

## BAB IV

### DATA DAN ANALISIS MASALAH

#### 4.1 Detail Proyek

Denah yang dipilih merupakan rumah warga yang berada di daerah Menteng, tepatnya di seberang Situ Lembang Park. Tipe dari bangunan ini adalah komersial dengan luas bangunan 1.500 m<sup>2</sup>. Bangunan ini berlokasi di Jl. Lembang No.6-8, RT.5/RW.5, Menteng, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10310.

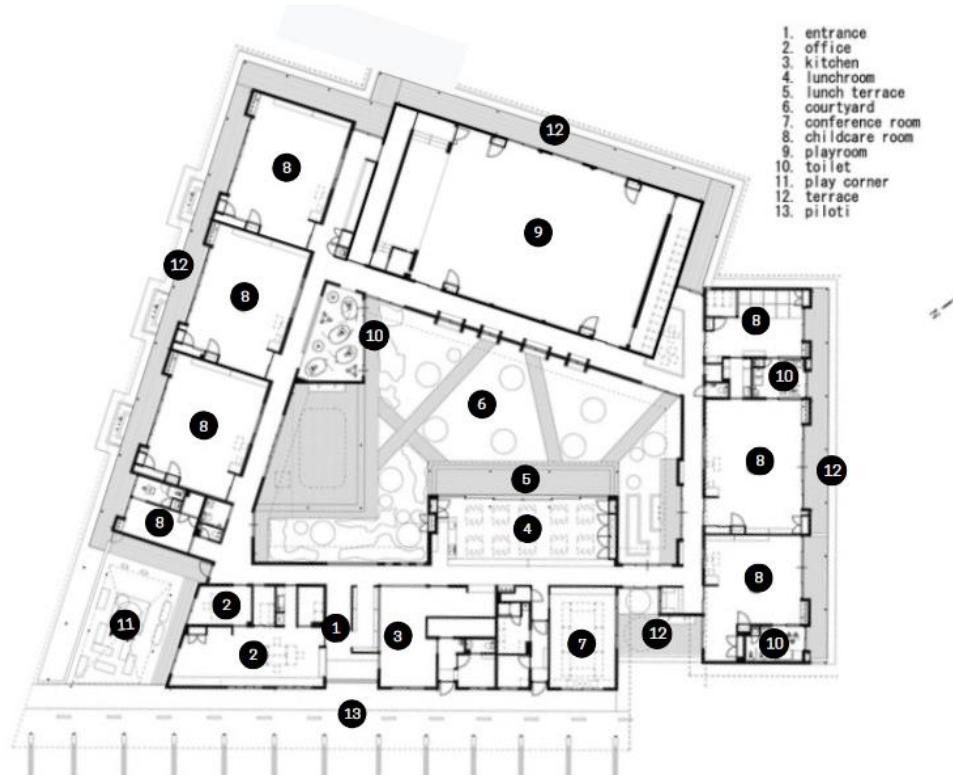


**Gambar 4.1** Lokasi Perancangan

(Sumber: Google maps)

## 4.2 Layout Eksisting

Layout yang digunakan adalah layout sekolah taman kanak-kanak bernama *Ds Nursery*. Bangunan ini memiliki luas total 1.500 m<sup>2</sup>. Berikut akan diperlihatkan gambar dari layout eksisting *Ds Nursery*.



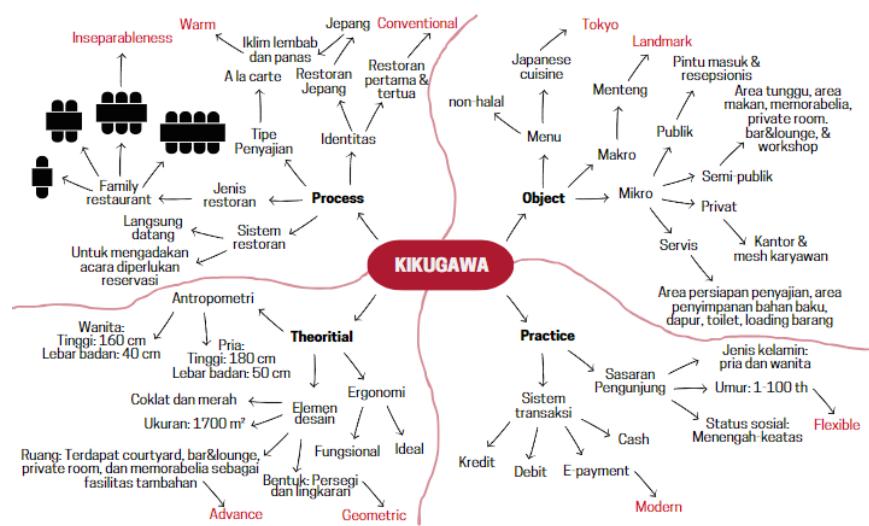
**Gambar 4.2** Layout eksisting *Ds Nursery*

(Sumber: Archdaily)

## 4.3 Konsep Perancangan

### 4.3.1 Mindmap

Pada tahap awal penyusunan konsep perancangan Restoran kikugawa, dibuatlah *mindmap* yang berisikan rangkaian poin-poin penting dalam mengarahkan perancangan Restoran Kikugawa. Berikut adalah bentuk *mindmap* yang telah dibuat untuk proses penyusunan konsep:



**Gambar 4.3** Mindmap Perancangan

(Sumber: Data pribadi)

*Mindmap* ini berisi dasar-dasar fakta dan aspek yang berkaitan dengan restoran Kikugawa mulai dari objek, praktik, proses, hingga teori.

#### 4.3.2 Konsep Citra: Tokyo, Warm, dan Advance.

Dari penjabaran *mindmap* yang telah dilakukan ditentukan 3 kata kunci konsep citra yang akan dipilih.. Setelah menentukan konsep citra, masuk kepada analisis dasar konsep, solusi desain konsep, dan *breakdown* konsep untuk memperoleh keputusan akhir dari konsep, tema, dan gaya yang dipilih. Berikut adalah ketiga kata kunci konsep citra yang dipilih:



**Gambar 4.4** Konsep Citra

(Sumber: Data pribadi)

Tokyo diambil dari daerah asal menu masakan yang disajikan restoran Kikugawa. Desain akan memperlihatkan tampilan dinamika kehidupan Tokyo dari

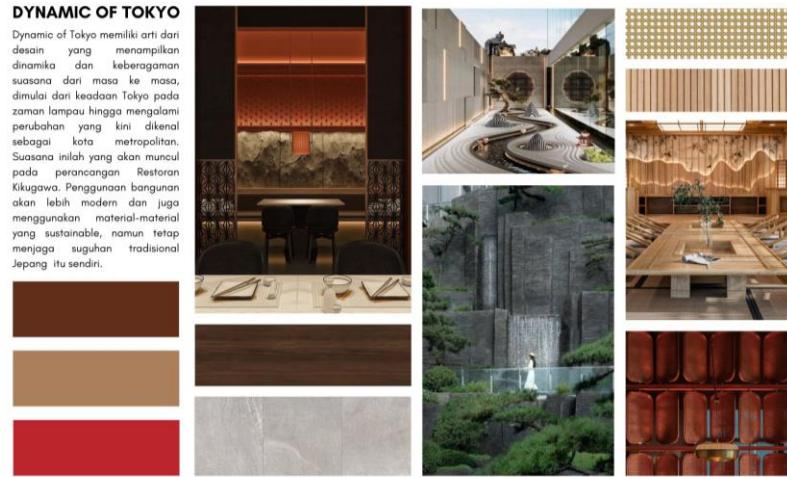
masa ke masa, dari mulai yang masih tradisional hingga menjadi kota yang sangat urban.

Melansir Dores, hampir 58,9 persen rumah di Jepang dibangun dari bahan dasar kayu. Bukan tanpa alasan, ketergantungan arsitektur Jepang pada kayu sebagai bahan bangunan adalah salah satunya sebagai respons atas kondisi iklim Jepang yang panas dan lembab. Dengan begitu tampilan yang ingin dibawakan adalah suasana yang hangat. Untuk membawa suasana hangat tersebut yaitu dengan menggunakan material yang didominasi kayu, pemilihan warna cenderung ke arah kuning, serta permainan pencahayaan yang mendukung.

Aplikasi desain akan menggunakan material-material yang sustainable untuk mewujudkan tampilan desain yang lebih modern namun tetap akan menjaga suguhan nilai tradisional yang autentik.

#### **4.3.3 *Moodboard***

Setelah diperoleh konsep CMF yang dipilih untuk masing-masing area, dibentuklah *moodboard* sebagai representasi desain perancangan. Berikut adalah *moodboard* dari perancangan Restoran Kikugawa:



**Gambar 4.5** *Moodboard* Perancangan

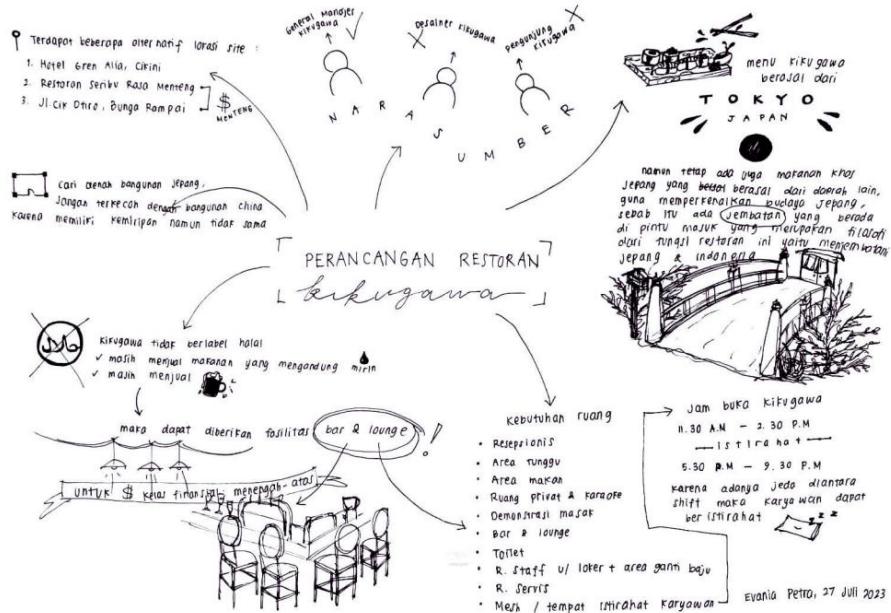
(Sumber: Data pribadi)

Tampilan desain akan mengkolaborasikan nuansa tradisional dan nuansa modern. Kayu akan menjadi material utama yang akan diimplementasikan ke dalam desain. Namun tidak hanya kayu, batu-batu alam juga turut menghiasi perancangan untuk merepresentasikan taman zen yang khas dengan Jepang. Warna yang digunakan akan didominasi dengan warna coklat dan merah akan menjadi warna aksen.

