

Perancangan Interior Restoran dan Edukasi Makanan Jepang di Surabaya

Melinda Chandra Susanto, dan Mariana Wibowo
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Melinda_cs94@yahoo.com ; mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak— Pada zaman sekarang pola dan gaya hidup masyarakat selalu mengikuti tren. Berkumpul merupakan tren tersendiri saat ini, dan restoran adalah sasaran bagi mereka. Selain itu masyarakat sekarang sangatlah sibuk. Mereka membutuhkan sesuatu yang dapat menyegarkan pikiran mereka seperti berlibur keluar negeri untuk menikmati suasana musim. Oleh karena itu perancangan dengan konsep musim dinilai cocok. Selain itu tempat edukasi dalam pembuatan makanan jepang juga dapat menjadi suatu hal yang unik dalam restoran ini.

Dalam hal ini, metode perancangan yang digunakan adalah metode pengumpulan data yang meliputi studi literatur mengenai perancangan, observasi objek sejenis dan wawancara. Sedangkan metode pengolahan data meliputi analisa masalah dan problem solving, programming, konsep dan skematik, dan pengembangan desain. Dari hasil wawancara dan observasi, maka diketahui bahwa tren, fakta dan konsep menjadi suatu hal penting dalam menjawab kebutuhan masyarakat saat ini.

Kata Kunci—Edukasi, interior, makanan, jepang, restoran.

Abstrac— In the days of now the pattern and lifestyle society always following the trend. Gather is one of trend update, and restaurant is the target for them. Moreover, nowadays the people is very busy. They need something that could refresh their minds as go on vacation abroad to enjoy the season. Therefore design with the concept of the season in the value of suitable. Beside, workshop as a food education area to make Japanese food can be something unique in this restaurant.

In this case, the design method used are data-accumulation method is done by literatures study about design, observation, and interview. Whereas the data-processing method is done by problems analysis, problem solving, programming, concept and schematic, and design development. The interviews and observations result shows that, trend, fact and concept become something important to facilitate what people's need and lifestyle.

Keyword— Education, food, interior, japan, restaurant.

I. PENDAHULUAN

PADA zaman yang sudah maju ini, banyak sekali terjadi perubahan dari berbagai bidang. Salah satunya pola dan gaya hidup masyarakat sekarang yang tidak seperti zaman dahulu. Masyarakat sekarang selalu mengikuti perkembangan zaman, banyak sekali tren bermunculan yang wajib mereka ketahui dan ikuti agar tidak ketinggalan zaman. Salah satunya

adalah berkumpul bersama teman-teman untuk mengobrol dan menikmati makanan atau minuman.

Untuk menjawab tren masyarakat ini maka dibutuhkan suatu tempat untuk mereka dapat melakukan hal-hal tersebut. Dan Restoran adalah salah satu sasaran utamanya. Oleh karena itu bisnis restoran dinilai menjadi suatu bisnis yang menjanjikan. Maka dengan adanya restoran ini dimaksudkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang sedang tren saat ini.

Restoran adalah tempat dimana orang-orang dapat bertemu satu sama lain, berbincang-bincang, makan, minum dan sebagainya. Saat ini pergi ke restoran sangat digemari banyak orang, karena telah dianggap sebagai suatu tren tersendiri bagi masyarakat. Oleh sebab itu, zaman sekarang banyak orang akan sangat senang mendatangi sebuah restoran yang sedang tren atau terkenal baik karena makanannya maupun karena tempatnya yang menarik.

Saat ini di kota Surabaya banyak didirikan restoran baru dengan berbagai macam makanan dan minuman serta gaya desain interiornya yang berbeda-beda. Oleh karena itu beberapa pemilik restoran terpacu untuk lebih berpikir kreatif untuk mendapatkan suatu konsep yang benar-benar baru dan belum pernah ada sebelumnya agar para pengunjung lebih tertarik lagi, dimana dengan melakukan beberapa pengamatan terhadap kebiasaan masyarakat sekarang ini.

Masyarakat sekarang sangat sibuk, khususnya di daerah kota Surabaya. Tempat untuk merefreshing pikiran mereka yang utama dan sering dilakukan adalah pergi ke mall atau pusat perbelanjaan lainnya. Masyarakat kota jenuh dengan suasana dalam kota yang sangat rumit baik dari kemacetannya maupun keramaian kotanya, mereka menginginkan sesuatu yang dapat membuat pikirannya lebih dingin seperti berlibur dan berkunjung keluar negeri untuk menikmati suasana musimnya yang tidak dapat ditemukan di Indonesia.

Melalui fenomena tersebut maka hal itu dijadikan alasan untuk menciptakan suatu restoran bernuansa musim diluar negeri. Dimana di beberapa negara mempunyai musim yang tidak dimiliki di Indonesia seperti semi dan gugur. Dan negara Jepang menjadi pilihan suasana musim untuk perancangan restoran ini, karena Jepang adalah salah satu negara di Asia yang makanannya dan minumannya sudah banyak digemari juga oleh lidah orang Indonesia. Oleh karena itu Jepang menjadi negara pilihan untuk melakukan perancangan restoran ini. Baik dari segi konsep, suasana ataupun bentuk-bentuk perabotnya.

Maka sesuai dengan nuansa musim yang ingin diciptakan maka makanan dan minuman yang disajikan akan sesuai

dengan keadaan musim yang ada. Seperti misalnya, desain dengan menggunakan konsep musim semi maka makanan dan minumannya sesuai dengan musim semi jepang, namun tetap terdapat makanan-makanan umum jepang. Musim yang diciptakan tentunya adalah musim yang paling dianggap menyenangkan dan paling digemari masyarakat.

Selain itu, untuk menciptakan suatu hal yang berbeda maka dalam restoran tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan dan minum saja, namun terdapat area market dan edukasi dimana pengunjung yang datang dapat memilih bahan-bahan makanannya untuk diolah maupun dibawa pulang kerumah

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana menciptakan suasana ruang restoran dengan memasukan unsur-unsur jepang yang sesuai musim jepang?
2. Bagaimana merancang restoran jepang yang bersifat edukatif disurabaya?

B. Tujuan Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan dari perancangan restoran jepang ini adalah:

1. Memperkenalkan berbagai macam masakan Jepang khususnya dikota Surabaya.
2. Menyediakan tempat bagi masyarakat kota Surabaya untuk dapat bersantai menikmati interior restoran bernuansa Jepang.
3. Menyediakan tempat bagi masyarakat kota Surabaya untuk dapat belajar mengenai pembuatan makanan Jepang.
4. Memberikan suatu pelayanan yang baik kepada pengunjung restoran baik dari makanan nya maupun interiornya.

