

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RAITO-YA  
DENGAN PENDEKATAN *USER EXPERIENCE***



**PERANCANGAN**

oleh:

**Vania Marcha Dwi Aditya**

**NIM 2012313023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RAITO-YA  
DENGAN PENDEKATAN *USER EXPERIENCE***



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2024

## ABSTRAK

Perancangan interior restoran Raito-Ya yang terletak di Kota Bogor didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan desain interior yang memberikan pengalaman menyenangkan secara utuh bagi seluruh pengguna, termasuk pengguna dengan keterbatasan fisik, karena masih banyak restoran Jepang yang belum menerapkan hal tersebut. Tujuan perancangan ini adalah memberikan kepuasan dan pengalaman yang optimal pengguna ruang. Metode yang digunakan adalah DT-DI. Konsep Japanese Fusion diterapkan melalui integrasi unsur-unsur tradisional Jepang dengan sentuhan modern, seperti penerapan layar interaktif dan layar digital, dengan fokus pada aspek kegunaan, aksesibilitas, dan kesenangan pengguna ruang.

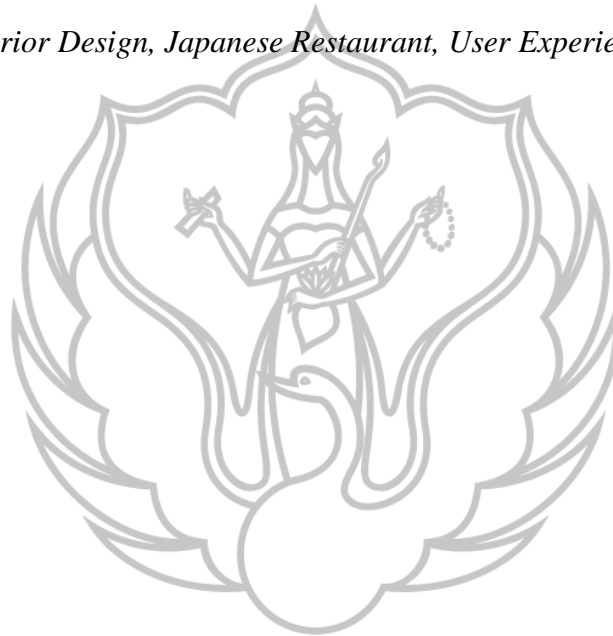
**Kata kunci:** Desain Interior, Restoran Jepang, *User Experience*



## **ABSTRACT**

*The interior design of Raito-Ya restaurant located in Bogor City is driven by the need to create an interior design that provides an overall pleasant experience for all users, including users with physical limitations because there are still many Japanese restaurants that have not implemented this. The purpose of this design is to provide optimal user satisfaction and experience. The method used is DT-DI. The Japanese Fusion concept is applied through the integration of traditional Japanese elements with modern touches, such as the application of interactive screens and digital screens, with a focus on usability, accessibility, and user enjoyment aspects.*

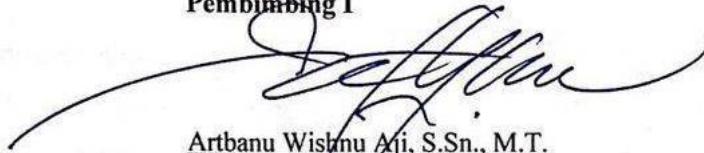
**Keywords:** *Interior Design, Japanese Restaurant, User Experience*



Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN RAITO-YA DENGAN PENDEKATAN *USER EXPERIENCE*** diajukan oleh Vania Marcha Dwi Aditya, NIM 2012313023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

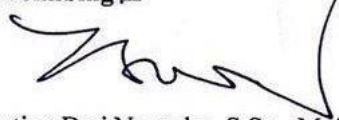
**Pembimbing I**



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002 / NIDN 0013077402

**Pembimbing II**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

**Cognate / Anggota**



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

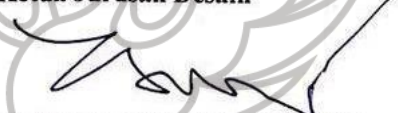
**Ketua Program Studi Desain Interior**



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

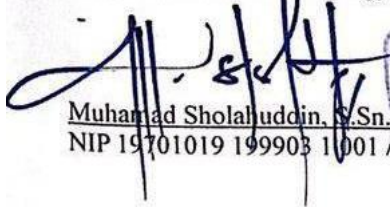
**Ketua Jurusan Desain**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