#### 4.3.4 Eksplorasi Desain

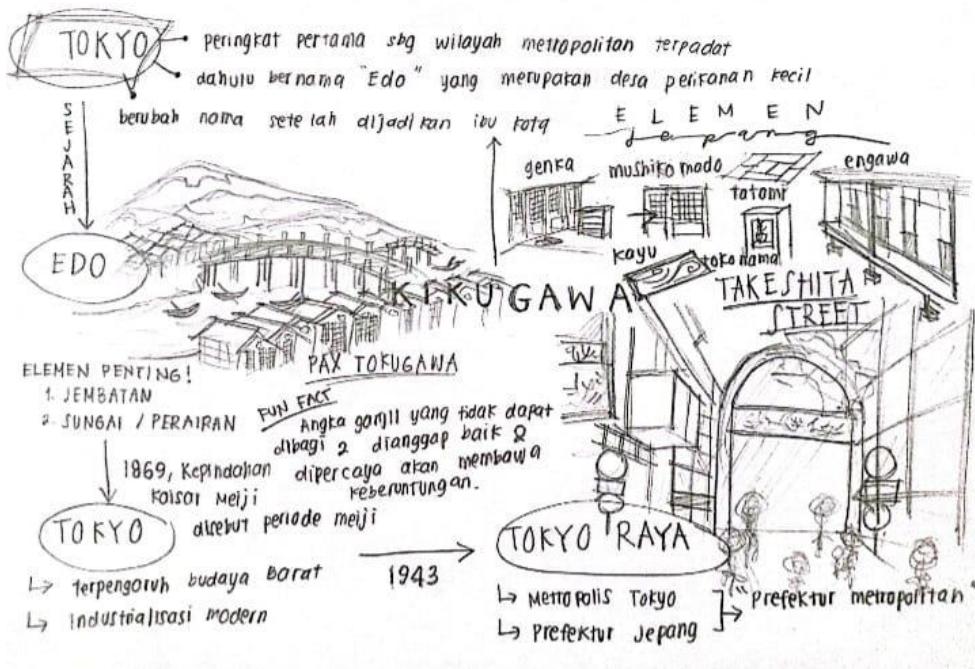
Tahap eksplorasi desain merupakan tahapan perancangan dengan sketsa tangan. Sketsa adalah interpretasi dan potongan sebuah proses dalam desain. (Goldschmidt, 1991). Sketsa merupakan proses dinamis yang dapat muncul di setiap tahapan dari keseluruhan proses merancang. Tindakan itu tidak berhenti, namun terus berkembang,

dan tindakan dinamis ini berlanjut hingga ke tahap dari keseluruhan proses merancang (Yakin, 2012). Berikut adalah *hasil eksplorasi* desain dari perancangan Restoran Kikugawa:



**Gambar 4.6** Eksplorasi Desain Perancangan

(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.7** Eksplorasi Desain Perancangan

(Sumber: Data pribadi)

### 4.3.5 Nama perancangan

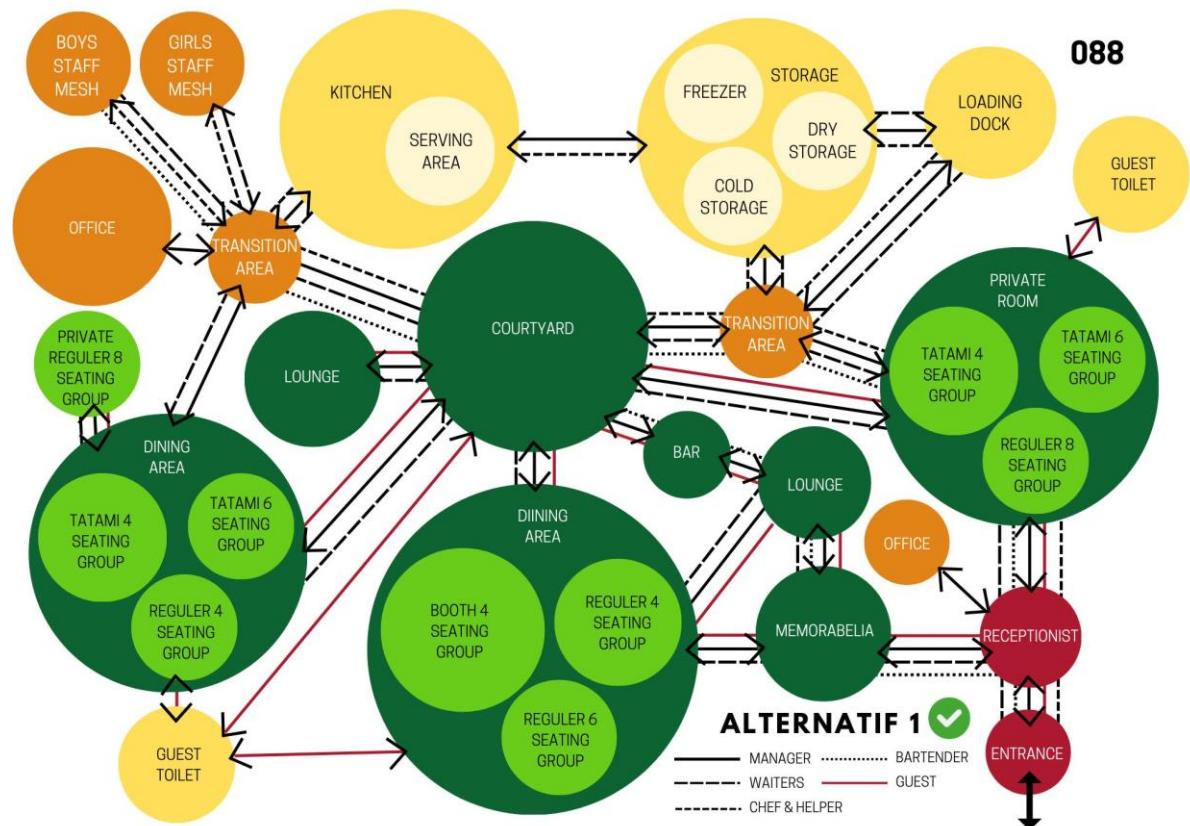
Setiap perancangan desain interior dari suatu bangunan tentu memiliki nama perancangan masing-masing, hal itu dilakukan dengan tujuan untuk memberi identitas dari perancangan itu sendiri. Tidak hanya identitas, dengan adanya nama perancangan akan memudahkan pengunjung untuk mengenali banguhnan tersebut. Nama perancangan yang dipilih sudah seharusnya dapat menampilkan konsep yang selaras dengan tujuan dari bangunan tersebut didirikan.

Nama yang dipilih untuk perancangan Restoran Kikugawa ini adalah “*Dynamic Of Tokyo*”. Tokyo merupakan wilayah dimana sajian makanan dari Restoran Kikugawa berasal, sehingga akan sangat cocok untuk dijadikan inspirasi desain ini dibawakan. Tokyo menyimpan banyak sekali cerita dan keunikan yang dapat diimplementasikan ke dalam perancangan. *Dynamic of Tokyo* itu sendiri memiliki arti dari desain yang menampilkan dinamika dan keberagaman suasana dari masa ke masa, dimulai dari keadaan Tokyo pada zaman lampau yang hanya merupakan desa perikanan yang kecil hingga mengalami perubahan yang kini dikenal sebagai kota metropolitan yang menjadi Ibu Kota Jepang.

Dinamika kehidupan ini akan dibagi kedalam 3 tahap periode yang nantinya akan diterapkan ke dalam desain tiap area. Dimulai dari Zaman Edo pada masa pemerintahan Keshogunan Tokugawa sehingga periode ini dinamai “Tokugawa”. Selanjutnya Edo yang mulai mengalami perubahan akibat pengaruh budaya barat, industrialisasi modern, dan restorasi Kaisar Meiji yang membuat namanya berubah menjadi Tokyo, sehingga periode ini dinamai “Meiji”. Diakhiri dengan kota Tokyo yang menjadi bagian dari prefektur Tokyo untuk membentuk "Prefektur Metropolitan" yang dikenal dengan Tokyo kini, sehingga periode ini dinamai “Tokyo-to”. Penggunaan bangunan akan lebih modern dan juga menggunakan material-material yang sustainable, namun tetap menjaga suguhan tradisional Jepang itu sendiri. Perancangan ini juga akan menambahkan fasilitas-fasilitas baru agar dapat meningkatkan minat pengunjung untuk berdatangan.