C. Manfaat Perancangan

Perancangan Restoran Jepang ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Perancang
 - Memberikan pengetahuan lebih dalam mengenai interior dan arsitektur jepang
 - Memberikan pengetahuan mengenai sejarah dan asal mula masakan dijepang
 - Memberikan pengetahuan mengenai karakteristik setiap musim dijepang dan sifat orang dan makanan apa saja yang disenangi disetiap musim dijepang.
 - Memberikan pengetahuan mengenai sistem pelayanan dan perancangan suatu restoran khususnya restoran jepang
2. Bagi Masyarakat
 - Mendapat kesempatan untuk mengetahui suasana musim-musim dijepang
 - Memberikan kesempatan untuk dapat menikmati interior bernuansa musim jepang disaat jenuh.
 - Memberikan alternatif tempat makan yang mempunyai suasana menarik.

D. Target Perancangan

Perancangan Restoran Jepang mempunyai sasaran target market diantaranya adalah :

1. Anak muda (usia 16-30), salah satu sasaran target dalam restoran jepang ini, karena jaman sekarang anak muda sangat menggemari kegiatan makan dan menghabiskan waktu disuatu restoran sambil menikmati suasana interior restorannya.
2. Karyawan atau *workers*, kesibukan kerja membuat orang-orang merasa jenuh, restoran yang ingin diciptakan dengan suasana musim jepang dapat menyegarkan pikiran.
3. Ibu-ibu dan orang dewasa, terdapat area yang menyajikan sistem edukasi cara pembuatan makanan jepang dan *market* bahan-bahan masakan jepang yang dapat dibeli untuk dibawa pulang.

Selain itu Target perancangan Restoran Jepang terbagi menjadi 2 area diantaranya adalah :

1. Area Restoran yang ditargetkan mencapai 45% dari keseluruhan area

Perancangan restoran jepang dengan konsep musim jepang ini adalah ruang makan yang suasananya sesuai dengan musim dijepang, dimana restoran mempunyai konsep 1 jenis musim dijepang yang tidak ada di Indonesia

2. Area Market Edukasi, yang berupa tempat edukasi untuk belajar makanan jepang dan market untuk bahan-bahan mentah makanan jepang ditargetkan mencapai 30% dari keseluruhan area.
3. Area Dapur untuk kebutuhan memasak mencapai 12,5%
4. Toilet pria dan wanita mencapai 4 %
5. Kasir untuk tempat pembayaran mencapai 1 %
6. Area *office* untuk staff dan pegawai mencapai 7.5 %

II. METODE PENELITIAN

A. Pengumpulan dan Pengelolaan Data Lapangan

Data lapangan yang diperlukan adalah data yang berhubungan dengan perancangan sebuah restoran yang meliputi denah, tapak dalam dan luar bangunan, potongan bangunan, sistem utilitas dan sistem interior yang akan dirancang. Pengolahan data dilakukan dengan menyaring data-data sesuai dengan data yang diperlukan

Analisa Tapak

1. Data Lapangan Fisik

Denah objek berupa denah sebuah restoran pujasera bernama Resto Park Cafe di Jl. Manyar Kertoarjo 110-112 Surabaya, Jawa Timur.

Nama Gedung Bangunan: Resto Park Cafe

Jenis Restoran : Pujasera, Arkade dan Restoran

Alamat : Jl. Manyar Kertoarjo 110-112 Sby

No. Telp : (031) 5928593

Luas Bangunan Total : 1701m²

Luas Lahan Total : 2154m²

Gaya Desain : Modern

Bentuk Bangunan : Geometris-Persegi Panjang

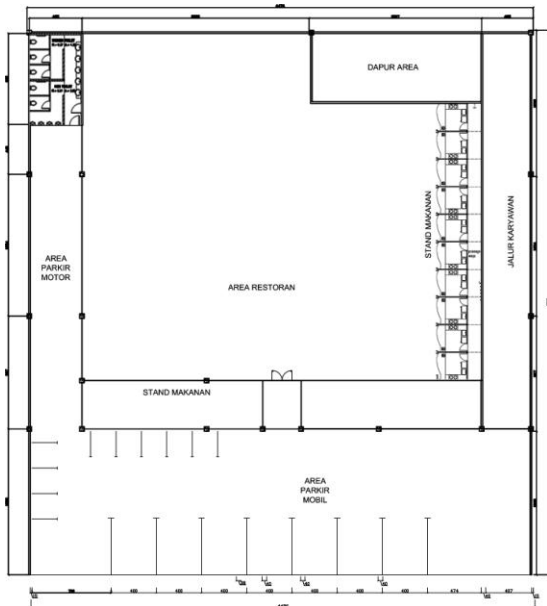
Batas Wilayah

- Sebelah Utara : Jl. Manyar Kertoarjo

- Sebelah Timur : Rumah Warga Jl. Manyar
- Sebelah Barat : Bengkel Mobil
- Sebelah Selatan : Perumahan Manyar Kertoarjo



Gambar. 1. Site Plan dari atas kota Surabaya, menunjukan batas-batas wilayah dari Resto The Park. (www.googlemaps.com)



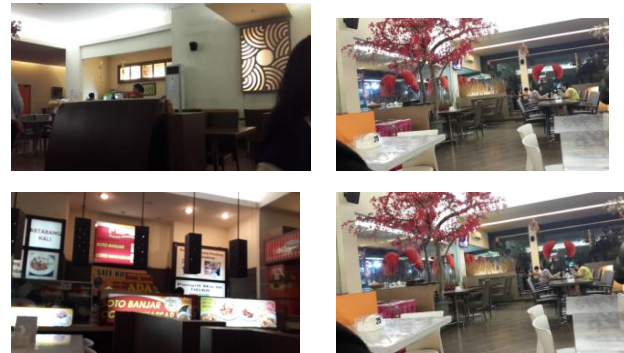
Gambar. 2. Layout Plan sebagai layout yang akan digunakan untuk perancangan interior restoran dan edukasi makanan jepang disurabaya (Dokumentasi Pribadi)

Arah Hadap Matahari Resto The Park, bangunannya menghadap arah utara sehingga tidak terkena sinar matahari secara langsung, hanya terkena sinar-sinar pencahayaan. Sehingga sangat nyaman dikunjungi dalam keadaan waktu apapun karena tidak akan menyilaukan ataupun kekurangan cahaya matahari

Berikut adalah bagian dalam dan luar bangunan Resto The Park



Gambar. 3. Tampak Luar bangunan Resto the Park (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.4. Tampak Dalam bangunan Resto the Park (Dokumentasi Pribadi)

- Kelebihan Resto The Park :

1. Resto The Park memiliki area yang luas tanpa kolom penyangga yang mengganggu ruang (berada di sisi-sisi bangunan)



Gambar.5. Tampak Dalam bangunan Resto the Park (Dokumentasi Pribadi)

2. Terdapat stand-stand makanan yang sudah terdapat kelengkapan memasak dan saluran air bersih kotornya (cocok untuk tempat edukasi pembuatan makanan jepang)