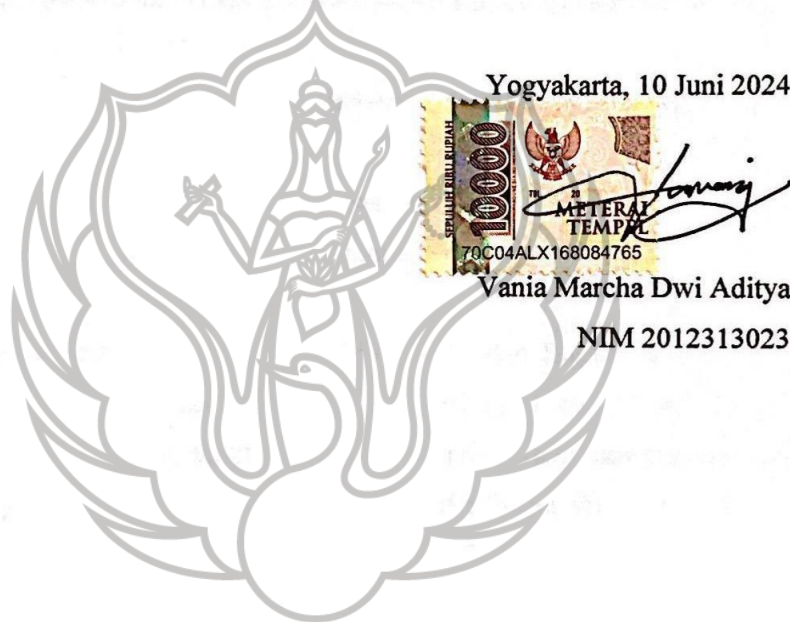


## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Vania Marcha Dwi Aditya  
NIM : 2012313023  
Program Studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2024





## KATA PENGANTAR

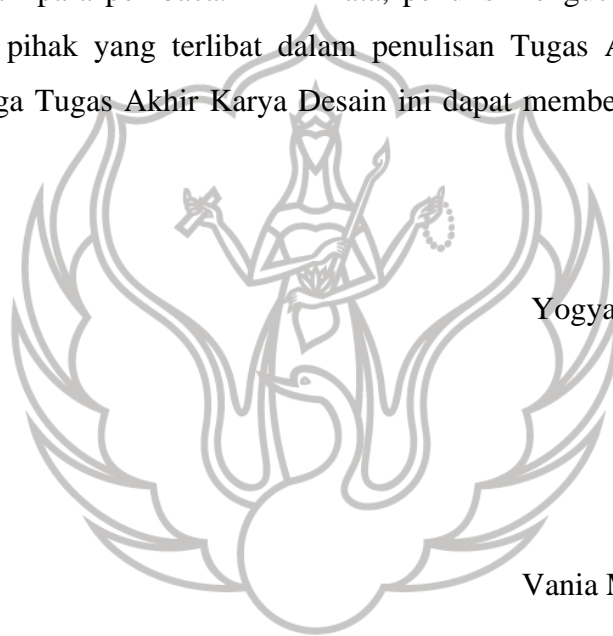
Dengan nama Tuhan Yang Maha Esa, penulis dengan rendah hati mengucapkan puji syukur atas segala nikmat dan limpahan rahmat-Nya yang sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan Interior Restoran Raito-Ya dengan Pendekatan *User Experience*." Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini penulis tidak sendiri, terdapat berbagai pihak yang telah memberikan dorongan, bimbingan, serta bantuan. Semua dukungan tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah S.W.T atas segala rahmat, karunia, dan berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Ayah saya Aditiawan, Ibu saya Diana Novita, dan kakak saya Diantia Gresafira yang turut mendukung, memberikan motivasi, dan mendoakan selama ini.
3. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn.,M.T. dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan semangat, nasehat, saran, serta kritik yang membangun bagi keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Drs., Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama perkuliahan berlangsung dan dosen Wali pengganti untuk Tugas Akhir Pak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan semangat dalam perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