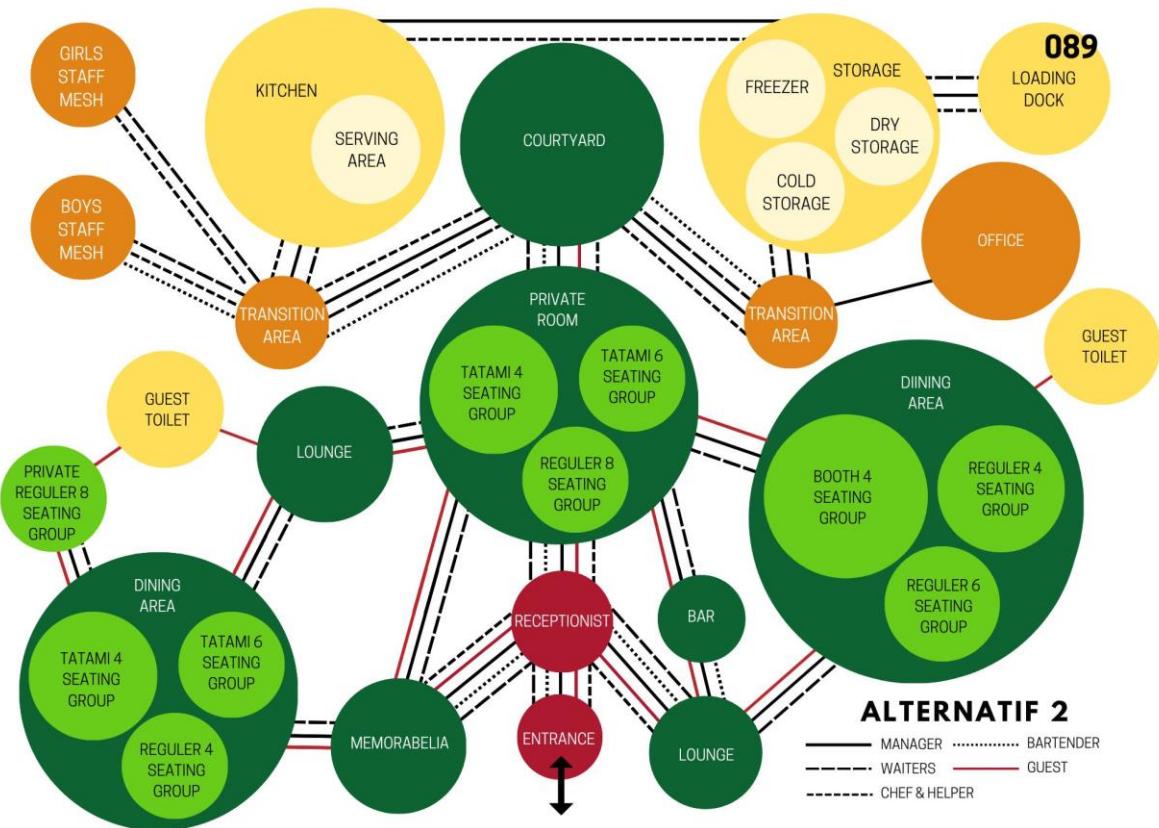
## 4.4 Programming

### 4.4.1 Bubble Diagram



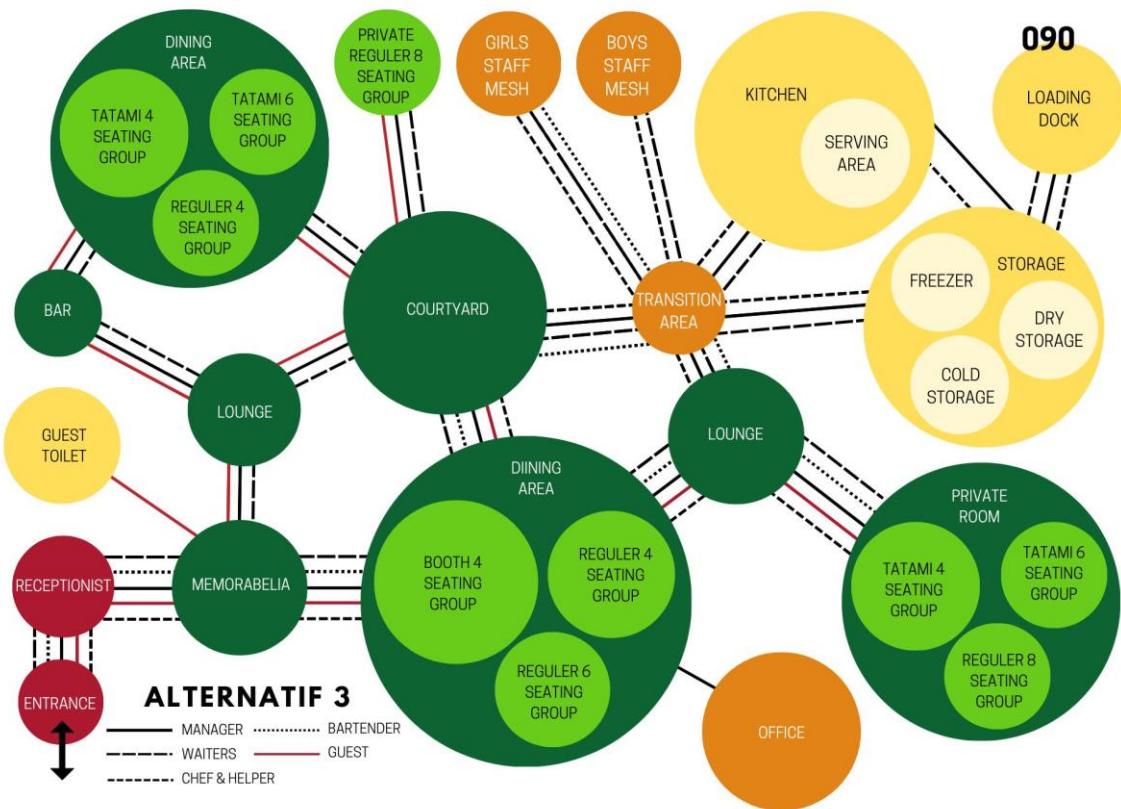
**Gambar 4.8 Bubble Diagram Alternatif 1 Perancangan**

(Sumber: Data pribadi)

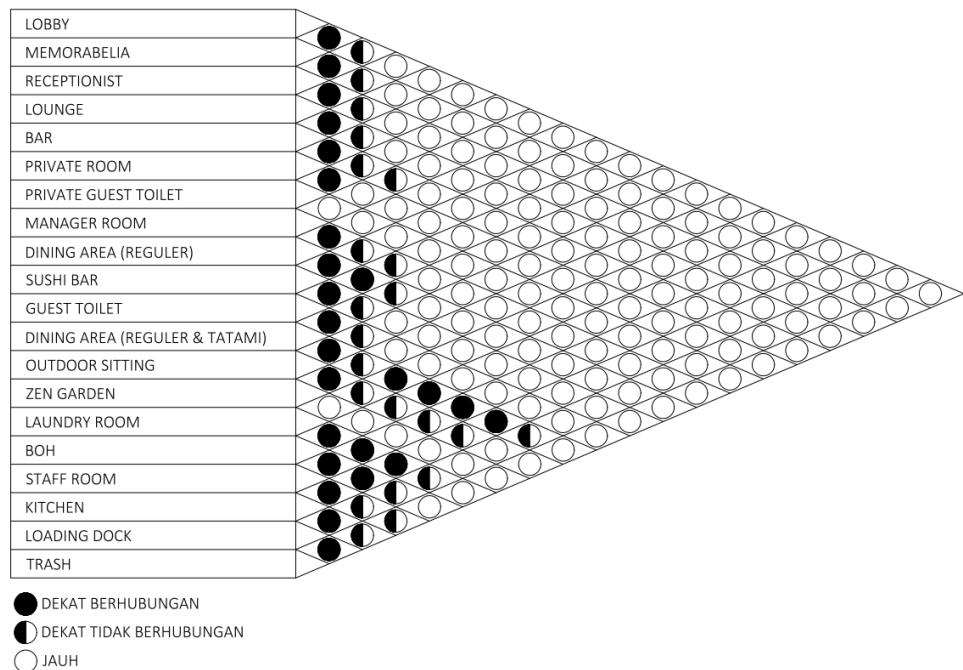


Gambar 4.9 *Bubble Diagram* Alternatif 2 Perancangan

(Sumber: Data pribadi)



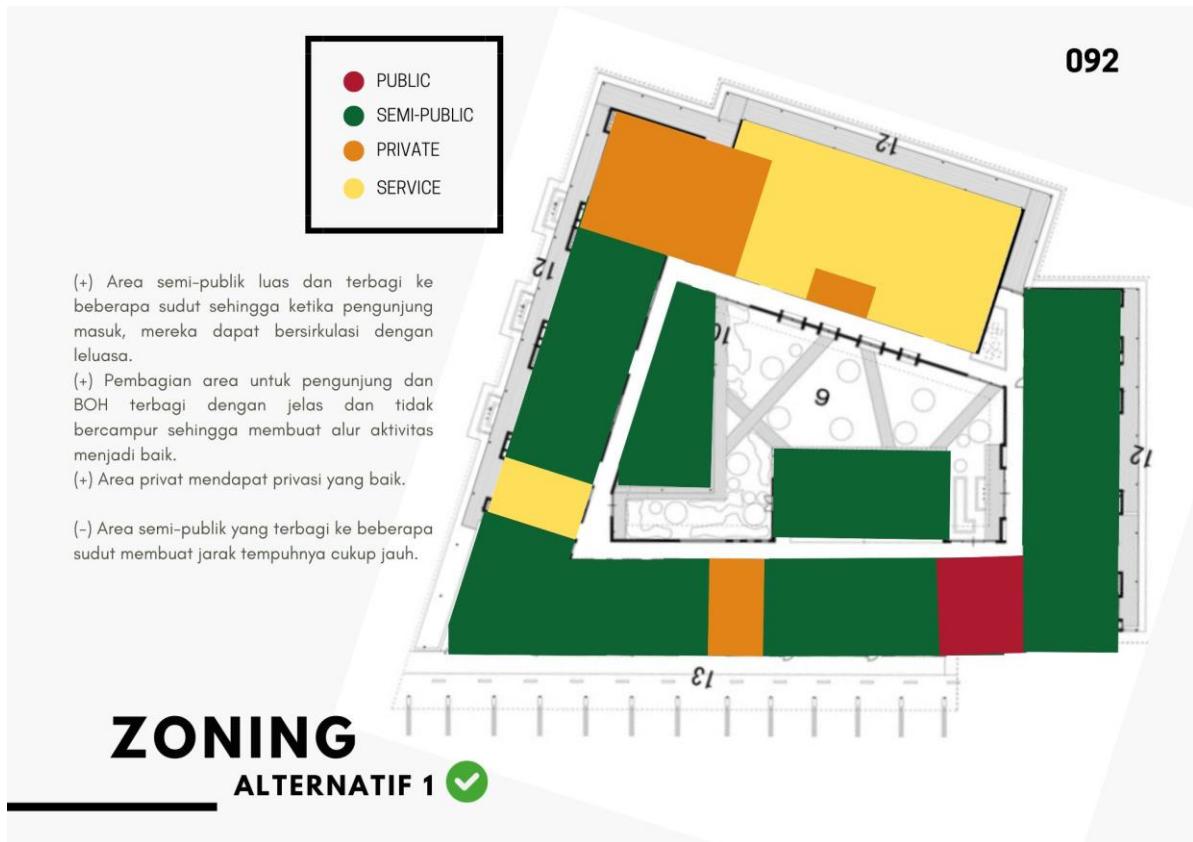
#### 4.4.2 Matrix



**Gambar 4.11** Diagram Matrix

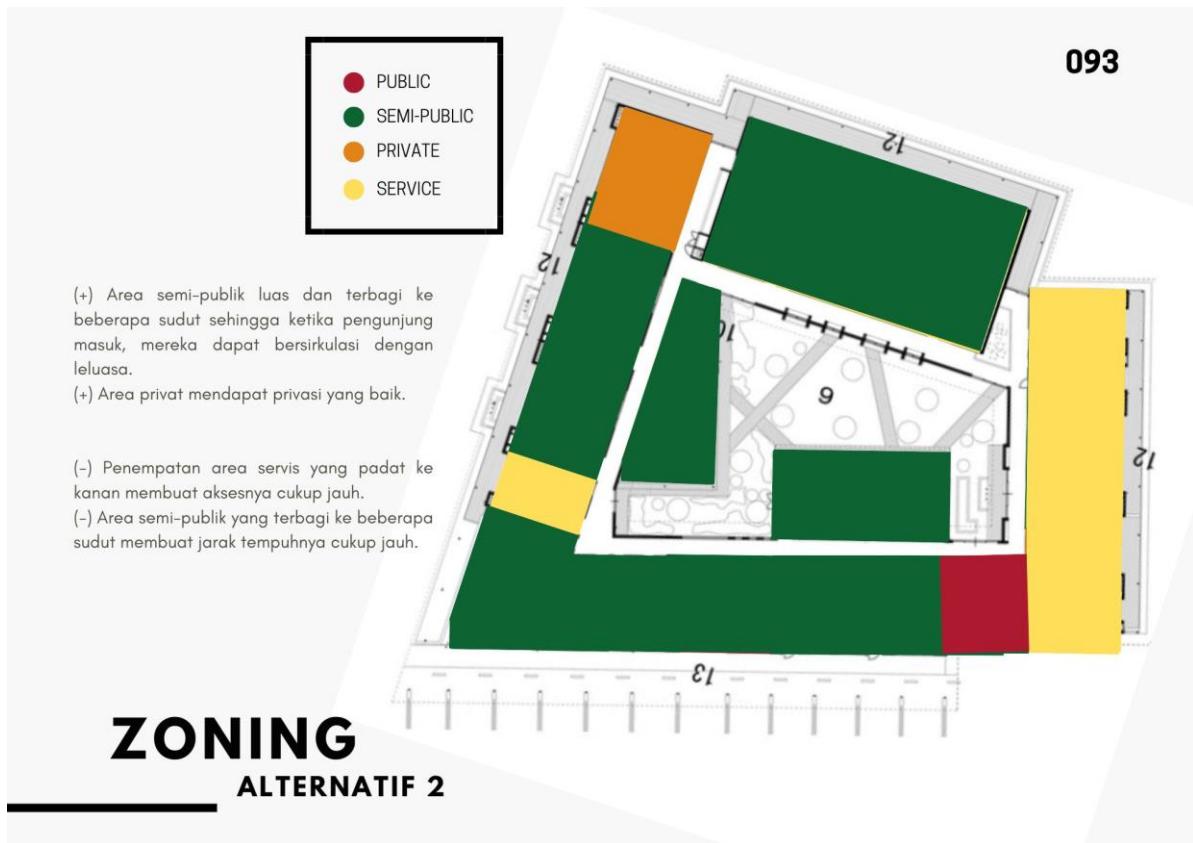
(Sumber: Data pribadi)