Gambar.6. Tampak Dalam bangunan Resto the Park (Dokumentasi Pribadi)

3. Stand-stand makanan yang terdapat kelengkapan memasak dan saluran air bersih kotornya terletak didekat dapur sehingga

memudahkan untuk akses memasukan bahan mentah dari dapur ke tempat edukasi)



Gambar.7. Tampak Dalam bangunan Resto the Park (Dokumentasi Pribadi)

- Kekurangan Resto The Park :

1. Akses *loading dock* melalui toilet pengunjung yang seharusnya bersifat privat.



Gambar.8. Area Loading Dock dan Toilet Pengunjung (Dokumentasi Pribadi)

2. Toilet berhubungan dekat dengan bagian belakang dapur



Gambar.9. Tampak Toilet dan akses belakang dapur (Dokumentasi Pribadi)

3. Terdapat *stand-stand* makanan yang berada diluar resto yang dekat dengan area parkir



Gambar.10. Stand - stand makanan diluar area restoran (Dokumentasi Pribadi)

2. Elemen Interior dan Utilitas Interior Resto The Park

Elemen interior menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah bangunan interior. Resto The Park memiliki elemen

interior yang berupa dinding, lantai, plafon, dan pintu, diantaranya yaitu :

1. Dinding, Resto The Park mempunyai dinding batu bata dengan finishing cat berwarna putih, tak hanya dinding bata, resto the park juga menggunakan dinding kaca dengan tebal 12mm pada sisi bangunan. Pada Bagian area servis/toilet dinding juga berwarna putih dan pada bagian dalam toilet dinding berupa keramik warna abu-abu.

2. Lantai, lantai restoran resto the park menggunakan keramik berukuran 30x30cm berwarna coklat tua. Pada bagian area servis/toilet lantai bagian luar berupa keramik warna putih dengan ukuran 30x30cm dan lantai dalam toilet adalah keramik kasar berukuran 30x30cm

3. Plafon, plafon pada resto the park adalah plafon beton dengan tambahan gypsum board yang difinishing cat berwarna putih, sama halnya dengan area servis/toilet juga gypsum board dengan finishing cat putih.

4. Pintu, area restoran pintu masuk atau *main entrance* adalah *clear glass* 12mm. Untuk area servis/toilet pintu masuk berupa pintu *stainless* dengan finishing cat warna orange dan pintu kayu untuk bagian dalam toilet.

Sama halnya dengan elemen interior, utilitas interior dalam suatu bangunan interior adalah salah satu hal yang penting untuk sebuah perancangan interior, berikut adalah utilitas yang ada pada bangunan Resto The Park :

1. Pencahayaan, adalah salah satu hal yang sangat penting mempengaruhi keindahan suatu desain interior. Pada resto The park, pencahayaan ada 2 macam, yaitu pencahayaan alami yang didapat dari sinar matahari yang masuk melalui *clear glass* pada siang hari dan pencahayaan buatan berupa *downlight* dan *hidden lamp*.

2. Penghawaan, adalah hal yang juga tidak kalah penting mengingat bangunan berada dikota surabaya yang panas. Penghawaan pada bangunan resto the park menggunakan penghawaan buatan yaitu berupa 3 buah kipas angin plafon, 5 buah *ceiling AC* dan 1 buah *Standing AC*.

3. Sistem Suara, pada resto the park sistem suara berasal dari 4 buah *speaker* untuk menyalakan musik dan 2 buah *televisi*.

B. Pengumpulan Data Objek Sejenis

Data objek sejenis diperlukan untuk membuat suatu perbandingan terhadap objek yang akan dibuat, selain itu berguna sebagai data untuk menginspirasi dalam perancangan interior yang dibuat.

C. Observasi

Dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung kelapangan dan melakukan dokumentasi berupa catatan atau hasil foto untuk dijadikan data pembandingan yang dilihat dari segi interiornya. Beberapa pengamatan langsung yang dilakukan pada beberapa tempat antara lain, *Cocari* restoran surabaya, *Hanashobu Noodle Grand City Surabaya*, *Sushi tei* tunjungan plaza surabaya, *Zenbu house of mozaru* dan *Edo kaiten sushi* surabaya.

D. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan berkomunikasi langsung dengan pengunjung yang bersangkutan untuk memperoleh data data sebagai pelengkap dalam menunjang perancangan interior restoran jepang baik dari segi perilaku pengunjung maupun kebutuhan ruang dan perabotnya.

E. Programming

Dalam proses Programming, data-data yang didapat baik berupa data fisik maupun data non fisik akan dimasukkan kedalam programming sebagai acuan dalam melakukan proses perancangan ini, disesuaikan dengan kebutuhan, menganalisa masalah yang ada dalam data data yang didapat dan kemudian menemukan solusi akan masalah yang ada yang disesuaikan dengan standarisasi yang baik dalam sebuah perancangan desain interior

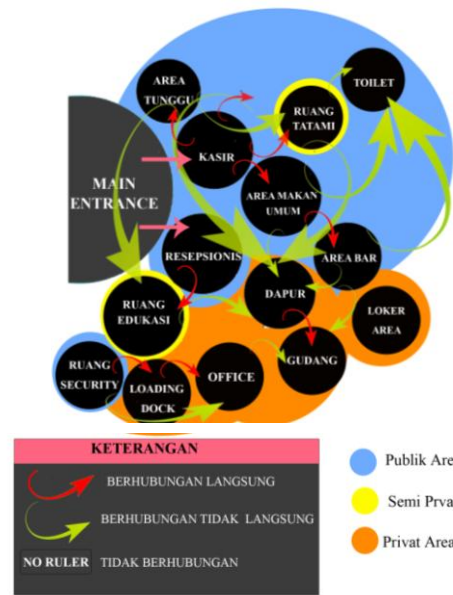
- Kebutuhan Ruang

Dari hasil kuisioner mengenai perancangan restoran dan edukasi makanan jepang disurabaya, maka dihasilkan bahwa kebutuhan ruang pada restoran jepang dan tempat edukasinya, yaitu :

1. Ruang Makan Umum, adalah ruang makan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dengan aktivitas makan dan minum.
2. Ruang Tatami, adalah ruang makan khas jepang yang sangat jarang ada di restoran jepang disurabaya.
3. Area *Sushi Bar*, adalah area dimana terdapat meja bar dengan meja dan dudukan yang tinggi dan sebagai area pembuatan sushi sebagai makanan khas jepang yang paling digemari masyarakat khususnya di Surabaya.
4. Area Resepsionis, dimana area ini adalah area yang menyalurkan dimana ruang edukasi dan restoran.
5. Ruang Edukasi dan *Market*, merupakan ruang dimana pengunjung dapat belajar untuk membuat makanan jepang dan juga dapat membeli bahan-bahan mentah makanan jepang untuk dibawa pulang dan dipraktekan dirumah
6. Area tunggu, adalah area tempat pengunjung menunggu apabila meja dan kursi makan dalam restoran masih penuh.
7. Kasir, sebagai tempat transaksi pembayaran bill makanan dan minuman atau bahan-bahan makanan yang telah dibeli
8. Dapur, adalah salah satu ruang yang mempunyai peranan cukup besar dalam suatu restoran untuk membuat dan mengolah makanan sebelum makanan disajikan.
9. Gudang Penyimpanan, sebagai tempat untuk menyimpan bahan makanan mentah sebelum diletakan didapur untuk diolah.
10. *Office*, sebagai kantor untuk mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan restoran maupun tempat edukasi
11. *Security*, untuk menerima tamu atau barang yang akan masuk.
12. *Loading Dock*, sebagai akses bahan mentah masuk ke gudang penyimpanan setelah melalui proses pengecekan.
13. Area Loker, untuk karyawan sebagai tempat menyimpan barang-barang. Dan untuk pengunjung diruang edukasi untuk menyimpana barang-barang juga.