7. Kak Tandhika Excellentio Yochanan selaku CEO Perusahaan Konsultan Arsitektur PT. Ematey Magnifiko Kolonia yang telah memberikan izin atas survey dan data-data yang dibutuhkan.
8. Sahabat saya di kampus: Sita, Talitha, dan Adenia yang selalu bersedia untuk bertukar pikiran dan saling memberi motivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang turut membantu saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan pada Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 10 Juni 2024

Hormat Saya,

Vania Marcha Dwi Aditya

NIM 2012313023



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. PROSES DAN METODE DESAIN .....	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II PRA DESAIN</b> .....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA .....	6
1. Landasan Teori 1 .....	6
a. Desain Interior .....	6
b. Restoran Secara Umum .....	7
c. Persyaratan Sebuah Restoran .....	7
d. Persyaratan Ruang Makan .....	9
e. Arsitektur Jepang .....	9
f. Interior Rumah Tradisional Jepang .....	11
g. Restoran Jepang .....	14
h. Musim di Jepang .....	16
i. <i>Matsuri</i> .....	17
2. Landasan Teori 2 .....	21
a. Pendekatan User Experience .....	21
B. PROGRAM DESAIN .....	22
1. Tujuan Desain .....	22
2. Sasaran Desain .....	23
3. Data .....	23
a. Deskripsi Umum tentang Proyek yang Dikerjakan .....	23
b. Data Fisik .....	25

c. Data Non Fisik .....	29
d. Data Literatur .....	32
e. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	38
<b>BAB III PERNYATAAN MASALAH DAN IDEASI</b> .....	40
A. PERNYATAAN MASALAH (PROBLEM STATEMENT) .....	40
B. IDEASI (KONSEP IDE/ SOLUSI AWAL) .....	40
1. Konsep Perancangan .....	40
2. Solusi Permasalahan Ruang .....	42
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	61
A. ALTERNATIF DESAIN .....	61
1. Alternatif Estetika Ruang .....	61
b. Suasana Ruang .....	61
c. Elemen Dekoratif .....	62
d. Komposisi Warna .....	63
e. Komposisi Bentuk .....	64
f. Komposisi Material .....	64
2. Alternatif Penataan Ruang .....	67
a. Diagram Matriks .....	67
b. Bubble Diagram .....	70
c. Zoning dan Sirkulasi .....	72
d. Layout .....	74
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	76
a. Alternatif Rencana Penutup Lantai .....	76
b. Alternatif Rencana Penutup Dinding .....	79
c. Alternatif Rencana Penutup Langit-Langit (Plafond) .....	84
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	87
a. Alternatif Furniture Custom .....	87
b. Alternatif <i>Equipment</i> .....	89
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	91
a. Pencahayaan .....	91
b. Penghawaan .....	99
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....	104

C. HASIL DESAIN .....	113
1. Rendering Perspektif/Presentasi Desain .....	113
2. Layout.....	125
3. Detail Khusus (Custom furniture & Elemen Dekoratif).....	126
a. Custom Furniture .....	126
b. Elemen Dekoratif .....	128
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	129
A. KESIMPULAN .....	129
B. SARAN .....	129
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	131
<b>LAMPIRAN</b> .....	134