#### 4.4.3 Zoning



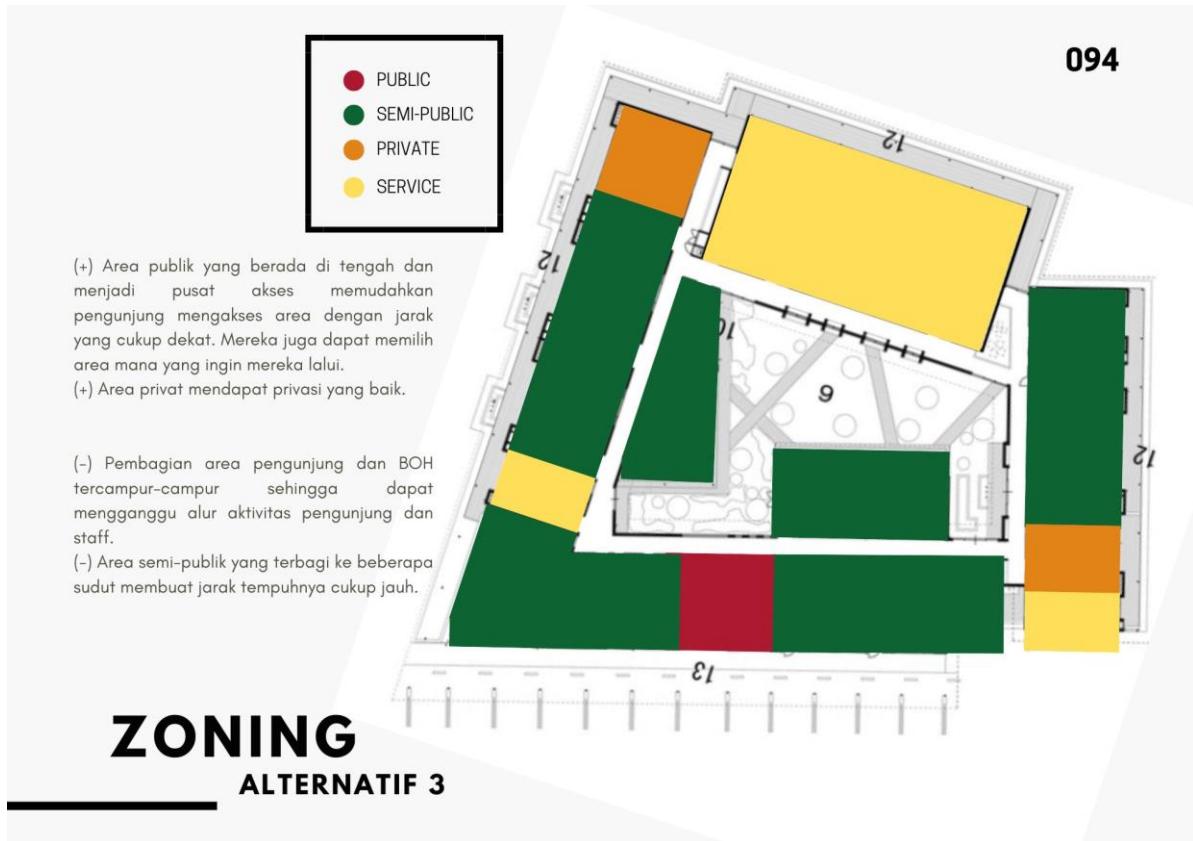
**Gambar 4.12 Zoning Alternatif 1**

(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.13 Zoning Alternatif 2**

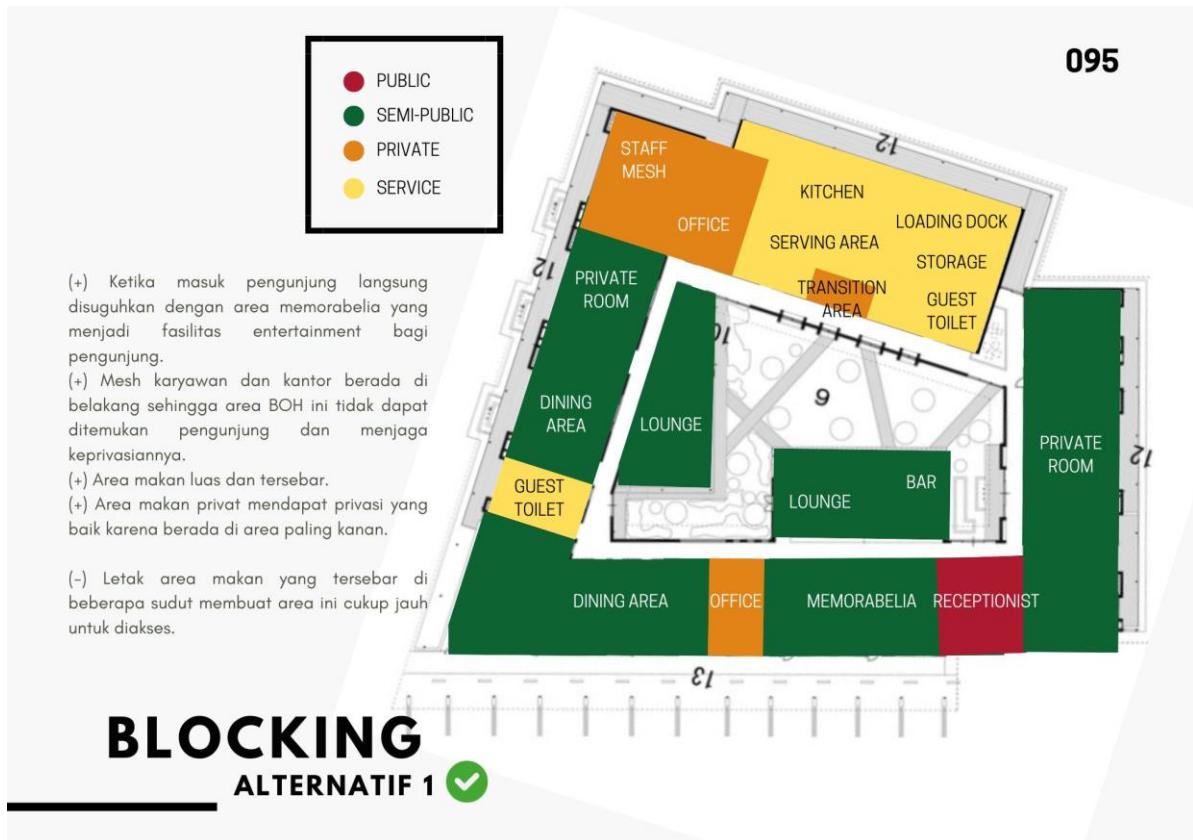
(Sumber: Data pribadi)



**Gambar 4.14 Zoning Alternatif 3**

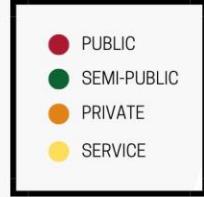
(Sumber: Data pribadi)

#### 4.4.4 Blocking



**Gambar 4.15 Blocking Alternatif 1**

(Sumber: Data pribadi)



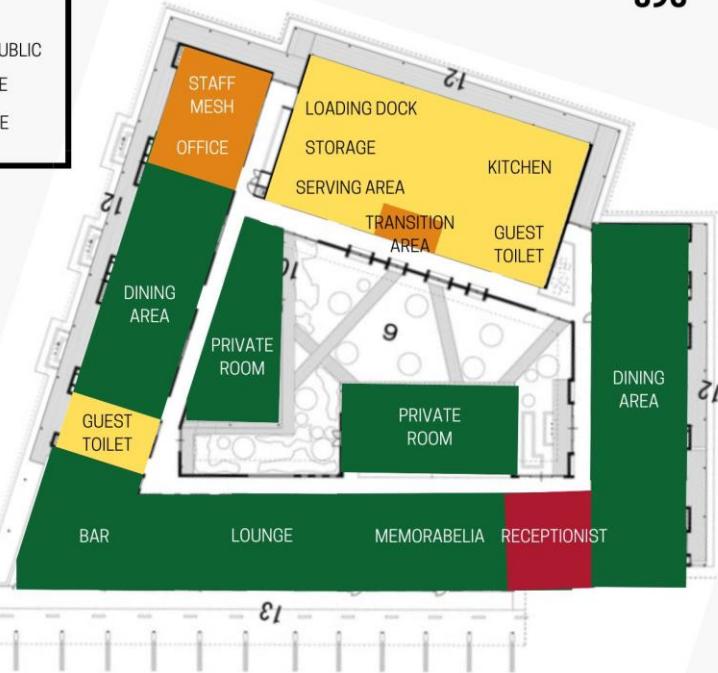
(+) Ketika masuk pengunjung langsung disuguhkan dengan area memorabilia yang menjadi fasilitas entertainment bagi pengunjung.

(+) Area bar dan lounge luas.

(+) Mes karyawan dan kantor berada di belakang sehingga area BOH ini tidak dapat ditemukan pengunjung dan menjaga keprivasiannya.

(-) Area makan privat memiliki view courtyard yang bagus namun membuat area ini memiliki intensitas kebisingan yang cukup tinggi karena berada ditengah-tengah.

