

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN ICHISAN RAMEN
GADING SERPONG DENGAN MENERAPKAN TEMA
*JAPANESE MODERN***



PERANCANGAN

Disusun oleh:

Roobihk Akbar

2012362023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023/2024**

**PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN ICHISAN RAMEN
GADING SERPONG DENGAN MENERAPKAN TEMA
*JAPANESE MODERN***



PERANCANGAN

Disusun oleh:

Roobihk Akbar

2012362023

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

2023/2024

ABSTRAK

Saat ini banyak restoran yang menyediakan hidangan luar negeri, salah satunya adalah Ichisan Ramen yang menyediakan hidangan khas Jepang. Perancangan interior sangat penting dalam mendukung suasana restoran, dengan menggunakan konsep tema *Japanese modern* diharapkan dapat membangun suasana yang berkesan bagi pengunjung. Metode yang digunakan dalam perancangan ini berupa pengumpulan data, analisis data, dan tahapan desain. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan tema *Japanese modern* pada restoran dapat dilihat dari penggunaan material alami, warna netral, serta bentuk elemen interior dan furniture yang sederhana.

Kata Kunci: Interior, Restoran, *Japanese modern*.

Abstract

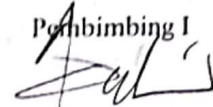
Currently, many restaurants offer international cuisine, one of which is Ichisan Ramen, which serves traditional Japanese dishes. Interior design is crucial in creating the restaurant's atmosphere, and using the Japanese Modern theme is expected to build a memorable ambiance for visitors. The methods used in this Desain include data collection, data analysis, and Desain stages. The research concludes that the application of the Japanese Modern theme in the restaurant can be seen in the use of natural materials, neutral colors, and simple shapes of interior elements and furniture.

Keywords: Interior, Restaurant, *Japanese modern*.

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN ICHISAN RAMEN GADING SERPONG DENGAN MENERAPKAN TEMA *JAPANESE MODERN* diajukan oleh Roobihk Akbar, NIM 2012362023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir Desain pada tanggal 5.. Juni.. 2024..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

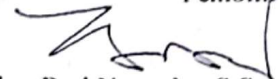
Pembimbing I



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 2 001

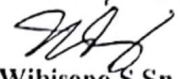
Pembimbing II



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

NIP. 19770315 200212 1 005

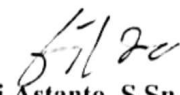
Cognate/Penguji Akhir



Anom Wibisono S.Sn., M. Sc.

NIP. 19720314199802 1 001

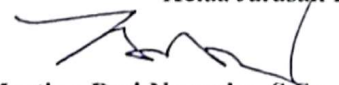
Ketua Program Studi Desain Interior



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

NIP. 19730129200501 1 001

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP. 19701019199903 1 0

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang Pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain , kecuali saya yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 April 2024

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular stamp. The stamp contains the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' at the top, 'PETERAI TEMPEL' in the middle, and the number '40798ALX165407468' at the bottom. The signature is written in a cursive style.

Roobihk Akbar

NIM 2012362023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Interior Ichisan Ramen Gading Serpong dengan Menerapkan Tema “*Japanese Modern*”. Laporan ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

- 1) Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
- 2) Ibu saya Khumaeroh, Ayah saya Subhan In, adik – adik; Endan Poernomo, Khaiza Amri, serta keluarga, atas doa dan segala dukungannya selama ini.
- 3) Dosen Pembimbing saya; Bapak Dony Arsetyamoro, dan Bapak Martino Dwi Nugroho, atas bimbingannya dalam proses Tugas Akhir saya.
- 4) Dosen Wali saya Ibu Riza Septiani Dewi, atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
- 5) Bapak Setya Budi Astanto selaku Ketua Prodi Desain Interior, atas bantuannya.
- 6) Partner saya Fikriyah Adilah yang selalu memberikan dukungan dan dorongannya untuk menyelesaikan S1 saya.
- 7) Teman - Teman saya, Imam Ganda Purwita, Fitriatin Nisa, Noviyanti, Muhammad Nur Sidiq yang selalu memberikan dukungannya.
- 8) Teman - teman Kemping Jadi Emping, yang menemani saya dalam bepergian selama perkuliahan.
- 9) Rekan – rekan Kara Architecture yang telah memberikan ilmu dan masukan dibidang desain interior.
- 10) Serta pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari banyaknya kekurangan serta keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Mormat Saya,