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Design Thinking Interior Design</i> .....	3
Gambar 2.1	Arsitektur Bangunan Jepang.....	10
Gambar 2.2	Interior Rumah Tradisional Jepang .....	11
Gambar 2.3	Tatami dan Polanya .....	12
Gambar 2.4	Orientasi Motif Shoji.....	13
Gambar 2.5	Interior Rumah Tradisional Jepang .....	13
Gambar 2.6	Denah Rumah Tradisional Jepang.....	14
Gambar 2.7	Ruang Makan Umum .....	15
Gambar 2.8	Ruang Bar.....	15
Gambar 2.9	Ruang Tatami .....	16
Gambar 2.10	Desain Raito-Ya .....	24
Gambar 2.11	Titik Lokasi Raito-Ya.....	25
Gambar 2.12	Desain Fasad Raito-Ya.....	25
Gambar 2.13	Blok Plan Raito-Ya.....	25
Gambar 2.14	Site Plan Raito-Ya.....	26
Gambar 2.15	Denah Lantai 1 Raito-Ya.....	26
Gambar 2.16	Denah Lantai 2 Raito-Ya.....	27
Gambar 2.17	Titik Lampu Eksterior Raito-Ya.....	27
Gambar 2.18	Titik Lampu Interior Lantai 1 Raito-Ya.....	28
Gambar 2.19	Titik Lampu Interior Lantai 2 Raito-Ya.....	28
Gambar 2.20	Konstruksi Raito-Ya.....	28
Gambar 2.21	Konstruksi Raito-Ya.....	29
Gambar 2.22	Konstruksi Raito-Ya.....	29
Gambar 2.23	Anthropometri Ketinggian Meja dan Kursi Makan.....	32
Gambar 2.24	Anthropometri Meja Makan Pengguna Kursi Roda.....	33
Gambar 2.25	Anthropometri Ukuran Meja Makan Persegi .....	33
Gambar 2.26	Anthropometri Ukuran Meja Makan Diagonal .....	33
Gambar 2.27	Ukuran Meja Makan Bundar .....	34
Gambar 2.28	Anthropometri Jarak Antar Meja Makan .....	34
Gambar 2.29	Anthropometri Area Makan Banquette .....	35
Gambar 2.30	Anthropometri Area Makan Booth.....	35

Gambar 2.31	Anthropometri Area Dapur.....	36
Gambar 2.32	Dimensi Ruang Toilet Umum .....	36
Gambar 2.33	Dimensi Ruang Toilet Disabilitas Pengguna Kursi Roda .....	37
Gambar 2.34	Dimensi Ruang Lift Kursi Roda.....	37
Gambar 3.35	Konsep Makro Interior .....	41
Gambar 4.1	Moodboard Alternatif 1 Penerapan Suasana Ruang .....	61
Gambar 4.2	Moodboard Alternatif 2 Penerapan Suasana Ruang .....	62
Gambar 4.3	Moodboard Elemen Dekoratif .....	62
Gambar 4.4	Komposisi Warna .....	63
Gambar 4.5	Ide Komposisi Bentuk .....	64
Gambar 4.6	Moodboard Komposisi Material Penutup Lantai .....	64
Gambar 4.7	Moodboard Komposisi Material Penutup Dinding .....	65
Gambar 4.8	Moodboard Komposisi Material Penutup Langit-langit.....	65
Gambar 4.9	Moodboard Komposisi Material Furniture & Equipment .....	66
Gambar 4.10	Diagram Matriks Lantai 1 Alternatif 1 .....	67
Gambar 4.11	Diagram Matriks Lantai 1 Alternatif 2 .....	68
Gambar 4.12	Diagram Matriks Lantai 2 Alternatif 1 .....	69
Gambar 4.13	Diagram Matriks Lantai 2 Alternatif 2 .....	69
Gambar 4.14	Bubble Diagram Lantai 1 Alternatif 1 .....	70
Gambar 4.15	Bubble Diagram Lantai 1 Alternatif 2 .....	70
Gambar 4.16	Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 1 .....	71
Gambar 4.17	Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 2 .....	71
Gambar 4.18	Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1 .....	72
Gambar 4.19	Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2 .....	72
Gambar 4.20	Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1 .....	73
Gambar 4.21	Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2.....	73
Gambar 4.22	Layout Lantai 1 Alternatif 1 .....	74
Gambar 4.23	Layout Lantai 1 Alternatif 2 .....	74
Gambar 4.24	Layout Lantai 2 Alternatif 1 .....	75
Gambar 4.25	Layout Lantai 2 Alternatif 2 .....	75
Gambar 4.26	Inspirasi Pengaplikasian Penutup Lantai.....	76
Gambar 4.27	Pengaplikasian Penutup Lantai 1 Alternatif 1 .....	77