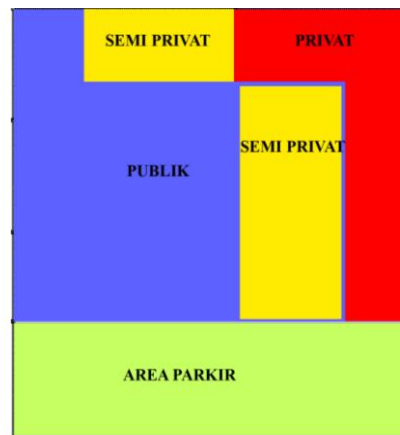
- Hubungan Antar Ruang

Pola hubungan antar ruang berawal dari *main entrance* sebagai pintu masuk saat awal memasuki restoran, peletakan setiap ruang berdasarkan kebutuhan dimana ruangan tersebut berhubungan langsung maupun tidak langsung.

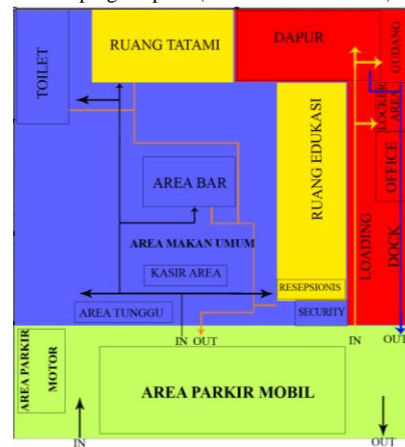


Gambar.11. Pola Hubungan Antar Ruang (Dokumentasi Pribadi)

- Zoning dan Grouping



Gambar.12. Grouping Terpilih (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.13. Zoning Terpilih (Dokumentasi Pribadi)

III. KAJIAN TEORI

A. Restoran

Menurut Marsum, W, Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman. Tujuan dari desain interior restoran adalah selain digunakan sebagai bisnis, desain interior restoran bertujuan untuk memberikan nilai lebih pada kepuasan tamu [1].

Menurut Seokresno [2]. kata "restaurant" berasal dari bahasa Prancis "restaurer" yang berarti memulihkan kembali. Soekresno [2] menjelaskan bahwa Restoran adalah suatu usaha komersil yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman bagi umum dan dikelola secara profesional,

Berdasarkan pengertian pengertian diatas, restaurant adalah suatu tempat yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman dengan tujuan komersial dan dilakukan secara profesional.

B. Restoran Jepang

Restoran yang pertama kali dijepang oleh chaya, dimana pada saat itu hanya berupa kedai teh yang disediakan bagi pengunjung yang akan melakukan ziarah kekuil [3].

Restoran Jepang diindonesia memiliki tingkat keaslian yang berbeda-beda dari segi rasanya :

1. Rasa Yang Disesuaikan (RYD)

Restoran Jepang berjenis RYD menyajikan masakan jepang yang umum dan sering dimakan oleh orang indonesia seperti katsu, yakiniku dan teriyaki.

2. Rasa Fusion (RF)

Restoran Jepang berjenis RF adalah restoran yang memadukan cita rasa makanan budaya jepang dengan budaya lain. Bahan yang digunakan berupa bahan asli jepang yang diolah dengan cara yang berbeda beda dan tetap menyerupai cita rasa dari jepang.

3. Rasa Asli

Restoran Jepang berjenis ini menyajikan masakan jepang yang menyerupai rasa asli dari masakan jepang sendiri.

Restoran jepang terdiri atas beberapa ruang yang biasanya ada juga di restoran jepang diIndonesia, diantaranya :

1. Ruang Makan Umum

Pada Ruang makan umum mempunyai sistem pelayanan dimana tamu yang datang memesan makanan dan minuman sesuai menu yang telah ada/disediakan. Dan makanan yang telah dipesan dapat diolah sesuai keinginan tamu itu sendiri. Ruang makan umum adalah ruang yang pertama kali dijumpai saat masuk ke restoran Jepang. Pada ruang makan umum masing masing mejanya biasanya dilengkapi dengan kompor untuk menu seperti shabu shabu dan makanan dapat diolah sendiri oleh tamu yang datang.



Gambar.14. Ruang Makan Umum (www.static.republika.co.id)

2. Ruang Bar

Terdapat dua jenis bar, yaitu Sushi Bar dan counter aburiyaki yang berupa daging panggang dan sayur sayuran . Pada Sushi bar chef biasanya berada pada bagian depan counter sush, penyajian sushi biasanya dilengkapi dengan *wine* atau yang biasanya disebut dengan *sake dijepang* [3].



Gambar.15. Ruang Bar (www.klikhotel.com)

3. Ruang Tatami

Ruang tatami mempunyai konsep duduk berada dibawah (tanpa menggunakan kursi) namun menggunakan tatami sebagai alas duduk dibawah. Pada ruang tatami pengunjung diharuskan melepas sepatu atau alas kaki.



Gambar.16. Ruang Makan Tatami (www.objekwisata.com)

Seperti halnya dengan ruangan lainnya, ruang interior jepang juga memiliki elemen interior sebagai pendukung terbentuknya ruang.

1. Dinding

Dinding pada ruang jepang biasanya berbentuk kotak yang ditutupi dengan *shoji* (bingkai kayu yang ditutupi kertas mulberry transparan). *Shoji* dapat digunakan sebagai penyekat ruangan yang tidak dibuat permanen.[4].

2. Lantai

Lantai rumah jepang mempunyai kenaikan dan menggunakan bilah bilah kayu. dan sebagai penutup lantai menggunakan tatami untuk alas duduknya [5]

3. Plafon

Plafon pada ruang jepang terdiri atas papan papan kayu yang dipotong tidak beraturan untuk menunjukkan serat seratnya dan menampilkan kesan tua dari kayu. Plafon pada ruang jepang harus bersih, murni dan efektif yang akan membuat ruangan terlihat lebih tinggi dan tidak membuang banyak area.[4].