Roobihk Akbar

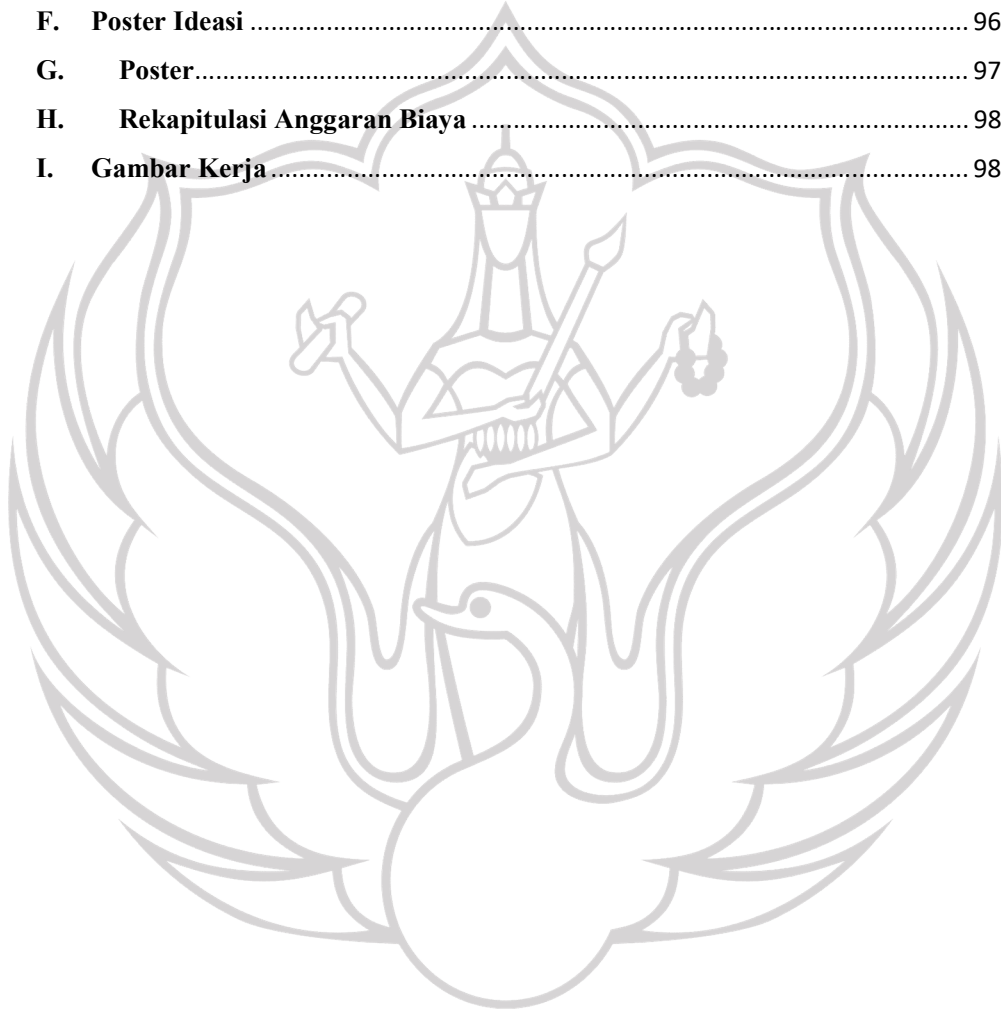
2012362023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	VI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Restoran.....	5
2. Restoran Jepang.....	7
3. Desain Jepang.....	9
4. Gaya Desain Arsitektur Modern.....	11
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	50
A. Pernyataan Masalah.....	50
B. Ide Solusi Desain.....	50
1. Konsep Perancangan.....	50
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	53
A. Alternatif Desain.....	53
1. Alternatif Estetika Ruang.....	53
2. Penataan Ruang.....	60
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	62
4. Custom Furniture.....	65
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	68
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	72
C. Hasil Desain.....	72
BAB V.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83