Gambar 4.28	Pengaplikasian Penutup Lantai 1 Alternatif 2 .....	77
Gambar 4.29	Pengaplikasian Penutup Lantai 2 Alternatif 1 .....	78
Gambar 4.30	Pengaplikasian Penutup Lantai 2 Alternatif 2 .....	78
Gambar 4.31	Inspirasi Pengaplikasian Penutup Dinding .....	79
Gambar 4.32	Pengaplikasian Penutup Dinding <i>Order Taker Area</i> Alt.1.....	80
Gambar 4.33	Pengaplikasian Penutup Dinding <i>Order Taker Area</i> Alt.2.....	80
Gambar 4.34	Pengaplikasian Penutup Dinding Toilet Alternatif 1.....	81
Gambar 4.35	Pengaplikasian Penutup Dinding Toilet Alternatif 2.....	81
Gambar 4.36	Pengaplikasian Penutup Dinding <i>General Hallway</i> Alt.1 .....	82
Gambar 4.37	Pengaplikasian Penutup Dinding <i>General Hallway</i> Alt.2.....	82
Gambar 4.38	Pengaplikasian Penutup Dinding <i>Banquette</i> Lt.2 Alt.1 .....	83
Gambar 4.39	Pengaplikasian Penutup Dinding <i>Banquette</i> Lt.2 Alt.2.....	83
Gambar 4.40	Inspirasi Pengaplikasian Penutup Plafond.....	84
Gambar 4.41	Pengaplikasian Penutup Plafond 1 Alternatif 1 .....	85
Gambar 4.42	Pengaplikasian Penutup Plafond 1 Alternatif 2.....	85
Gambar 4.43	Pengaplikasian Penutup Plafond 2 Alternatif 1.....	86
Gambar 4.44	Pengaplikasian Penutup Plafond 2 Alternatif 2.....	86
Gambar 4.45	Alternatif Furniture Kursi Makan General .....	87
Gambar 4.46	Alternatif Furniture Meja Makan General.....	87
Gambar 4.47	Alternatif Furniture <i>Booth Seat</i> .....	88
Gambar 4.48	Alternatif Furniture <i>Condiment Table</i> .....	88
Gambar 4.49	Alternatif <i>Equipment Self Service Kiosk</i> .....	89
Gambar 4.50	Alternatif <i>Equipment Cooker Hood</i> .....	89
Gambar 4.51	Alternatif <i>Equipment</i> Troli Dapur .....	90
Gambar 4.52	Alternatif <i>Equipment Kitchen Sink</i> .....	90
Gambar 4.53	Standar Lux pada Hotel dan Restoran .....	91
Gambar 4.54	Rendering Perspektif Area Foto .....	114
Gambar 4.55	Rendering Perspektif <i>Playground</i> .....	114
Gambar 4.56	Rendering Perspektif <i>Area Order &amp; Payment</i> .....	115
Gambar 4.57	Rendering Perspektif <i>Tatami Seating</i> Lt.1 .....	115
Gambar 4.58	Rendering Perspektif <i>Banquette Seating</i> .....	116
Gambar 4.59	Rendering Perspektif <i>Playground</i> .....	116