4. Main Entrance

Pada interior jepang, main entrance mempunyai arti yang sangat penting sehingga sebuah main entrance harus didesain indah dan dapat mencuri perhatian saat melihat main entrance tersebut.

C. Musim Jepang

Jepang mengenal 4 musim yaitu musim panas (Natsu) pada bulan juni, juli, agustus. Musim Gugur (Aki) pada bulan september, oktober dan november. Musim Dingin (Fuyu) pada bulan Desember, januari, Februari. Dan terakhir adalah Musim Semi (Haru) pada bulan maret, april, dan Mei. Karena perbedaan temperatur antara musim panas dan dingin sangat berbeda maka mengakibatkan kebutuhan hidup berbeda seperti perbedaan jenis pakaian dan makanan masyarakatnya pada masing masing musim tersebut. Pada setiap musim dijepang identik dengan bunga dan tumbuhan yang berbeda-beda[6]

1. Winter/Musim Dingin/ Fuyu

Pada musim dingin, salju menutupi hampir semua permukaan hokaido dan suhu udara berada belasan derajat dibawah nol. Sedangkan okinawa, pada musim dingin udaranya hanya mendingin namun tidak turun salju. Pada musim dingin didaerah jepang diliputi dengan pohon cedar [7]

2. Summer/Musim Panas/ Natsun

Udara yang panas dan lembab membuat orang-orang melakukan aktivitas diluar rumah. Pada Musim panas, Jepang memiliki kebiasaan untuk mendekor ulang interior dalam ruangan mereka agar menimbulkan efek dingin. Selain itu pada musim panas ini kayu shijo yang biasa digunakan untuk dinding atau jendela diganti dengan bambu dan juga bingkai kayu (*sudō*) untuk dapat membuat cahaya dan udara masuk kedalam ruangan. [7].

3. Autumn/Musim Gugur/Aki

Merupakan musim saat daun-daun memerah dan gugur. Dimusim ini merupakan masa panen aneka jenis tanaman pangan termasuk buah-buahan. Pada musim ini nafsu makan orang-orang jepang meningkat. Pada musim gugur, angin bertiup sangat kencang namun udaranya sangat lah panas

dan hal ini akan berlangsung hingga tiga minggu kedepan, setelah itu pada musim gugur biasanya terjadi angin topan yang terjadi hingga hingga bulan november dan diakhiri dengan hujan salju. [6]

4. Spring/Musim Semi/Haru

Musim semi adalah musim yang hangat karena daun-daun dan bunga-bunga sudah mulai bermekaran, terutama bunga sakura yang terkenal dijepang. Pada musim semi tiba banyak orang akan berlibur dan makan bersama dibawah pohon sakura. Karena pada musim semi ini banyak bunga-bunga yang bermekaran [8].

IV. HASIL PEMBAHASAN

A. Konsep, Tema dan Style

Pada dasarnya perancangan restoran jepang tidaklah jauh dari konsep jepang sendiri yaitu kembali ke alam. Dimana jepang sendiri sangat berhubungan dekat dengan alam baik dari penghawaan pencahayaan maupun dari unsur-unsur sekitarnya seperti taman dan tumbuh-tumbuhan. Pada perancangan kali ini konsep perancangan dengan suasana salah satu musim jepang adalah menjadi pilihan yaitu musim semi yang tentunya juga memasukan unsur-unsur jepang yang khas seperti taman jepang ataupun unsur alam lainnya.

Musim semi adalah musim yang paling ingin dinikmati masyarakat kota surabaya berdasarkan kuisioner. Selain itu musim semi terkenal dengan bunga sakuranya yang hanya muncul sekitar kurang lebih 1 minggu pada musim semi disepanjang tahun. Untuk membuat suasana musim semi yang benar-benar dapat dinikmati, maka dihadirkan unga sakura *artificial* yang menghiasi sudut-sudut area restoran dan tempat edukasi ini. Selain itu penggunaan bentuk sakura juga diterapkan baik dari layout, pola lantai, pola plafon maupun elemen dekoratif dalam ruang interior ini agar suasana musim semi yang ingin dibuat benar-benar dapat dirasakan oleh pengunjung yang datang.

Selain konsep, unsur pendukung dalam perancangan ini adalah tema dan style desain.

- *Style* yang digunakan dalam perancangan adalah jepang, sesuai dengan perancangan interior restoran jepang. Gaya desain jepang adalah gaya desain yang mempunyai sifat kembali kealam. berikut adalah ciri-ciri gaya desain jepang dilihat dari segi interiornya :

1. Dinding, menurut Morse (p.174, p.175, p.176) berbentuk kotak yang ditutupi dengan *shoji* (bingkai kayu yang ditutupi kertas mulberry transparan). [4]

2. Lantai, menurut Jeong (p.205) mempunyai kenaikan dan menggunakan bilah bilah kayu. dan sebagai penutup lantai menggunakan tatami untuk alas duduknya.[5]

3. Plafon, menurut Morse (p. 166) bersih, murni dan efektif yang akan membuat ruangan terlihat lebih tinggi dan tidak membuang banyak area.[4]

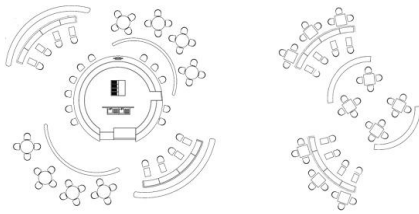
4. Taman Jepang, menurut Hendy (p.10) Taman adalah salah satu hal penting. Taman jepang tidak harus memikirkn keindahan dan estetika dalam taman namun lebih mementingkan harmoni. Elemen Taman Jepang air, tanaman, batu, pagar, lentera, wadah air, jembatan dan pola guratan pasir [9]

- Tema, adalah salah satu hal penting dalam perancangan interior, tema menopang gaya desain yang telah ada dan sebagai acuan dalam perancangan. Tema perancangan ini adalah "spring season sakura" . Inspirasi sakura berasal dari hasil kuisioner yang menunjukkan ketertarikan pengunjung terhadap musim semi di Jepang, dan bunga sakura adalah salah satu bunga yang paling dinantikan sepanjang tahun dan hanya bersemi beberapa minggu saja dimusim semi.

Penerapan konsep tema dan style ke dalam desain diaplikasikan pada beberapa unsur

1. Layout

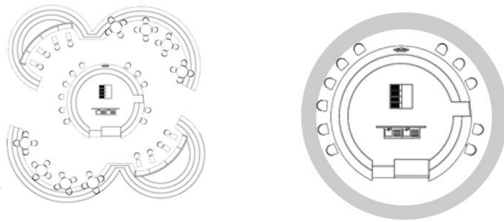
Layout, mengambil bentukan sakura sebagai pola layout yaitu berupa 1 pusat dengan kelopak bunga disekitarnya.



