *led strip*. Selain itu, material yang digunakan menggunakan motif kayu (hpl), *solid wood*, *concrete*, *stone*, pasir dan material alam lainnya.



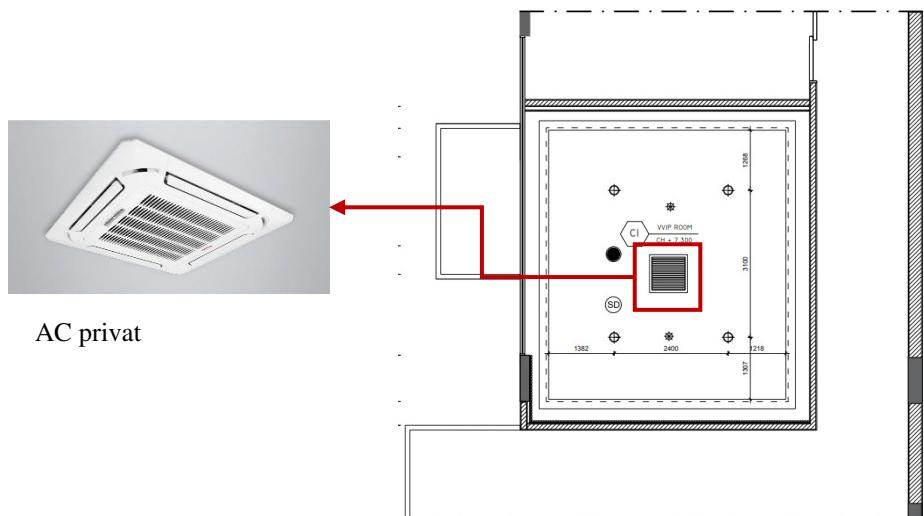
Gambar 4. 34 Skema Material
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)

4. HVAC

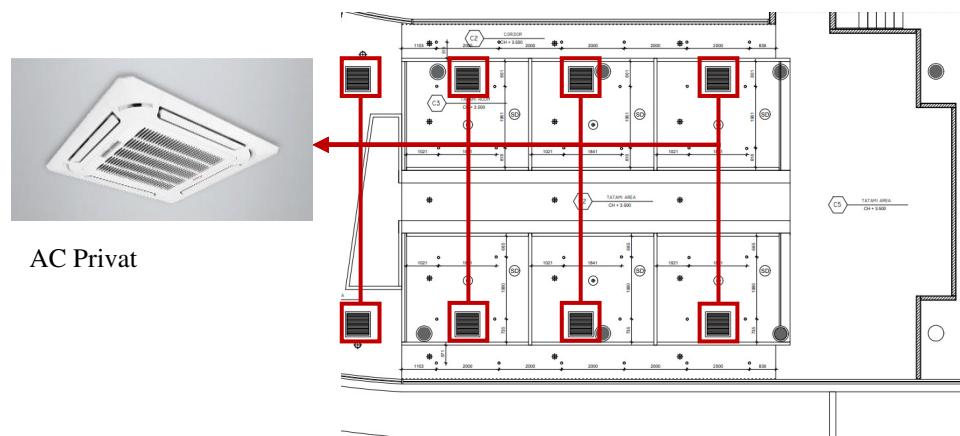
Dalam perancangan Hajime *Japanese Restaurant* menggunakan Air Conditioning yang bersifat sentral atau umum dan yang bersifat *private*. AC yang sentral diaplikasikan di area *dining* seperti area makan umum, *Bar & Lounge* dan *Sushi Bar*. Sementara itu, AC yang bersifat *private* dipasang di area VVIP dan *Tatami Floors*.