Gambar 4.60	Rendering Perspektif <i>Order Taker Area</i> .....	117
Gambar 4.61	Rendering Perspektif Wastafel .....	117
Gambar 4.62	Rendering Perspektif <i>Toilet Hallway</i> .....	118
Gambar 4.63	Rendering Perspektif Toilet.....	118
Gambar 4.64	Rendering Perspektif Toilet Pengguna Kursi Roda.....	119
Gambar 4.65	Rendering Perspektif Dapur .....	119
Gambar 4.66	Rendering Perspektif <i>Staff Hallway</i> .....	120
Gambar 4.67	Rendering Perspektif <i>Booth Seating</i> .....	120
Gambar 4.68	Rendering Perspektif <i>Banquette Seating Lt.2</i> .....	121
Gambar 4.69	Rendering Perspektif <i>General Hallway Lt.2</i> .....	121
Gambar 4.70	Rendering Perspektif <i>General Seating view 1</i> .....	122
Gambar 4.71	Rendering Perspektif <i>General Seating view 2</i> .....	122
Gambar 4.72	Rendering Perspektif <i>Outdoor Seating view 1</i> .....	123
Gambar 4.73	Rendering Perspektif <i>Outdoor Seating view 2</i> .....	123
Gambar 4.74	Rendering Perspektif <i>Tatami Seating Lt.2</i> .....	124
Gambar 4.75	Rendering Perspektif Ruang Kerja.....	124
Gambar 4.76	Layout Lantai 1.....	125
Gambar 4.77	Layout Lantai 2.....	125
Gambar 4.78	Rendering Perspektif Kursi Makan General.....	126
Gambar 4.79	Rendering Perspektif <i>Booth Seat</i> .....	127
Gambar 4.80	Rendering Perspektif Meja Kondimen .....	127
Gambar 4.81	Rendering Perspektif <i>Wheel Chair Lift (Door &amp; Railing)</i> .....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Data Pengguna Ruang .....	30
Tabel 2.2	Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	38
Tabel 3.1	Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 1.....	42
Tabel 3.2	Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 2.....	54
Tabel 4.1	Jenis dan Spesifikasi Lampu .....	92
Tabel 4.2	Jenis dan Spesifikasi AC .....	100
Tabel 4.3	Evaluasi Pemilihan Desain .....	104



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pada era globalisasi saat ini, kedatangan budaya asing ke Indonesia menyebabkan munculnya berbagai bisnis yang terinspirasi dari berbagai negara, termasuk industri kuliner. Salah satu dari sekian banyaknya jenis bisnis yang berkembang pesat ditengah masyarakat perkotaan adalah bisnis kuliner. Ketertarikan ini disebabkan oleh semakin pesatnya mobilitas masyarakat perkotaan dan preferensi mereka terhadap segala hal yang praktis, didukung oleh kesibukan anggota keluarga ketika sedang tidak berada di rumah sehingga mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk memasak (Mufidah, 2012). Data dari Badan Pusat Statistik (BPS), produk domestik bruto (PDB) atas dasar harga konstan (ADHK) industri makanan dan minuman Indonesia mencapai Rp206,19 triliun pada tahun 2023 kuartal 1, naik 5,33% dari kuartal yang sama di tahun sebelumnya yaitu sebesar Rp195,75 triliun (Dataindonesia.id, Industri Makanan dan Minuman Tumbuh 5,33% pada Kuartal I/2023, 2023). Pada kuartal II tahun 2023, nilainya mencapai Rp209,51 triliun, meningkat 4,62% pada kuartal yang sama di tahun lalu yaitu sebesar Rp200,30 triliun (Dataindonesia.id, 2023).

Di Indonesia, rumah makan disebut dengan "restoran". Kata "restoran" sendiri merupakan kata Perancis yang diadaptasikan ke bahasa Inggris. "restoran" berasal dari "restaurer", yang artinya "memulihkan". Menurut ketentuan Undang-undang Nomor 34 Tahun 2000, restoran merupakan tempat untuk menyantap hidangan berupa makanan dan minuman dengan pungutan biaya, namun bukan usaha tata boga ataupun catering. Restoran merupakan bangunan atau tempat yang diorganisasi dengan komersial dan memberikan pelayanan yang maksimal kepada seluruh pelanggannya dalam bentuk makanan dan minuman (Marsum, 2005).

Pada saat ini, Jepang telah menjadi negara yang sangat diminati masyarakat Indonesia untuk dikunjungi. Jumlah wisatawan Indonesia yang datang ke Jepang selalu meningkat secara signifikan, dengan frekuensi saat ini hampir setara dengan tahun 2019 (Nishigori, 2023). Data maskapai Jepang All Nippon Airways (ANA) menunjukkan total penumpang yang terbang dari Indonesia menuju Negeri Sakura mencapai sekitar 130.000 orang, meningkat 327% selama setahun terakhir

dibandingkan sebelum pandemi (Republika, 2023). Selain destinasi Jepang, rasa makanan Jepang pun juga mudah diterima oleh lidah Indonesia sehingga seringkali kita menemukan restoran Jepang dengan segala karakter uniknya yang tersebar di berbagai kota. Di sisi lain, Anime yang seringkali menyajikan tayangan bersantap di restoran Jepang mendorong para penggemarnya untuk mengikutinya dengan mencari restoran Jepang yang dapat memberikan pengalaman serupa.