Gambar.17. Pola Layout Perancangan Interior (Dokumentasi Pribadi)

2. Lantai dan Plafon

Lantai dan plafon , mengikuti bentukan layout yang berupa stilsai dari bunga sakura



Gambar.18. Pola Lantai dan Plafon Perancangan Interior (Dokumentasi Pribadi)

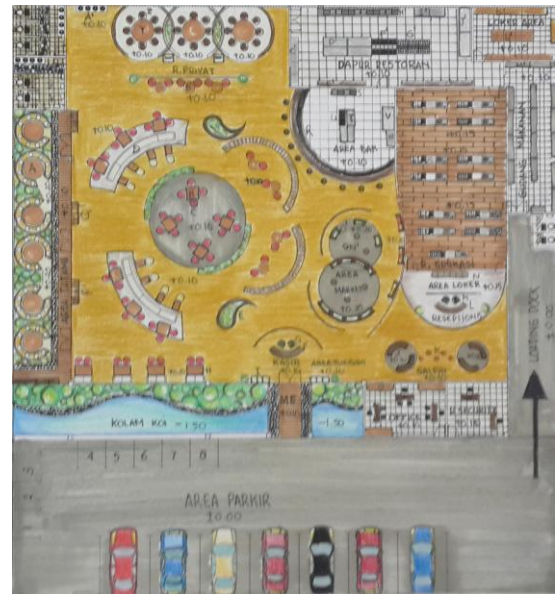
B. Skematik Desain

- Layout Alternatif 1



Gambar.19. Sketsa Layout Alternatif 1(Dokumentasi Pribadi)\

Pada sketsa Layout alternatif 1, layout memusat pada bagian tengah yaitu area bar yang dianggap sebagai pusat dari bunga sakura, dengan meja dan kursi makan yang mengelilinginya sebagai kelopak dari bunga sakura



Gambar.20. Sketsa Layout Alternatif 2(Dokumentasi Pribadi)

Pada sketsa layout alternatif 2, Penerapan sakura dengan kelopak berupa meja makan dan kursi makan, namun pusat bunga berupa meja dan kursi makan yang lebih privat.

Dari 2 sketsa alternatif layout, layot terpilih adalah sketsa alternati layout 1, karena bentukan yang lebih dinamis sesuai dengan konsep dari bunga sakura itu sendiri.



Gambar.21. Sketsa Perspektif 1(Dokumentasi Pribadi)



Gambar.22. Sketsa Perspektif 2(Dokumentasi Pribadi)



Gambar.23. Sketsa Perspektif Area Market (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.24. Sketsa Perspektif Ruang Edukasi (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.25. Sketsa Perspektif Main Entrance (Dokumentasi Pribadi)

Main entrance berupa bentukan kayu yang bundar berasal dari stilasi bunga sakura, dengan dekoratif bunga sakura artificial.

C. Transformasi Desain

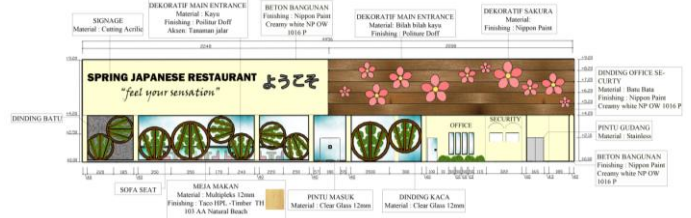
- Sketsa Layout



Gambar.26. Sketsa Layout Perancangan (Dokumentasi Pribadi)

Layout perancangan desain ini dibuat memusat pada area bar. Pusat ini seperti pusat pada bunga sakura pada bagian tengah. Layout perancangan desain ini dibuat memusat pada area bar. Pusat ini seperti pusat pada bunga sakura pada bagian tengahnya dengan kelopak bunga disekitar pusat yang berupa kursi dan meja makan umum mengelilingi pusat.

- Sketsa Main Entrance



Gambar.27. Sketsa Main Entrance Perancangan (Dokumentasi Pribadi)

- Sketsa Perspektif Perancangan



Gambar.28. Sketsa Ruang Makan Umum 1 (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.29. Sketsa Ruang Makan Umum 2 (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.30. Sketsa Ruang Makan Umum 3 (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.31. Sketsa Ruang Makan Tatami (Dokumentasi Pribadi)



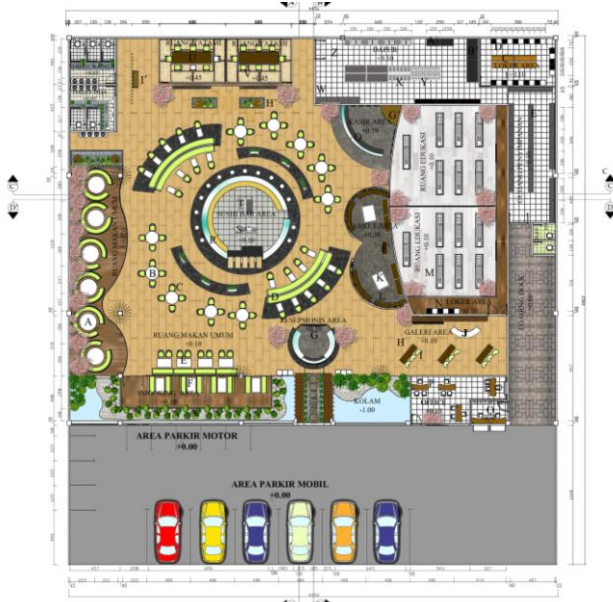
Gambar.32. Sketsa Area Market (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.33. Sketsa Ruang Edukasi (Dokumentasi Pribadi)

D. Final Desain

- Layout Final Desain



Gambar.34. Layout Final (Dokumentasi Pribadi)

Pada layout final desain, terdapat penambahan kursi dan meja makan pada sofa melingkar, selain itu juga terdapat

perubahan warna, dimana warna berupa kombinasi warna coklat(alam), warna Pink (bunga sakura) dan warna hijau pada kursi (natural).