Gambar 4. 35 AC Central Sushi Bar
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



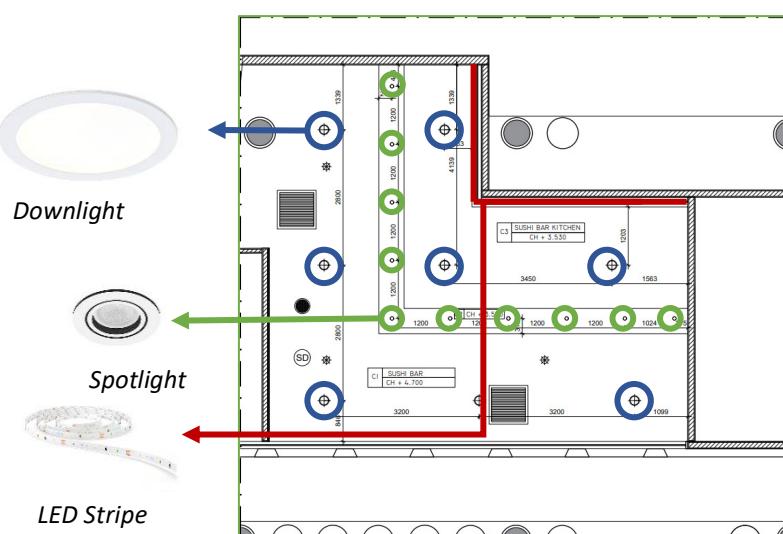
Gambar 4. 36 AC Central VVIP Room
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



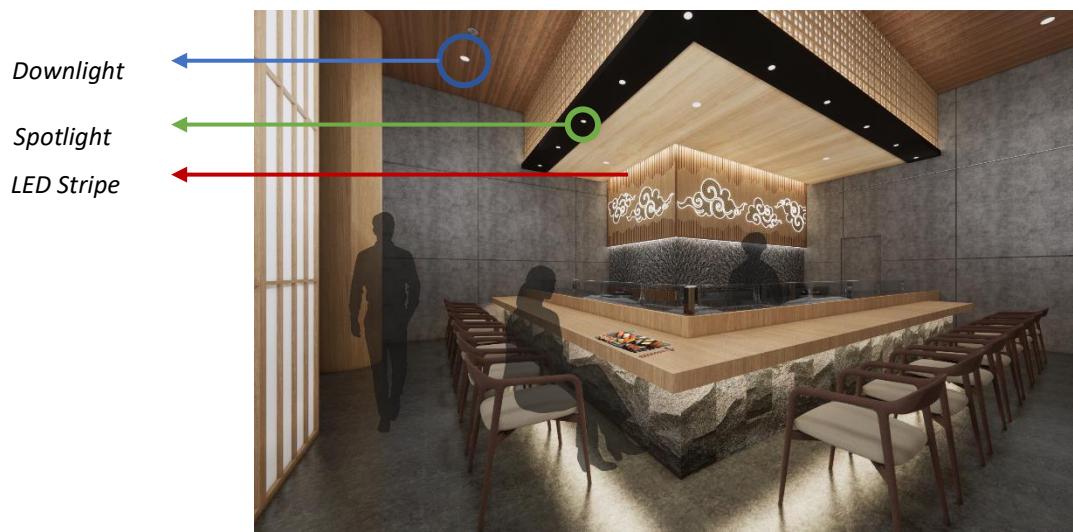
Gambar 4. 37 AC Central Tatami Area
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)

5. Lighting

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami didapatkan melalui jendela atau pintu yang terbuat dari kaca seperti pada area makan umum, area *Sushi Bar*, area *Bar & Lounge*, dan area VVIP. Sementara itu pencahayaan buatan terletak di setiap area dengan beberapa jenis lampu seperti *downlight*, *spot light*, *led stripe* dan *hanging lamp*.

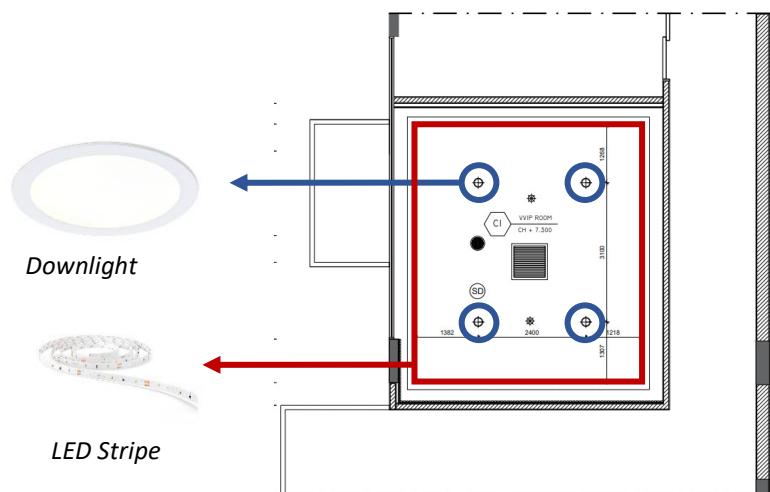


Gambar 4. 38 Jenis lampu area *Sushi Bar*
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 4. 39 Letak lampu dalam perspektif *Sushi Bar*

Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



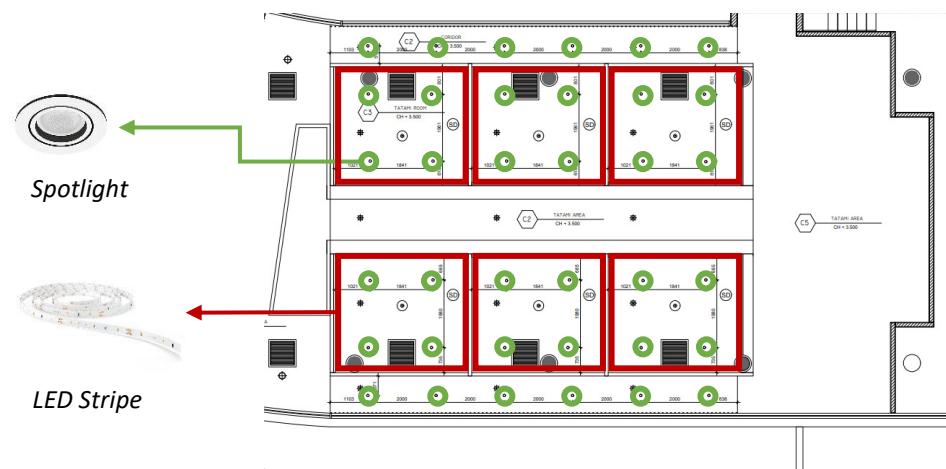
Gambar 4. 40 Jenis lampu area *VVIP Room*

Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 4. 41 Letak lampu dalam perspektif *VVIP Room*

Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 4. 42 Jenis lampu area *Tatami*

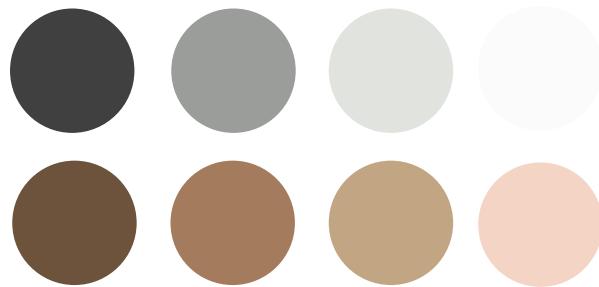
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 4. 43 Letak lampu dalam perspektif *Tatami Area*
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)