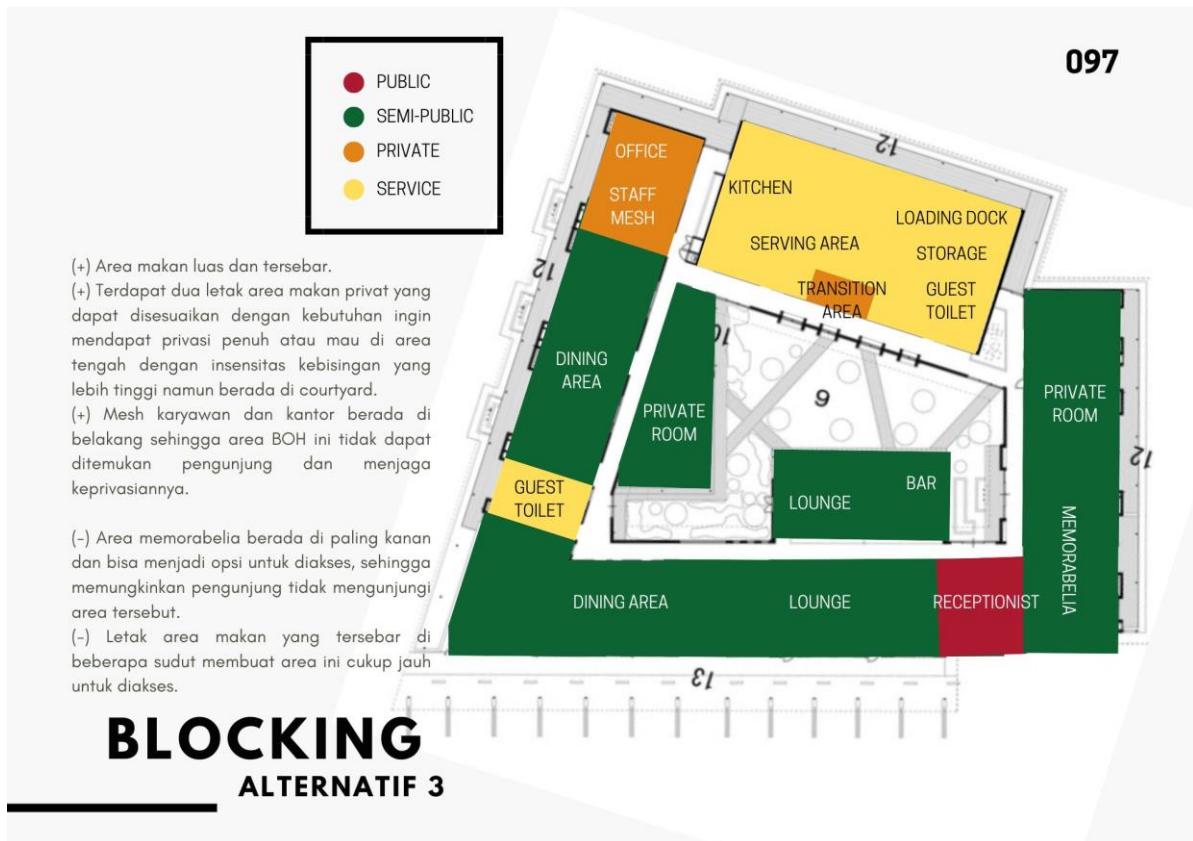
(-) Area makan tidak terlalu luas yang seharusnya menjadi fasilitas utama dari restoran ini.



## BLOCKING ALTERNATIF 2

**Gambar 4.16 Blocking Alternatif 2**

(Sumber: Data pribadi)



(+) Area makan luas dan tersebar.  
 (+) Terdapat dua letak area makan privat yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan ingin mendapat privasi penuh atau mau di area tengah dengan insensitas kebisingan yang lebih tinggi namun berada di courtyard.  
 (+) Mesh karyawan dan kantor berada di belakang sehingga area BOH ini tidak dapat ditemukan pengunjung dan menjaga keprivasiannya.

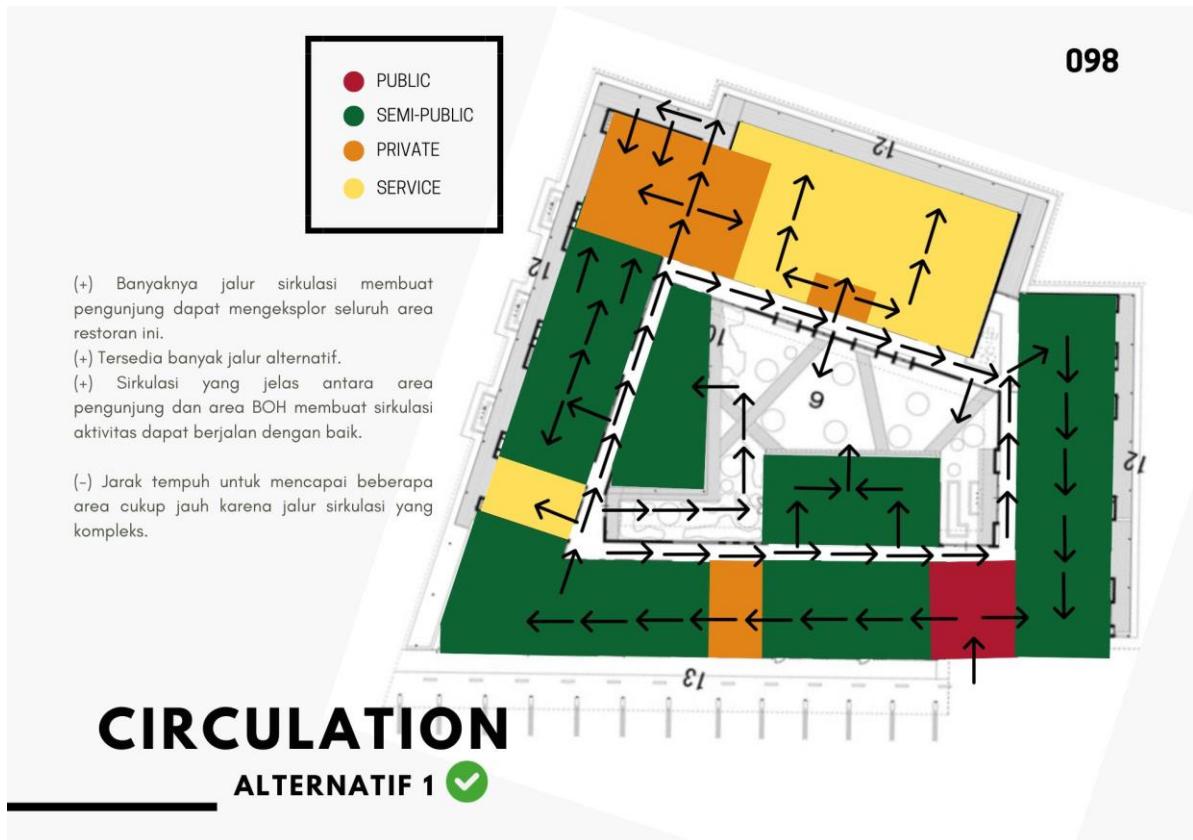
(-) Area memorabilia berada di paling kanan dan bisa menjadi opsi untuk diakses, sehingga memungkinkan pengunjung tidak mengunjungi area tersebut.  
 (-) Letak area makan yang tersebar di beberapa sudut membuat area ini cukup jauh untuk diakses.

## BLOCKING ALTERNATIF 3

**Gambar 4.17 Blocking Alternatif 3**

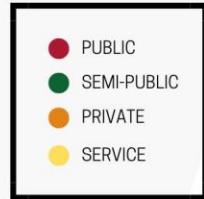
(Sumber: Data pribadi)

#### 4.4.5 Circulation



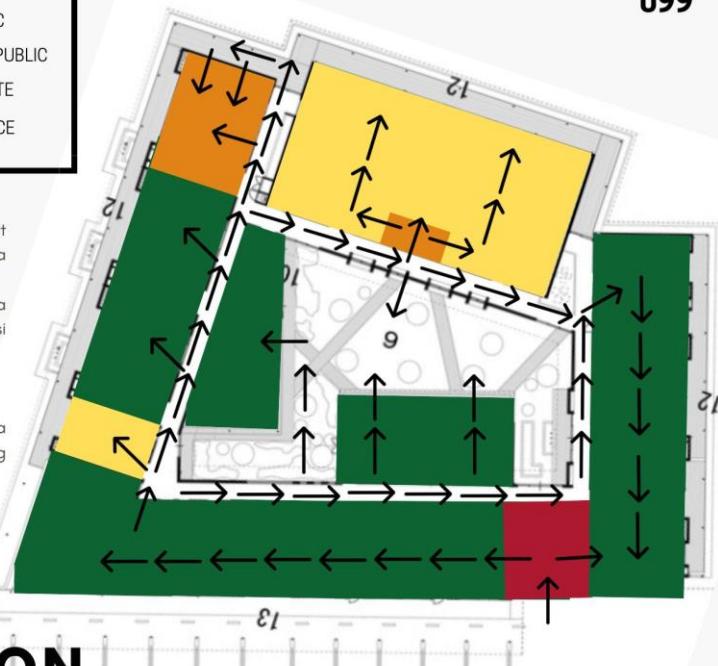
**Gambar 4.18 Circulation Alternatif 1**

(Sumber: Data pribadi)



- (+) Banyaknya jalur sirkulasi membuat pengunjung dapat mengeksplor seluruh area restoran ini.
- (+) Sirkulasi yang jelas antara area pengunjung dan area BOH membuat sirkulasi aktivitas dapat berjalan dengan baik.

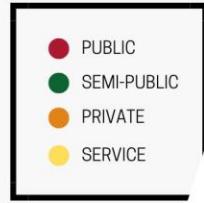
- (-) Jarak tempuh untuk mencapai beberapa area cukup jauh karena jalur sirkulasi yang kompleks.



## CIRCULATION ALTERNATIF 2

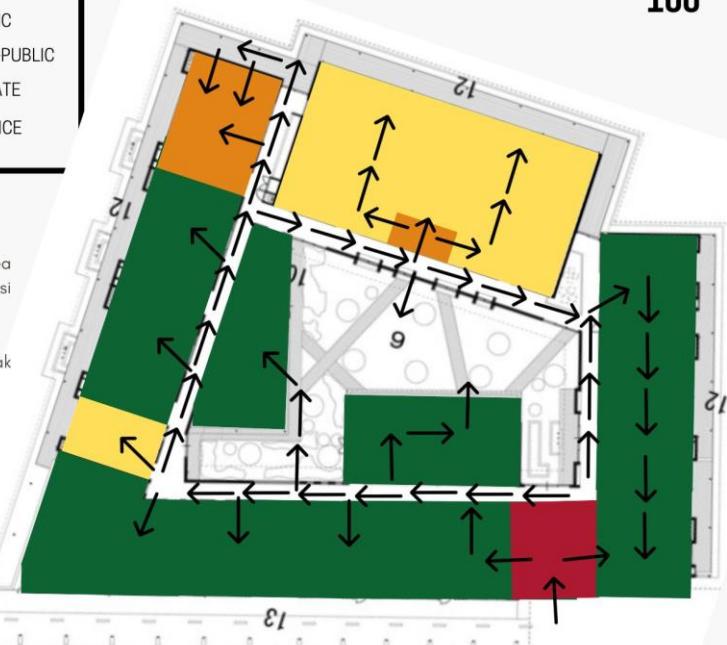
**Gambar 4.19** *Circulation Alternatif 2*

(Sumber: Data pribadi)



(+) Jalur sirkulasi sederhana.  
 (+) Sirkulasi yang jelas antara area pengunjung dan area BOH membuat sirkulasi aktivitas dapat berjalan dengan baik.