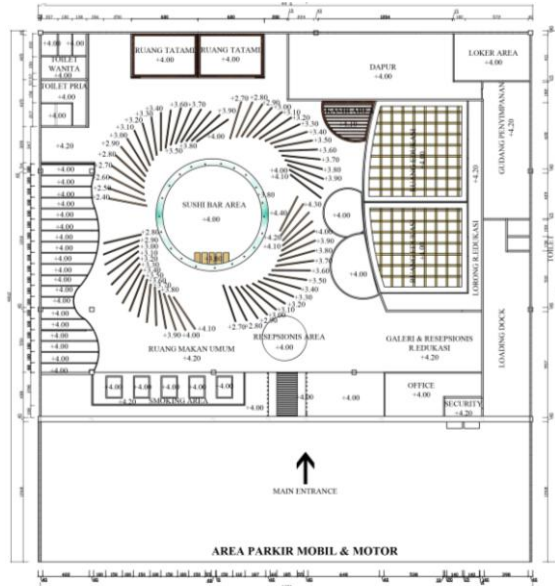
- Rencana Lantai Final Desain



Gambar.35. Rencana Lantai Final (Dokumentasi Pribadi)

Pola lantai berwarna coklat dominan berupa *bambu flooring*, dimana bambu merupakan material khas jepang. Warna hitam yang mengelilingi area bar adalah batu andesit dengan finishing natural coating, bentukan ini merupakan dari stilasi bunga sakura. Warna abu-abu adalah lantai *plester epoxi* yang merupakan finishing yang juga alami. Pada ruang Edukasi berupa lantai vinyl tajima yang cocok digunakan untuk area masak memasak.

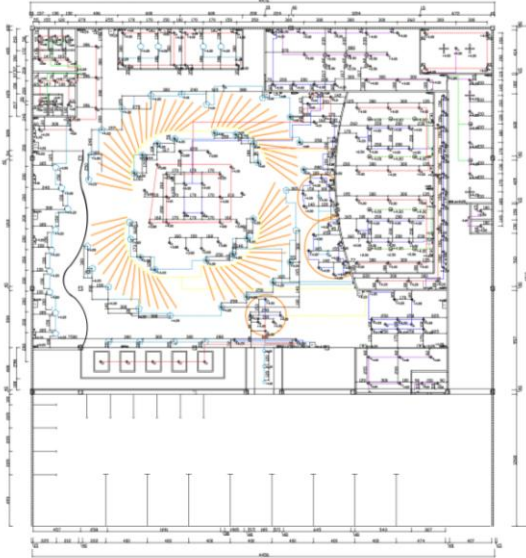
- Rencana Plafon Final Desain



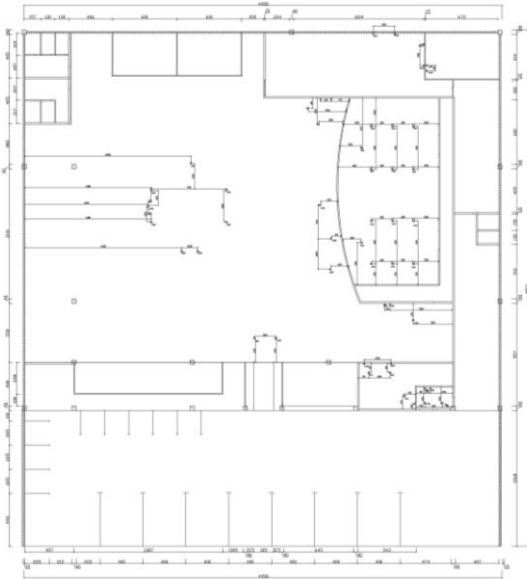
Gambar.36. Rencana Plafon Final (Dokumentasi Pribadi)

Pola plafon berupa stilasi bentukan bunga sakura yang berupa multiplkes dengan finishing hpl warna coklat alami dan juga beberapa menggunakan gypsum board sebagai pola penurunan plafon.

- Rencana Mekanikal Elektrikal Final Desain

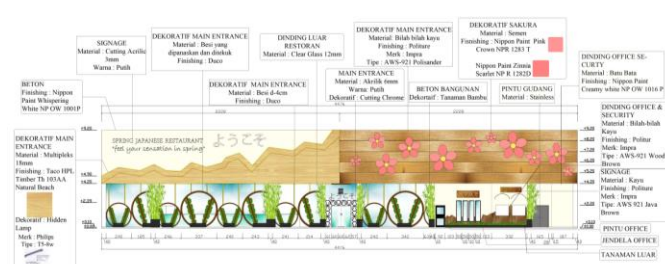


Gambar.37. Mekanikal Elektrikal Plafon Final (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.38. Mekanikal Elektrikal Lantai Final (Dokumentasi Pribadi)

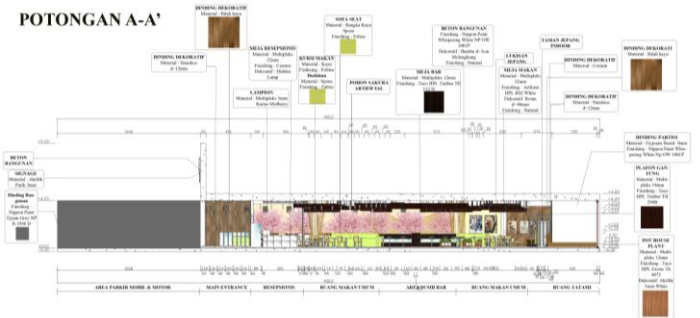
- Main Entrance Final Desain



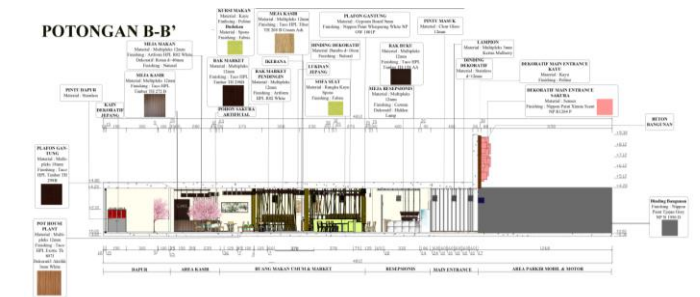
Gambar.39. Main Entrance Lantai Final (Dokumentasi Pribadi)

Main entrance final desain terdapat beberapa perubahan, yaitu pada permainan bagian bulat-bulat menjadi 2 besaran bentuk, material yang digunakan berupa besi yang ditekuk dan dilas. Pada bagian bulat-bulat diberi tanaman rambat sebagai dekoratif dan tanaman bambu yang menjadi tanaman khas negara jepang.

- Tampak Potongan Final Desain



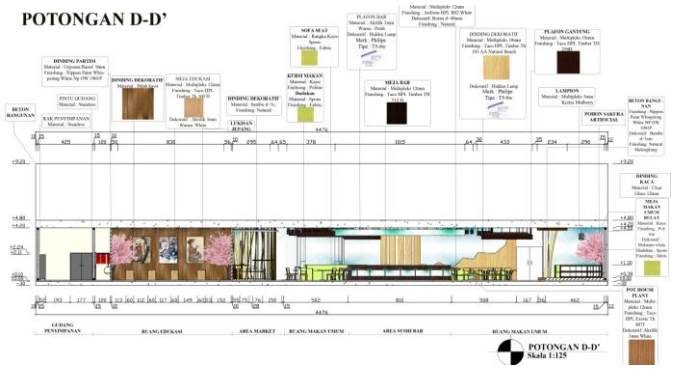
Gambar.40. Tampak Potongan A-A' (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.41. Tampak Potongan B-B' (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.42. Tampak Potongan C-C' (Dokumentasi Pribadi)



Gambar.43. Tampak Potongan D-D' (Dokumentasi Pribadi)

- Visualisasi Rendering



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar.44. Rendering Ruang Makan Umum (Dokumentasi Pribadi)

Ruang makan umum adalah area terbesar pada perancangan bangunan restoran dan tempat edukasi ini. Ruang makan ini terdiri atas beberapa area, yaitu area ruang makan, area bar, resepsionis, dan area makan dengan dudukan sofa. Bunga sakura sebagai unsur pendukung musim semi jepang.