6. Warna

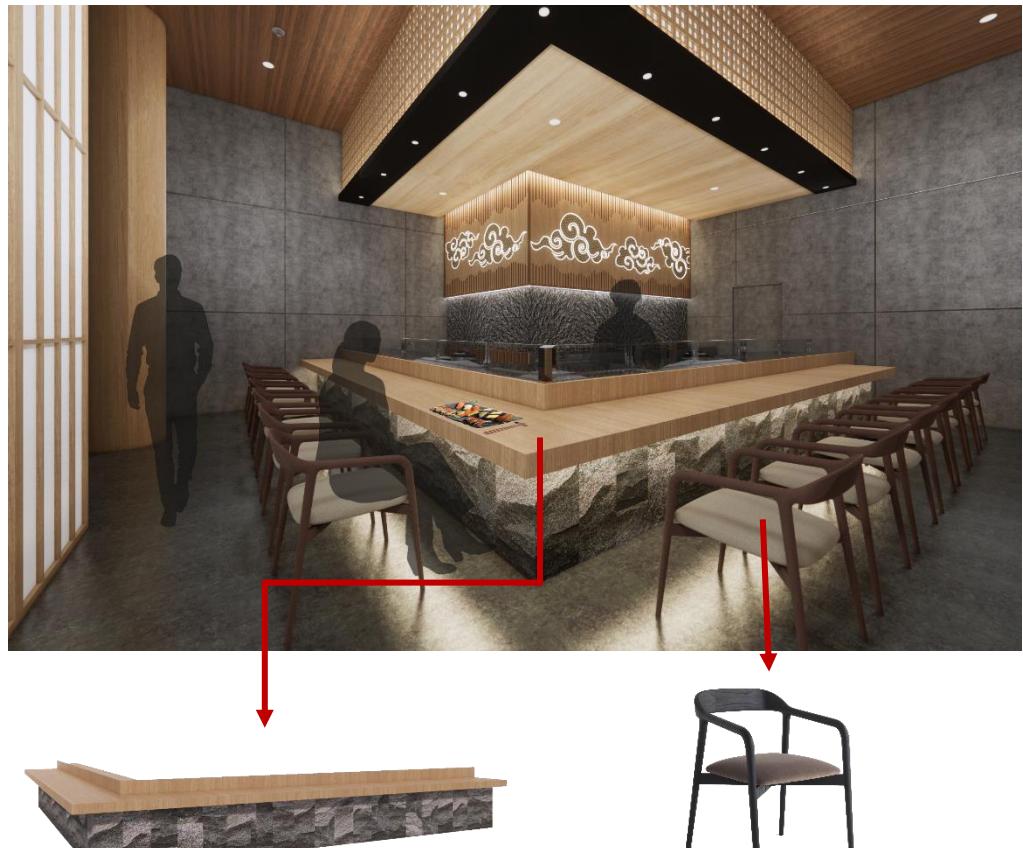
Hajime *Japanese Restaurant* menampilkan warna-warna alam untuk menciptakan nuansa yang menyatu dengan alam karena unsur Jepang yang sangat identik dengan alam sekitar. Berikut ini *color palette* untuk restoran Jepang.



Gambar 4. 44 Warna-warna Alam
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)

7. Furniture

Hajime *Japanese Restaurant* menggunakan *furniture* dengan desain yang modern, sederhana dan tidak terlalu banyak motif. Berikut ini beberapa *furniture* yang digunakan baik itu *fix furniture* dan *loose furniture*.



Meja Bar

Kursi Bar

Gambar 4. 45 Furnitur Sushi Bar
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Meja Makan 6 orang



Sofa 3 seater

Gambar 4. 46 Furnitur Area Makan Umum
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Gambar 4. 47 Kursi bar untuk *bar & lounge*
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Meja Makan 10

Kursi Makan

Gambar 4. 48 Furnitur *VVIP Room*
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)



Meja Makan 6



Kursi Makan



Gambar 4. 49 Furnitur *Tatami Area*
Sumber : Dokumen Pribadi (2021)

Berikut ini poster secara keseluruhan Hajime *Japanese Restaurant*.



HAJIME
JAPANESE RESTAURANT

Hajime Japanese Restaurant adalah restoran Jepang pertama yang menerapkan konsep one stop entertainment. Konsep ini merupakan konsep yang menggabungkan beberapa fasilitas ke dalam satu tempat. Restoran ini memiliki lima area makan dan fasilitas tambahan berupa hiburan seperti taman dan karaoke di beberapa area.





Sushi Bar

Sushi bar mempunyai konsep omakase, konsep dimana pengunjung mempercayakan sepenuhnya kepada chef untuk makanan yang dihidangkan. Selain itu, terdapat showcase di depan meja bar untuk menunjukkan bahan yang digunakan fresh.



Material dan bahan yang diterapkan lebih mendekati alam seperti batu, kayu, pasir dan material lainnya. W



Area Tatami

Area ini mempunyai konsep a la carte dimana pemesanan menu secara satuan dengan harga yang sudah tertera. Pada area ini terdapat fasilitas hiburan berupa taman zen yang terdapat bebatuan dan pasir serta lampu taman khas Jepang. Selain itu, ada moon gate dari area tatami ke taman. Moon gate ini mempunyai arti keberuntungan.



Ruang VVIP

Ruang VVIP mempunyai konsep set menu dimana telah ditentukan pilihan menu paket sehingga memudahkan pengunjung dalam memilih. Biasanya ruangan ini harus di booking sebelumnya. Ruang VIP ini memiliki fasilitas



Gambar 4. 50 Poster Hajime *Japanese Restaurant*

Sumber : Dokumen Pribadi (2021)