Daftar Pustaka	84
LAMPIRAN.....	86
A. Hasil Survey.....	86
B. Rendering Perspektif 3D	88
C. Axonometri	93
D. Sketsa Manual	94
E. Skema Bahan.....	96
F. Poster Ideasi	96
G. Poster.....	97
H. Rekapitulasi Anggaran Biaya	98
I. Gambar Kerja.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan di Kota Tangerang berkembang pesat sejak ditetapkan sebagai kota penyangga dan permukiman berdasarkan kedekatan serta kemudahan akses transportasinya. Kedudukan Kota Tangerang yang strategis merupakan sebuah potensi bagi pertumbuhan serta perkembangan ekonomi. Seiring pertumbuhan ekonomi yang pesat Kota Tangerang memiliki prospek yang baik di bidang pariwisata kuliner, sehingga pembangunan restoran menjadi salah satu target pembangunan dalam kemajuan kota. Wisata kuliner tangerang banyak diminati masyarakat setempat dan wisatawan luar kota Tangerang terutama kawasan Jabodetabek. Hal ini dapat dilihat dari menjamurnya sejumlah usaha kuliner restoran pada lokasi strategis di Kota Tangerang.

Restoran tidak hanya dijadikan tempat untuk menikmati makanan dan minuman saja, namun sebagai tempat untuk bersosialisasi, berkumpul, dan juga untuk bersantai. Beragam jenis restoran yang beroperasi di Kota Tangerang, mulai dari restoran yang menyajikan makanan dalam negeri maupun luar negeri. Salah satunya restoran yang memiliki cukup banyak peminat adalah restoran Jepang. Makanan Jepang banyak digemari oleh masyarakat Indonesia salah satunya adalah ramen. Hal ini dapat kita lihat dari menjamurnya restoran Jepang spesialis ramen di berbagai daerah termasuk Tangerang, ramen menjadi salah satu makanan Jepang favorit bagi masyarakat Indonesia. Ichisan Ramen merupakan salah satu restoran Jepang spesialis ramen. Ichisan Ramen telah memiliki 3 cabang salah satunya terletak di Jl.Ir.Soekarno No.8, Cihuni, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten.

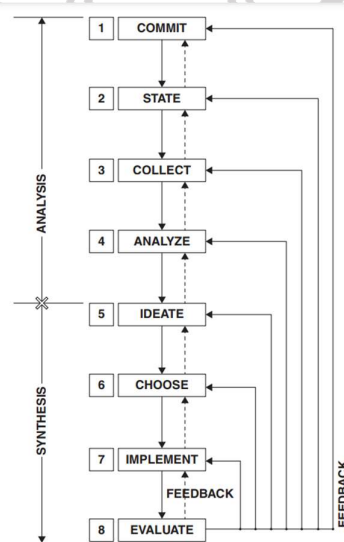
Sebagai sebuah restoran Ichisan Ramen memiliki citra khas Jepang, suasana dalam ruang restoran dapat merepresentasikan suasana tersebut. Desain interior dapat memperkuat suasana dengan karakteristik Jepang yang khas dari ruangan tersebut. Dengan citra *Authentic Japanese Ramen* perancangan interior diharapkan dapat mendukung Ichisan Ramen untuk lebih