(-) Jalur sirkulasi tidak memiliki banyak alternatif.



## CIRCULATION ALTERNATIF 3

**Gambar 4.20** *Circulation Alternatif 3*

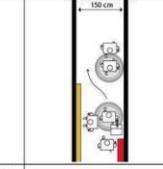
(Sumber: Data pribadi)

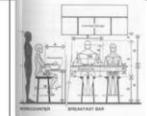
#### 4.4.6 Akfas

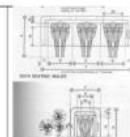
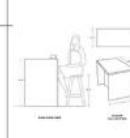
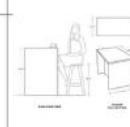
ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
PUBLIK	1. Entrance	1. Waiters	1. Memasuki gedung	1. Pintu masuk/sirkulasi (400x400 cm)		400x400 = 160000 cm = 16 m <sup>2</sup>  $((53x38)+\text{sirkulasi } 40\%)$ = 2014+805,6 = 2819,6 cm = 0,28 m <sup>2</sup>
		2. Resepsionis	2. Resepsionis	2. Memukul pintu		$\text{Total} = 16,28 \text{ m}^2$
	2. Resepsionis	3. Koki	3. Berkommunikasi	3. Berkommunikasi		$((150x80)+\text{sirkulasi } 40\%)$ = 12000+4800 = 16800 cm = 1,7 m <sup>2</sup>  $((70x60)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 2$ = (4200+1680) \times 2 = 11760 cm = 1,2 m <sup>2</sup>
		4. Pelayan koki	4. Memukul pintu	4. Memukul pintu		$((22x14)+\text{sirkulasi } 40\%)$ = 308+123,2 = 431,2 cm = 0,04 m <sup>2</sup>
	7. Pengunjung	5. Bartender	5. Berkommunikasi	5. Berkommunikasi		400x400 = 160000 cm = 16 m <sup>2</sup>  $\text{Total} = 18,94 \text{ m}^2$
		6. Manajer	6. Berkommunikasi	6. Berkommunikasi		<b>TOTAL</b> <b>35,22 m<sup>2</sup></b>

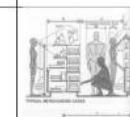
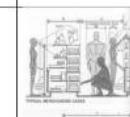
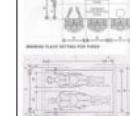
ZONA	RUANG	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
SEMI-PUBLIK	1. Area tunggu	1. Pengunjung	1. Duduk	1. Sofa 3 seater (215x100x80 cm)		$((215x100)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 3$ = (21500+8600) \times 3 = 90300 cm = 9 m <sup>2</sup>
			2. Berkommunikasi	2. Sofa single seater (85x100x75 cm)		$((85x100)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ = (8500+3400) \times 6 = 71400 cm = 7,1 m <sup>2</sup>
	2. Area makan	3. Bermain gadget	3. Makan	3. Coffee table (100x45x45 cm)		$((110x45)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 3$ = (4500+1800) \times 3 = 18900 cm = 1,9 m <sup>2</sup>
		4. Makan	4. Stop kontak	4. Stop kontak		400x400 = 160000 cm = 16 m <sup>2</sup>  $\text{Total} = 34 \text{ m}^2$
	2. Area makan	5. Minum	5. AC	5. AC		$((105x180)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 20$ = (18900+30240) \times 20 = 982800 cm
		6. Membaca majalah/koran	6. Area sirkulasi (400x400 cm)	6. Area sirkulasi (400x400 cm)		$((90x150)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 20$ = (13500+21600) \times 20 = 702000 cm = 70,2 m <sup>2</sup>

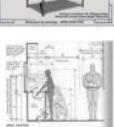
		<p>3. Pengunjung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Duduk</li> <li>2. Makan</li> <li>3. Minum</li> <li>4. Memesan hidangan</li> <li>5. Berkommunikasi</li> <li>6. Bermain gadget</li> <li>7. Berjalan-jalan</li> <li>8. Berfoto</li> </ol>	<p>1. Set table set 6 seater (105x180x75 cm) Tipe meja:</p>  <p>2. Set table set 8 seater (120x240x75 cm) Tipe meja:</p> 	<p>= 98,28 m<sup>2</sup></p> $((120x240)+\text{sirkulasi } 40\% \times 4) \times 20$ $= (28800+46080) \times 20$ $= 1497600 \text{ cm}^2$ $= 149,76 \text{ m}^2$ <p><b>Total = 318,24 m<sup>2</sup></b></p>
--	--	---	---	---

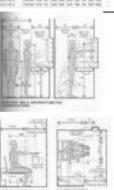
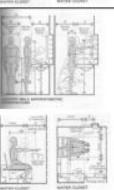
	<p>3. Memorabilia</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waiters</li> <li>2. Resepsionis</li> <li>3. Koki</li> <li>4. Pelayan koki</li> <li>5. Bartender</li> <li>6. Manajer</li> </ol>	<p>1. Akses ke dalam restoran</p>	<p>1. Persepsi sirkulasi korridor 150 cm</p> 	<p>= 45000+18000 = 63000 cm = 6,3 m<sup>2</sup></p>
	<p>4. Private room</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waiters</li> <li>2. Manajer</li> </ol>	<p>1. Mengantarkan pengunjung 2. Berkommunikasi 3. Memberikan menu 4. Mencatat pesanan 5. Mengkoordinasikan pesanan ke pelayan dapur 6. Mengantarkan hidangan 7. Membersihkan meja</p>	<p>1. Set table set 4 seater (90x150x75 cm) Tipe meja:</p>  <p>2. Set table set 6 seater (105x180x75 cm) Tipe meja:</p> 	<p><b>Total = 18 m<sup>2</sup></b></p> $((90x150)+\text{sirkulasi } 40\% \times 4) \times 20$ $= (13500+21600) \times 20$ $= 702000 \text{ cm}^2$ $= 70,2 \text{ m}^2$
		<p>3. Pengunjung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Duduk</li> <li>2. Makan</li> <li>3. Minum</li> <li>4. Memesan hidangan</li> <li>5. Berkommunikasi</li> <li>6. Rapat</li> <li>7. Karaoke</li> <li>8. Bermain gadget</li> <li>9. Berfoto</li> </ol>	<p>1. 1 Set table set 4 seater (90x150x75 cm) Tipe meja:</p>  <p>2. 1 Set table set 6 seater (105x180x75 cm) Tipe meja:</p> 	<p><b>Total = 18 m<sup>2</sup></b></p> $((105x180)+\text{sirkulasi } 40\% \times 4) \times 20$ $= (18900+30240) \times 20$ $= 982800 \text{ cm}^2$ $= 98,28 \text{ m}^2$ <p><b>Total = 18 m<sup>2</sup></b></p> $((120x240)-\text{sirkulasi } 40\% \times 4) \times 20$ $= (28800+46080) \times 20$ $= 1497600 \text{ cm}^2$ $= 149,76 \text{ m}^2$ <p><b>Total = 18 m<sup>2</sup></b></p> $((264x15)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 8$ $= (3960+1584) \times 8$ $= 4432 \text{ cm}^2$ $= 4,43 \text{ m}^2$

		<p>5. Mengkoordinasikan pesanan ke pelayan dapur 6. Mengantarkan hidangan, membersihkan meja</p>	<p>3. Area sirkulasi (400x400 cm)</p>  <p>400x400</p>	<p>= 6,3 m<sup>2</sup></p> $((50x50)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 15$ $= (2500+1000) \times 15$ $= 45000 \text{ cm}^2$ $= 4,5 \text{ m}^2$
		<p>3. Pengunjung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Duduk</li> <li>2. Makan</li> <li>3. Minum</li> <li>4. Memesan hidangan</li> <li>5. Berkommunikasi</li> <li>6. Bermain gadget</li> <li>7. Berfoto</li> </ol>	<p>400x400</p>	<p><b>Total = 27,55 m<sup>2</sup></b></p>

	6. Lounge	1. Pengunjung	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Bersantai 5. Berkommunikasi 6. Bermain gadget	1. Sofa 3 seater (215x100x80 cm) 2. Sofa single seater (85x100x75 cm) 3. Coffee table (100x45x45 cm) 4. Stop kontak 5. AC 6. Area sirkulasi (400x400 cm)	 $((215x100)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (21500+8600) \times 6$ $= 180600 \text{ cm}$ $= 18 \text{ m}^2$  $((85x100)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 12$ $= (8500+3400) \times 12$ $= 142800 \text{ cm}$ $= 14,28 \text{ m}^2$  $((100x45)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (4500+1800) \times 6$ $= 37800 \text{ cm}$ $= 3,78 \text{ m}^2$ $400x400$ $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ <b>Total = 52,06 m<sup>2</sup></b>
	7. Workshop	1. Waiters 2. Manajer	1. Menyiapkan kebutuhan workshop 2. Stand by membantu keperluan kegiatan 3. Berkommunikasi 4. Membersihkan area setelah workshop	1. Meja island (160x75x90 cm) 2. Bar stool (50x50x70 cm) 3. Area sirkulasi (400x400 cm)	 $((160x75)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 12$ $= (12000+4800) \times 12$ $= 201600 \text{ cm}$ $= 20 \text{ m}^2$  $((50x50)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 24$ $= (2500+1000) \times 24$ $= 84000 \text{ cm}$ $= 8,4 \text{ m}^2$ $400x400$ $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ <b>Total = 44,4 m<sup>2</sup></b>
		3. Pengunjung	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Mengikuti kegiatan workshop		
			5. Berkommunikasi 6. Bermain gadget		 $160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ <b>Total = 44,4 m<sup>2</sup></b>
					<b>TOTAL</b> <b>816,92 m<sup>2</sup></b>