Kota Bogor merupakan kota yang memiliki beragam wisata kuliner khas dari berbagai tempat dalam negeri maupun luar negeri. Contoh wisata kuliner luar negeri yang sedang berkembang saat ini adalah restoran Jepang. Salah satu restoran Jepang yang digemari sebagian besar warga Kota Bogor adalah Raito-Ya. Restoran ini terletak di Bogor Tengah. Raito-Ya menyajikan menu khas Jepang seperti sushi, ramen, beberapa gorengan seperti tempura, katsu, enoki, gyoza, dll dengan harga yang terjangkau.

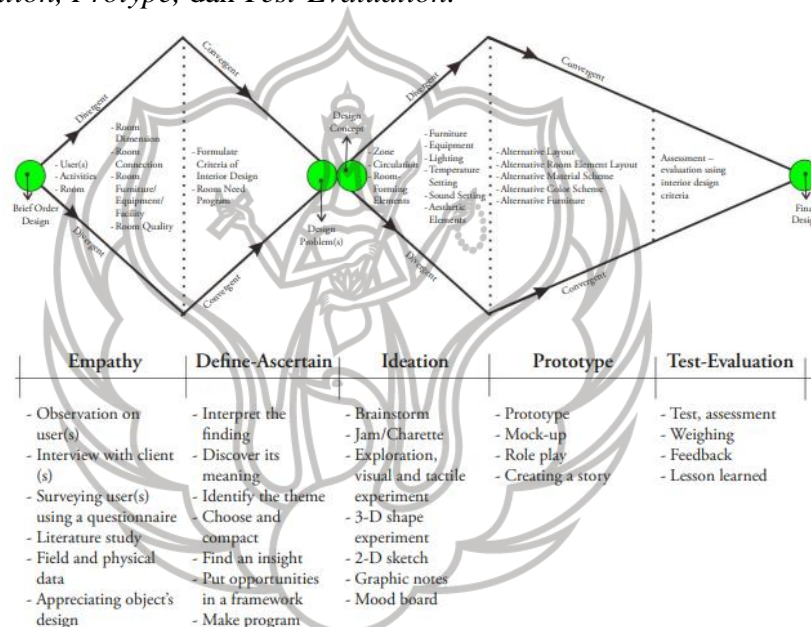
Ruang lingkup yang menjadi persoalan yaitu desain interior bukan hanya tentang visual, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman yang mendalam dan berarti bagi seluruh pengguna ruang. Restoran Jepang dengan warisan budayanya yang kaya dan estetika yang unik, memberikan kesempatan yang luar biasa untuk menggabungkan seni, fungsionalitas, dan budaya dalam satu desain. Pendekatan yang digunakan adalah *user experience* yang terfokus pada aspek kegunaan, aksesibilitas, dan kesenangan pengguna ruang melalui *feedback* para pengguna ruang restoran Jepang serupa yang kemudian di evaluasi mana yang harus dipertahankan dan yang diperbaiki untuk diimplementasikan pada perancangan restoran Jepang Raito-Ya ini.

Implementasi semua elemen tersebut pada desain interior restoran Jepang Raito-Ya diharapkan dapat menciptakan pengalaman unik yang mencerminkan harmoni antara budaya dan modernitas, sehingga menjadikannya lebih dari sekadar tempat makan, tetapi juga destinasi yang tak terlupakan.

## B. PROSES DAN METODE DESAIN

### 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Pada perancangan interior Raito-Ya ini, metode yang digunakan adalah DT-DI, yaitu model *design thinking* yang diteliti secara khusus untuk pembelajaran desain interior oleh Suastiwi Triatmodjo dalam jurnalnya “*Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*”. Pada dasarnya metode ini diadaptasi dari metode double diamond yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yang kemudian disederhanakan khusus untuk pembelajaran desain interior. DT-DI terbagi menjadi 5 tahapan pokok, yaitu *Empathy*, *Define-Ascertain*, *Ideation*, *Prototype*, dan *Test-Evaluation*.