(a)



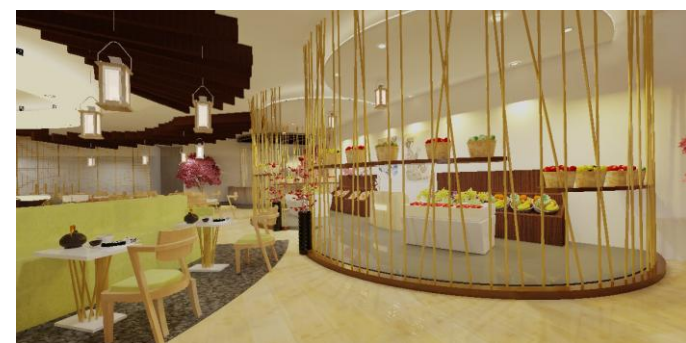
(b)

Gambar.45. Rendering Ruang Galeri (Dokumentasi Pribadi)

Area Galeri menghubungkan antara restoran dan ruang edukasi. Dimana pada area galeri ini terdapat rak buku untuk pengunjung dapat membaca mengenai jepang, selain itu juga terdapat hanging chair untuk duduk dan rak *display* makanan.



(a)



(b)

Gambar.46. Rendering Area Market (Dokumentasi Pribadi)

Area *Market* dengan lantai *finishing epoxi* dan dinding bambu yang susun secara tidak beraturan. Penggunaan bambu ini merupakan material khas jepang dan sebagai partisi yang tidak membuat ruangan menjadi tertutup namun tetap dapat memisahkan restoran dan *market* secara tidak langsung.



Gambar.47. Rendering Ruang Edukasi (Dokumentasi Pribadi)

Ruang edukasi ada 2 ruang yang terdiri atas 6 meja edukasi dan 1 meja untuk pengajar masing masingnya. Antara 1 ruang dan lainnya dapat dibuka dan ditutup dengan *shoji door* sistem lipat. Penggunaan ruangan ini tergantung dari jumlah pengguna yang akan melakukan pembelajaran.



Gambar.48. Rendering Ruang *Tatami* (Dokumentasi Pribadi)

Ruang *tatami* adalah ruang privat pada restoran jepang. Terdapat 2 ruangan *tatami* yang juga disekat dengan menggunakan *shoji door* dengan sistem lipat. Ruang *tatami* ini terdiri atas 1 meja dan 8 kursi *tatami* dengan *tatami* sebagai lantai



Gambar.49. Rendering Smoking Area (Dokumentasi Pribadi)

Smooking area berada dibagian luar restoran yang berhubungan secara tidak langsung dengan area parkir. Pada *smooking area* terdapat kolam dan juga tanaman rambat bagian *main entrance*. Tanaman rambat ini berguna untuk menanggulangi asap rokok yang ditimbulkan.



Gambar.50. Rendering Ruang Kantor (Dokumentasi Pribadi)

Ruang kantor adalah ruang penerimaan barang sebelum dilakukan pengecekan *disecurity* dan dimasukkan ke gudang. Terdapat 3 meja *staff* dan 1 meja *head manager*. Ruang *staff* dan *head manager* terpisah dengan dinding partisi bambu

V. KESIMPULAN

Perancangan interior sebuah restoran dan tempat edukasi harus mengutamakan kenyamanan dari pengunjung. Melalui hasil kuisioner, wawancara dan observasi, maka perancangan yang baik dapat dilakukan dan dihasilkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya kota Surabaya. Tak hanya kenyamanan bagi pengunjung, desain suatu ruangan interior sangat berpengaruh terhadap ketertarikan pengunjung, desain interior yang baik adalah desain interior yang menggunakan material yang aman dan sesuai dengan konsep yang ingin ditawarkan kepada pengunjung yang datang.

Perancangan restoran khususnya restoran jepang identik dengan warna-warna coklat yang dikombinasikan dengan warna-warna alami jepang seperti warna hijau dan warna merah muda berupa warna sakura.

Konsep yang ditawarkan dengan menghadirkan nuansa musim semi jepang menggunakan dekoratif bunga sakura pada beberapa area. Tak hanya dekoratif bunga sakura, namun bentuk layout, lantai, plafon dan juga perabot-perabot juga merupakan dari hasil stilasi bunga sakura.

Perancangan restoran jepang dengan konsep musim semi ini dikira dapat menjadi suatu hal yang berbeda bagi perancangan restoran jepang lainnya disurabaya yang biasa menawarkan konsep jepang secara umum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih dari Penulis Melinda Chandra Susanto kepada yang terutama Tuhan Yesus Kristus yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir dari awal

hingga akhirnya dengan baik dan selesai tepat waktu. Selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak yang juga turut berperan dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini, diantaranya :

1. Mariana Wibowo, S.Sn, M.MT. selaku dosen pembimbing I penulis yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir dan memberikan kritik dan sarannya kepada penulis.
2. Lucky Basuki, SE., MH., HDII selaku dosen pembimbing II yang juga membantuk penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman satu kelompok bimbingan Tugas Akhir yang selalu mendukung penulis dan melalui Tugas Akhir ini bersama-sama.
4. Kepada pihak-pihak lain yang juga berperan secara langsung maupun tidak langsung dan tidak dapat disebutkan satu persatu

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marsum, W. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. edisi 4.)Yogyakarta: Andi, 2005.
- [2] Soekresno. *Management Food and Beverage, service hotel*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum, 2000.
- [3] Jitsukawa, Motoko. *Contemporary Japanese Restaurant design*. Singapore : Periplus Edition, 2004.
- [4] Morse, Edward. *Japanese Homes and Their Surroundings*. United States: Pohl Press, 2010.
- [5] Jeong, Kwang Yong. *Japanese Architecture*. Korea : ArchiworldCo, Ltd, 2008.
- [6] Shirane, Haruo. *Japan and The Culture of the Four Seasons*. University of Columbia Press, 2013.
- [7] Mehta, geeta K. *Japan Style*. Hongkong : Tuttle Publishing, 2005.
- [8] Murata, Noboru and Alexandra Black. *The Japanese house*. Tokyo : Boston, 2000.
- [9] Hendy, Jenny. *Zen in Your Garden*. United States : Tuttle Publishing, 2011.