ZONA	RUANG	PENGUNJA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
PRIVAT	1. Kantor	1. Manajer	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Berkommunikasi 5. Menerima dan melakukan panggilan 6. Menginput data 7. Melakukan pembukuan 8. Melakukan screening and controlling 9. Bermain gadget	1. 1 set meja kerja (150x180x75 cm) 2. Papan tulis (120x180 cm) 3. PC 4. Projektor 5. Layar projektor (264x15x196 cm) 6. Lemari (85x40x180 cm)	 $((150x180)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 4$ $= (27000+43200)$ $= 70200 \text{ cm}$ $= 7,02 \text{ m}^2$  $(264x15)+\text{sirkulasi } 40\%$ $= 3960+1584$ $= 5544 \text{ cm}$ $= 0,5 \text{ m}^2$ $((85x40)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 2$ $= (3400+1360) \times 2$ $= 9520 \text{ cm}$ $= 0,95 \text{ m}^2$ <b>Total = 8,47 m<sup>2</sup></b>	$((115x45)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (5175+2070) \times 6$ $= 43470 \text{ cm}$ $= 4,34 \text{ m}^2$  $((180x60)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (10800+4320) \times 6$ $= 90720 \text{ cm}$ $= 9 \text{ m}^2$ $(90x200)+\text{sirkulasi } 40\% \times 15$ $= (18000+7200) \times 15$ $= 378000 \text{ cm}$ $= 37,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 51,14 m<sup>2</sup></b>
	2. Mesh karyawan	1. Waiters 2. Resepsonis 3. Koki 4. Pelayan koki 5. Bartender 6. Manajer	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Berganti pakaian 5. Meletakkan barang di loker 6. Beristirahat 7. Bermain gadget	1. Loker (115x45x185 cm) 2. Meja kursi 1 set (182x60x75) 3. Tempat tidur (90x200x40 cm)	 $((115x45)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (5175+2070) \times 6$ $= 43470 \text{ cm}$ $= 4,34 \text{ m}^2$  $((180x60)+\text{sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (10800+4320) \times 6$ $= 90720 \text{ cm}$ $= 9 \text{ m}^2$ $(90x200)+\text{sirkulasi } 40\% \times 15$ $= (18000+7200) \times 15$ $= 378000 \text{ cm}$ $= 37,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 51,14 m<sup>2</sup></b>	<b>TOTAL</b> <b>59,61 m<sup>2</sup></b>

ZONA SERVIS	RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
2. Area penyimpanan bahan baku basah dan beku	1. Dapur	1. Koki 2. Pelayan Koki	1. Menerima pesanan 2. Menyiapkan bahan baku 3. Memasak 4. Makan 5. Minum	1. 1 Set kitchen equipment (900x895x300 cm)		$((900x895) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 2$ $= (805500 + 322200) \times 2$ $= 2255400 \text{ cm}$ $= 225,54 \text{ m}^2$ <b>Total = 225,54 m<sup>2</sup></b>
	2. Area penyimpanan bahan baku basah dan beku	1. Koki 2. Pelayan Koki	1. Mengambil bahan-bahan yang diperlukan 2. Pendataan stok bahan baku 3. Merestok bahan baku 4. Berkommunikasi	1. Lemari penyimpanan (100x50x200 cm) 2. Upright glass door freezer (120x76x200 cm)		$((100x50) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 8$ $= (5000 + 2000) \times 8$ $= 56000 \text{ cm}$ $= 5,6 \text{ m}^2$ $((120x76) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 4$ $= (12768) \times 4$ $= 51072 \text{ cm}$ $= 5,1 \text{ m}^2$ <b>Total = 10,7 m<sup>2</sup></b>
	3. Area penyimpanan bahan baku kering	1. Koki 2. Pelayan Koki	1. Mengambil bahan-bahan yang diperlukan 2. Pendataan stok bahan baku 3. Merestok bahan baku 4. Berkommunikasi	1. Lemari penyimpanan (100x50x200 cm)		$((100x50) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 8$ $= (5000 + 2000) \times 8$ $= 56000 \text{ cm}$ $= 5,6 \text{ m}^2$ <b>Total = 5,6 m<sup>2</sup></b>
	3. Area persiapan penyajian	1. Pelayan Koki	1. Menyiapkan hidangan untuk disajikan 2. Berkommunikasi	1. Meja kabinet 120x80x100 cm		$((120x80) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 3$ $= (13440) \times 3$ $= 40320 \text{ cm}$ $= 4,03 \text{ m}^2$ <b>Total = 4,03 m<sup>2</sup></b>

4. Loading barang	1. Waiters 2. Pelayan koki	1. Mengangkut sampah 2. Mengangkut restok bahan baku 3. berkomunikasi	1. Loading dock untuk 2300 kg (1100x208 cm)		$((1100x208) + \text{sirkulasi } 40\%)$ $= (22880 + 91520)$ $= 320320 \text{ cm}$ $= 32 \text{ m}^2$ <b>Total = 32 m<sup>2</sup></b>	
5. Toilet pengunjung	1. Pengunjung	1. Buang air 2. Cuci tangan 3. Merias wajah dan menata rambut	1. Kaca rias dan wastafel (70x100x200 cm) 2. Sirkulasi kloset (130x100x100 cm)		$((70x100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (7000 + 2800) \times 5$ $= 49000 \text{ cm}$ $= 4,9 \text{ m}^2$ $((130x100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 10$ $= (13000 + 5200) \times 10$ $= 182000 \text{ cm}$ $= 18,2 \text{ m}^2$ <b>Total = 23,1 m<sup>2</sup></b>	
6. Toilet karyawan	1. Waiters 2. Resepsionis 3. Koki 4. Pelayan koki 5. Bartender 6. Manajer	1. Buang air 2. Cuci tangan 3. Merias wajah dan menata rambut	1. Kaca rias dan wastafel (70x100x200 cm) 2. Sirkulasi kloset (130x100x100 cm)		$((70x100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (7000 + 2800) \times 5$ $= 29400 \text{ cm}$ $= 5,8 \text{ m}^2$ $((130x100) + \text{sirkulasi } 40\%) \times 10$ $= (13000 + 5200) \times 10$ $= 109200 \text{ cm}$ $= 21,8 \text{ m}^2$ <b>Total = 23,1 m<sup>2</sup></b>	
				<b>TOTAL</b>	<b>324,07 m<sup>2</sup></b>	<b>GRAND TOTAL</b>
						<b>1.235,82 m<sup>2</sup></b>

**Tabel 4.1** Akfas (aktivitas dan fasilitas)

(Sumber: Data pribadi)

## 4.5 Keputusan Interior

### 4.5.1 *Color, Material, dan Finishing* pada Perancangan Restoran Kikugawa

Dengan proses CMF, desain dari suatu perancangan dapat meningkatkan pengenalan *branding* dari ruang dan menghubungkan pengalaman dari pengunjung. Restoran Kikugawa merupakan restoran legendaris di Indonesia yang menyajikan masakan Jepang khususnya daerah Tokyo. Hidangan yang disajikan restoran ini masih autentik dan terus mempertahankan cita rasanya sejak puluhan tahun lalu. Restoran ini menyajikan nuansa dinamika kehidupan Tokyo yang dibalut dengan beberapa fasilitas yang dapat dinikmati pengunjung. Terdapat beberapa pilihan area makan yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan minat pengunjung mulai dari area makan terbuka dan tertutup maupun area makan biasa dan tatami. Seperti yang kita ketahui Jepang terkenal dengan kultur dan kebudayaannya yang unik, sehingga restoran ini pun turut menyajikan keunikan kebudayaan ini dengan menghadirkan taman zen, replika kuil, hingga karya-karya seni khas Jepang yang bisa dijumpai pengunjung. Terdapat juga area interaktif yang dapat memberikan *user experience* kepada pengunjung untuk membuat sushinya sendiri.

#### 4.5.1.1 Konsep CMF: Tokyo

Tokyo merupakan daerah asal makanan khas yang disajikan Restoran Kikugawa. Konsep CMF Tokyo ini menggunakan warna khas Tokyo. Yang pertama

adalah merah sebagai warna ornamen yang diambil dari kuil terkenal di Tokyo yaitu Kuil Seonji. Selain daripada itu merah juga menjadi lambang bendera negara Jepang yang merepresentasikan matahari yang melambangkan semangat dan kekuatan. Yang kedua adalah coklat sebagai warna dominasi yang muncul dari banyaknya penggunaan material kayu. Warna ini melambangkan bumi, kekuatan, dan ketahanan.

Material yang digunakan adalah material kayu dan batu alam. Kayu merupakan material yang paling sering ditemukan pada berbagai elemen interior dan elemen furniture khas Jepang. Terdapat beberapa alasan dari penggunaan material kayu ini mulai dari respons atas kondisi iklim hingga memiliki sifat material yang tahan gempa. Sementara untuk batu alam menggambarkan pemandangan alam atau figur binatang dan manusia.

Finishing dari perancangan konsep CMF Tokyo adalah tekstur natural. Pada dasarnya kedua material kayu dan batu tersebut telah memiliki lapisan alami yang indah sehingga tanpa adanya finishing yang kompleks tetap menghadirkan keindahan dari kedua material tersebut. Namun untuk beberapa kasus seperti material kayu multiplek yang digunakan harus dilapisi kembali oleh hpl bertujuan untuk meningkatkan tampilan keindahan yang lebih maksimal dan ketahanan yang lebih kuat terhadap segala kondisi seperti kayu yang mudah lapuk namun ketika diberi pelapis hpl akan membuat kayu tersebut lebih awet dan tahan lama.

#### 4.5.1.2 Konsep CMF: *Warm*

Bendera nasional Jepang adalah sebuah bendera berbidang putih dengan lingkaran merah tua di tengahnya. Bendera ini secara resmi disebut *Nisshōki* yang memiliki arti lingkaran matahari. Jepang memiliki julukan “Tanah Matahari Terbit”. Matahari memainkan peran penting dalam budaya Jepang, karena memiliki makna simbolis yang sangat sakral. Dari ribuan dewa-dewi yang disembah, dewi matahari Amaterasu menjadi dewi dengan kasta tertinggi. Dengan demikian warna merah akan sangat cocok digunakan sebagai ornamen untuk memunculkan suasana hangat yang melambangkan api yang membara. Tidak hanya merah terdapat juga penggunaan warna kuning yang muncul dari pemilihan warna cahaya yang dipilih, dengan pemilihan warna kuning sebagai pendaran cahaya akan menciptakan nuansa hangat yang ingin dicapai.

Material yang digunakan adalah material kaca yang digunakan pada jendela maupun pintu-pintu shoji. Biasanya material yang digunakan untuk jendela dan pintu shoji adalah kertas serat sintetis dengan bingkai kayu. Namun untuk memperbarui tampilan agar terlihat lebih modern, digunakannya kaca sebagai pengganti kertas serat sintetis. Dengan begitu sinar matahari juga dapat masuk dengan lebih maksimal yang akan menciptakan nuansa hangat dari cahaya alami ini.

Finishing dari perancangan konsep CMF *Warm* adalah dengan teknik *Acid Etched Glass* yang kerap dikenal sebagai kaca buram. Sifat kertas serat sintetis yang

memiliki tampilan *see through* namun memiliki efek blur ini lah yang ingin ditampilkan walau menggunakan material kaca. Dengan efek buram ini juga akan menjaga keprivasian agar pengunjung dapat beraktivitas dengan lebih nyaman.