**Gambar 1.1** *Design Thinking Interior Design*

(Sumber: Triatmodjo, Suastiwi, 2020)

Tahap pertama, *Empathy* merupakan tahap pengumpulan data. Tahap kedua adalah *Define-Ascertain* yaitu tahapan penelusuran masalah, Kemudian dilanjut tahap ketiga yaitu *Ideation* sebagai metode pencarian ide, lalu *prototype*, dan terakhir *test-evaluation*.

## 2. Metode Desain

Metode desain yang akan digunakan dalam perancangan interior Raito-Ya, yaitu:

- Metode Pengumpulan Data & Penelurusan Masalah

Metode pengumpulan data diperoleh dari tahap *Empathy* dan penelusuran masalah melalui tahap *Define-Ascertain*.

### 1. *Empathy*

tahap ini merupakan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan tiga cara, yaitu riset pustaka secara online, observasi lokasi, dan observasi pengguna ruang. Riset pustaka dilakukan dengan mencari informasi yang ada melalui internet yang kemudian digunakan sebagai gambaran kasar mengenai citra restoran dan sarana komparansi terhadap restoran Jepang yang lain. Pengumpulan data yang kedua adalah observasi lokasi ke Raito-Ya, Malabar, Bogor Tengah yang saat ini sedang dalam proses konstruksi. Pengumpulan data ini dilakukan untuk melihat kondisi terkini lokasi. Terakhir, observasi pengguna ruang dilakukan dengan cara memberikan form pertanyaan kepada pengguna ruang restoran Jepang sejenis untuk menemukan permasalahan yang biasa terjadi pada restoran Jepang, hal tersebut yang akan digunakan sebagai pedoman dalam perancangan ini.

### 2. *Define-Ascertain*

Tahapan untuk merumuskan masalah dan menemukan daftar kebutuhan ruang. Permasalahan dapat dirumuskan dengan menemukan celah antara keadaan ideal dan fakta lapangan. Empat urutan metode yang dapat dilakukan untuk merumuskan masalah adalah:

- 1) *Unpacked*, analisis bongkar agar dapat melihat permasalahan secara lebih detail;
- 2) *Synthesis*, menggabungkan atau meramu data;
- 3) *Insight*, memikirkan kembali untuk mendapatkan



pemahaman baru;

4) *Needs*, mencocokkan kembali dengan *checklist* data fisik dan non fisik untuk menentukan daftar kebutuhan.

- Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1. *Ideation*

Dapat dilakukan melalui brainstorming dengan membuat sketsa atau tulisan menggunakan media seperti kertas dan *sticky note*. Selain itu, juga bisa dilakukan melalui diskusi dalam waktu terbatas untuk menghasilkan ide-ide yang tak terduga. Atau dapat melalui *moodboard*, dan eksperimen 3D dengan aplikasi Sketch-Up agar dapat melihat komposisi ruang secara keseluruhan sehingga akan ditemukan kekurangan desain yang ada. Proses ini dapat dilakukan berulang kali.

2. *Prototype*

pada tahap ini akan dilakukan penyempurnaan model perancangan karena *prototype* yang baik mampu menjelaskan dan memberikan gambaran kepada klien mengenai bagaimana solusi desain yang akan diimplementasikan dan berfungsi dalam ruang yang sebenarnya. *Prototype* dilakukan dengan modelling 3D yang sudah menunjukkan tata letak, perabotan, dan elemen desain lainnya dengan jelas. Modelling 2D berupa gambar kerja, kemudian *Mock-up sample* material atau replika fisik material skala kecil menunjukkan detail dan fungsi spesifik. Kemudian *Rendering* sebagai visualisasi komputer yang realistis dari desain interior, memberikan gambaran akurat tentang warna, pencahayaan, tekstur, dan bahan.

- Metode Evaluasi/ Pemilihan Alternatif Desain

Proses pada metode ini dilakukan bersama dengan dosen pembimbing. Segala koreksi dan masukan atas ide-ide yang ada akan disampaikan sehingga terjadinya proses evaluasi terhadap desain perancangan bersamaan dengan *feedback* yang relevan.