bersaing lagi di bisnis restoran Jepang yang semakin ketat, serta meningkatkan kenyamanan pelanggan dengan memperhatikan fasilitas dan desain yang dapat menunjang kebutuhan pengguna.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perancangan interior Ichisan Ramen menggunakan metode Perancangan berdasarkan proses desain oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu proses analisis, pada tahap ini mencakup tahapan Identifikasi permasalahan, pembedahan masalah, penelitian masalah hingga mendapatkan hasil analisis masalah. Tahap programming mencakup pengumpulan data fisik, data non fisik, data literatur, serta data pendukung analisa. Tahap kedua yaitu sintesis, tahap ini mencakup pengolahan hasil dari proses analisis untuk menghasilkan beberapa ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan beberapa alternatif desain yang kemudian ide terbaik akan dipilih untuk diterapkan pada sebuah hasil desain.



Gambar 1.1 Langkah Proses Desain

(sumber: Rosemary Kilmer & Otie Kilmer, 2014 : 178)

Proses desain menurut Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer terdapat beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir perancangan, sebagai berikut:

a. *Commit*

Tahap ini desainer mengidentifikasi permasalahan kemudian berkomitmen untuk menerima dan menjalankan setiap tahapan dalam proses perancangan.

b. *State*

Tahap ini desainer mendefinisikan masalah dan membuat latar belakang pemilihan objek perancangan. Dalam proyek perancangan pengidentifikasian masalah diperlukan bagi desainer agar secara efektif memberikan solusi yang tepat dan sesuai.

c. *Collect*

Tahap ini desainer mengumpulkan informasi berupa data fisik lapangan, data non-fisik, survey lokasi, data literatur, dan data pendukung proses perancangan lainnya melalui berbagai macam sumber yang tersedia.

d. *Analyze*

Pada tahap ini desainer mengurai permasalahan berdasarkan data dan fakta. membuat peta konsep dalam menemukan sebuah permasalahan hingga mendapatkan ide atau solusi yang tepat perancangan dapat membantu desainer dalam memilih keputusan yang terbaik.

e. *Ideate*

Tahap ini desainer memilih ide berdasarkan perbandingan menggunakan sebuah kriteria desain dari beberapa alternatif yang ada hingga mendapatkan sebuah hasil desain terpilih.

f. *Choose*

Tahap pemilihan ide berdasarkan kriteria desain yang sesuai dari beberapa alternatif desain hingga menghasilkan desain yang sesuai dan terpilih.

g. *Implement*

Desainer dapat mengimplementasikan desain melalui visualisasi dua dimensi dan tiga dimensi baik secara digital maupun gambar manual, gambar kerja, gambar konstruksi, dan hasil desain yang sesuai.

h. Evaluate

Tahap evaluasi adalah tahapan dari sebuah proses desain yang mencakup kritik dan pembahasan ulang berdasarkan hasil akhir perancangan. Tahap ini akan terlihat apakah hasil desain merupakan solusi yang tepat dalam pemecahan masalah desain.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Tahap pengumpulan data melalui proses pengumpulan informasi berupa data hasil survey lokasi di Ichisan Ramen Tangerang, wawancara dengan tim pengelola, penggunaan data literatur, dokumentasi yang mencakup foto yang menggambarkan berbagai aspek ruang restoran, observasi aktivitas pegawai dan pengunjung, serta pembuatan peta konsep sebagai alat untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang ada.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Tahap pencarian dan pengembangan desain melibatkan penyusunan sketsa ide, pembuatan diagram skematik, serta perumusan konsep desain yang akan menjadi landasan untuk menerapkan desain pada objek yang akan dirancang.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap evaluasi merupakan tahapan desainer mengkaji ulang hasil desain akhir dengan mempertimbangkan sejauh mana desain tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Evaluasi ini berfokus pada pembahasan deskriptif yang menggambarkan hasil akhir desain sebagai solusi terhadap permasalahan desain. Pada tahap ini, hasil dari evaluasi desain menghasilkan analisis yang membuktikan kesesuaian rancangan.