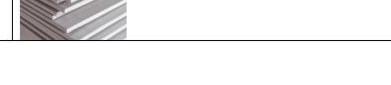
#### **4.5.1.3 Konsep CMF: *Advance***

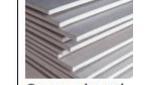
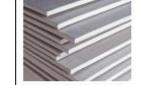
Disini *Advance* memiliki arti lanjutan atau lebih maju, sehingga jika diimplementasikan pada konsep, desain *Advance* memiliki artian sebagai desain dengan tampilan yang lebih maju dari yang lain. Sehingga pemilihan warna yang ditampilkan merupakan warna-warna yang menyala. Salah satu contohnya adalah merah. Merah melambangkan kekuatan. Warnanya yang mencolok dapat menarik perhatian orang lain. Hal tersebut juga menjadi alasan mengapa tulisan ‘*sale*’ yang ada di pusat perbelanjaan ditulis dengan menggunakan warna merah yang bertujuan untuk menarik perhatian orang.

Perbedaan zaman yang ingin ditampilkan mulai dari zaman lampau hingga sekarang membuat material juga turut menyeimbangi tampilan yang ingin dicapai. Tentu dari perbedaan zaman tersebut memiliki suasana yang bertolak belakang dari yang tradisional hingga modern. Namun material yang digunakan akan tetap menggunakan kualitas yang sama untuk memunculkan desain yang “*Advance*” tersebut. Tidak hanya dari segi visual, material-material yang digunakan juga harus fungsional dan memiliki *sustainability* yang tinggi.

Finishing dari perancangan konsep CMF *Advance* adalah dengan memperhatikan suasana zaman yang ingin ditampilkan. Saling berkesinambungan dengan material, finishing yang digunakan tidak harus sama mengikuti zaman yang ingin ditampilkan namun bisa mengadaptasi finishing dengan teknik modern namun menyerupai zaman tersebut. Sehingga tampilan zaman dapat tercapai dengan baik namun memiliki nilai fungsional dan *sustainability* yang tinggi.

#### 4.5.2 Tabel CMF

AREA	KETERANGAN	COLOR	MATERIAL	FINISHING
Lobby	Lantai	Abu-abu	 Plester lantai, batu alam, dan batu bata pagar	 Valentino Gress-Lucy Dark Grey HT 60x60 CM dan pasir
	Dinding	Coklat tua, coklat muda, dan merah	 Batu bata, plester, acian, dan multiplek	 Deco wash paint CW-04, HPL Taco TH 103 AA, HPL Taco TH 217 AA, dan HPL Wilsonart D 14-M
	Ceiling	Putih	 Gypsum board	 Dulux Catylac col. Super white 44177
Memorabilia	Lantai	Coklat tua	 Plester lantai dan WPC joist	 WPC Floor Decking Teak 1425
	Dinding	Abu-abu, biru, dan merah	 Batu bata, plester, dan acian	 Deco wash paint CW-04 dan batu alam
	Ceiling	Putih	 Gypsum board	 Dulux Catylac col. Super white 44177

Receptionist	Lantai	 Abu-abu	Gypsum board  Plester lantai	 Dulux Catylac col. Super white 44177   Valentino Gress-Lucy Dark Grey HT 60x60 CM
	Dinding	 Coklat tua, coklat muda, abu-abu, dan merah	 Batu bata, plester, acian, dan multiplek	 Deco wash paint CW-04, HPL Taco TH 103 AA, HPL Taco TH 217 AA, and HPL Wilsonart D 14-M
	Ceiling	 Putih	 Gypsum board	 Dulux Catylac col. Super white 44177
Private room (tatami)	Lantai	 Coklat muda	 Plester lantai, papan kayu, dan kayu solid	 Parquet kayu jati grade A, batu koral putih, and tatami
	Dinding	 Coklat muda dan krem	 Batu bata, plester, acian, dan multiplek	 Deco wash paint CW-04 and HPL Taco TH 217 AA
	Ceiling	 Putih	 Gypsum board	 Dulux Catylac col. Super white 44177
Dining area (reguler & tatami)	Lantai	 Abu-abu	 Plester lantai dan papan kayu	 Valentino Gress-Lucy Dark Grey HT 60x60 CM dan Vinyl Taco TV 5509 SPC
	Dinding	 Hitam, coklat tua, coklat muda, dan abu-abu	 Batu bata, plester, acian, gypsum board, turus kayu, kayu solid dan aluminium hollow	 Subway non bevel ceramic 10x20 CM, HPL Taco TH 217 AA, and wallpaper concrete grey k9-7
	Ceiling	 Coklat tua dan coklat muda	 Gypsum board	 HPL Taco TH 103 AA dan HPL Taco TH 217 AA

**Tabel 4.2 Tabel CMF Perancangan**

(Sumber: Data pribadi)

#### 4.5.3 Tabel Pencahayaan

AREA	PENCAHAYAAN	
	BUATAN	ALAMI
Lobby	 Downlight LED 12W warm white	 Pintu utama
Memorabilia	 LED floor light 5w yellow dan decorative lantern lamp	
Receptionist	 Downlight LED 12W warm white dan LED strip 14W warm white	
Private room (tatami)	 Downlight LED 12W warm white, LED strip 14W warm white, dan decorative hanging lantern light.	 Jendela
Dining area (reguler & tatami)	 Downlight LED 12W warm white dan LED strip 14W warm white	 Jendela dan pintu shoji

**Gambar 4.3** Tabel Pencahayaan Perancangan

(Sumber: Data pribadi)

#### 4.5.4 Tabel Penghawaan

AREA	PENGHAWAAN	
	BUATAN	ALAMI
Lobby	 AC FCU VRV 2PK	 Pintu utama
Memorabilia	 AC FCU VRV 2PK	
Receptionist	 AC FCU VRV 2PK	
Private room (tatami)	 AC FCU VRV 2PK	 Jendela
Dining area (reguler & tatami)	 AC FCU VRV 1PK	 Jendela dan pintu shoji

**Gambar 4.4** Tabel Penghawaan Perancangan

(Sumber: Data pribadi)

## 4.6 Gambar Digital

### 4.6.1 Lobby, Memorabilia, dan Receptionist



**Gambar 4.21** Lobby Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Ketika masuk, pengunjung akan langsung menjumpai area pertama dari restoran ini yaitu genkan. Genkan merupakan area transisi dari *outdoor* ke *indoor*, sehingga restoran ini memiliki area lobi yang difungsikan sebagai area transisi yang dihiasi oleh taman kering. Dari lobi hingga nantinya pengunjung menjumpai resepsionis, konsep desain yang dibawakan akan menggambarkan Tokyo zaman lampau dengan sebutan “Tokugawa”.



**Gambar 4.22** *Lobby Restoran Kikugawa*

(Sumber: Data pribadi)

Kayu adalah material yang sengaja ingin ditonjolkan pada area ini mulai dari penggunaan bahan kayu hingga finishing bermotif kayu. Bentuk dan desain panel dinding terinspirasi dari bentuk rumah-rumah di pedesaan Edo zaman lampau. Terdapat juga taman kering yang khas dengan rumah-rumah Jepang.



**Gambar 4.23** Memorabilia Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Selanjutnya pengunjung akan melewati area memorabilia yang didesain menyerupai jembatan. Dibawahnya terdapat kolam yang merepresentasikan sungai. Hal tersebut terinspirasi dari desa Edo yang sering disebut/dikenal sebagai desa perikanan kecil. Selain itu, jembatan ini juga merupakan bentuk filosofi yang digunakan Kikugawa untuk menggambarkan peran restoran ini dalam menjembatani hubungan Indonesia dan Jepang.



**Gambar 4.24 Receptionist Restoran Kikugawa**

(Sumber: Data pribadi)

Setelah melewati memorabilia, barulah pengunjung dapat menjumpai area resepsionis. Pada dinding resepsionis bagian kiri menggunakan pengulangan desain yang ada di lobi untuk menciptakan keselarasan desain. Pada dinding belakang meja resepsionis digunakan kayu balok yang disusun seperti pagar dan dihiasi dengan lampion khas Jepang yang berwarna merah.



**Gambar 4.25** *Receptionist* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Desain meja resepsionis terlihat cukup sederhana namun terdapat permainan material yaitu dengan menggabungkan kayu dan batu alam menciptakan desain yang dinamis dan menarik untuk dipandang.



**Gambar 4.26** *Hallway private room* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Yang menjadi spesialisasi restoran ini adalah fasilitas *private room* dengan jenis tempat duduk tatami. Area ini tentu menawarkan pelayanan yang lebih eksklusif dari area makan lainnya. Mulai dari privasi pengunjung yang lebih terjaga hingga pelayanan yang lebih spesial.



**Gambar 4.27** *Private room Restoran Kikugawa*

(Sumber: Data pribadi)

Desain yang dipilih mengarah pada desain yang lebih tradisional dan autentik. Desain ini akan merepresentasikan suasana desa Edo yang telah mengalami restorasi Kaisar Meiji. Maka area ini disebut dengan “Meiji”. Walau telah mengalami restorasi dan berubah nama menjadi Tokyo, suasana lingkungannya masih sangat tradisional. Maka desain yang dipilih juga masih banyak menggunakan material kayu serta finishing yang bermotifkan kayu.



**Gambar 4.28** *Counter service private room* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Untuk area *private room*, terdapat *counter service* yang terpisah dengan tamu regular lain sehingga akan memudahkan aktivitas pembayaran. Kehadiran *counter service* yang dekat dengan *private room* juga akan memudahkan pengunjung memanggil ataupun menanyakan kendala yang terjadi kepada pelayan.



**Gambar 4.29** Taman kering *private room* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Disamping counter service terdapat juga taman kering yang akan menambah estetika



**Gambar 4.30** Guest toilet *private room* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Tidak hanya *counter service* yang terpisah, area private room juga memiliki toilet terpisah dari tamu regular lain. Dengan demikian kebutuhan privasi pengunjung akan lebih terjaga.



**Gambar 4.31** *Dining area (regular)* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Pada restoran ini memiliki banyak pilihan jenis area makan serta fasilitas yang ditawarkan. Jenis-jenis area makannya meliputi area makan regular, area makan tatami, area makan outdoor, hingga *sushi bar*. Berikut adalah area makan dengan jenis regular dan area makan tatami.



**Gambar 4.32** *Dining area (regular)* Restoran Kikugawa

(Sumber: Data pribadi)

Area makan ini memiliki akses langsung ke area makan *outdoor* dan taman zen.



**Gambar 4.33** *Dining area (tatami) Restoran Kikugawa*

(Sumber: Data pribadi)

Gaya desain yang dipilih mengarah pada desain yang modern dengan permainan lampu LED yang akan menggambarkan Tokyo yang sudah mulai berkembang dengan sebutan “Tokyo-to”. Tidak hanya penggunaan permainan lampu, permainan material juga turut digunakan seperti pembatas partisi antar tempat duduk menggunakan kayu dan juga aluminium.