

# Perancangan Interior Restoran *Bakery* Jepang di Surabaya

Rendra Soenaryo, IGN Ardana, dan Diana Thamrin  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: [rendrasoenaryo95@gmail.com](mailto:rendrasoenaryo95@gmail.com) ; [ardanahome@yahoo.com](mailto:ardanahome@yahoo.com) ; [dianath@petra.ac.id](mailto:dianath@petra.ac.id)

**Abstrak**— Perkembangan restoran di Surabaya terus meningkat dari tahun ke tahun. Namun beberapa restoran mengalami kegagalan dalam usaha dikarenakan kurang kuatnya identitas dari sebuah restoran. Dengan demikian masih terbuka peluang untuk menyediakan tempat bersantap, dengan ciri khusus yaitu restoran *bakery* Jepang. Metode perancangan yang digunakan adalah metode design thinking yang dikemukakan oleh Linda Naiman dengan penyesuaian. Tahapan *design thinking*nya adalah *discover, reframe, incubate, ideate, evaluate, prototype, deliver, iterate*. Perancangan yang telah dilakukan dengan tujuan memiliki identitas spesifik, dicapai dengan mengimplementasikan konsep *Captivating Experience in Japanese Culture*. Beberapa implementasi konsep dalam keputusan desain sebagai berikut: menyediakan fasilitas *Bakery* yang membuat konsumen dapat berbelanja keperluan yang berkaitan dengan makanan kecil pada lantai 1, area makan umum yang bernuansa *luxury* dan sushi bar yang bernuansa budaya Jepang serta ruang *VIP* yang memberikan pengalaman *teppan* kepada penggunaannya pada lantai 2, area makan umum untuk menambah jumlah konsumen dan area makan *tatami* yang cocok untuk konsumen yang ingin bersantai menikmati teh seperti budaya Jepang pada lantai 3.

**Kata Kunci**— *Bakery, Interior, Jepang, Perancangan, Restoran*

**Abstract**— The development of restaurants in Surabaya continues to increase from year to year. But some restaurants have failed in the business due to lack of strong identity of a restaurant. Thus there is still an opportunity to provide a place to eat, with a special feature of the Japanese bakery restaurant. The design method used is the design thinking method proposed by Linda Naiman with the adjustment. The design stage is *discover, reframe, incubate, ideate, evaluate, prototype, deliver, iterate*. The design that has been done with the purpose of having a specific identity, is achieved by implementing the concept of *Captivating Experience in Japanese Culture*. Several concept implementations in the design decisions are as follows: providing a Bakery facility that allows consumers to shop for snack-related items on the 1st floor, a luxury-dining public area and a Japanese-style sushi bar as well as a *VIP* room that provides a *teppan* experience to its users on 2nd floor, common dining area to increase the number of consumers and *tatami* dining areas suitable for consumers who want to relax enjoy tea like Japanese culture on the 3rd floor.

**Keyword**— *Bakery, Interior, Jepang, Restaurant, Surabaya*

## I. PENDAHULUAN

BEBERAPA tahun terakhir ini, jumlah restoran dan tempat makan di Surabaya terus meningkat. Sebelumnya pajak yang diterima dari sektor restoran mencapai 260 miliar. Menurut kepala DPPK Surabaya Yusron Sumartono, pajak yang akan diperoleh dari restoran dapat mencapai 287 miliar. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah usaha pada bidang makanan terus berkembang dan bertambah.

Namun Surabaya sangat memperhatikan kualitas dari restoran, cafe, dan tempat makan. Mulai dari tahun 2007, Surabaya pada pertama kalinya menggagaskan SRA (*Surabaya Restaurant Award*). Warga - warga Surabaya mengeluhkan 3 atribut kualitas layanan restoran, cafe, dan tempat makan yang dinilai masih kurang yakni kualitas peralatan makan, durasi layanan, durasi waktu tunggu sampai makanan disajikan.

Untuk itu diperlukan sebuah restoran yang dapat memberikan kepuasan serta kualitas layanan yang memenuhi standart restoran di kota Surabaya. Restoran yang memiliki identitas yang dapat bertahan bahkan berkembang menjadi lebih baik serta memiliki ciri khusus yaitu restoran *Bakery* Jepang. Di Jepang kualitas lebih diutamakan dibandingkan kuantitas. Mereka benar - benar memperhatikan kebersihan, pelayanan dari sebuah restoran dan menjaga kepuasan pelanggan. Kualitas sebuah restoran merupakan hal yang sangat crucial karena hal tersebut yang menentukan bagus atau tidaknya restoran. Restoran Jepang merupakan restoran yang tepat untuk mengikuti pertumbuhan usaha dalam bidang restoran di Surabaya.

Sekarang ada banyak restoran asal Jepang membuka restoran di Surabaya, bahkan chef asal Jepang pun juga datang ke Surabaya dan membuka Restoran Jepang seperti Hakata Ikkhousa, Yamagoya Ramen, dan Tong - Tong. Hal ini membuktikan bahwa Restoran Jepang memiliki peluang yang cukup besar untuk dijadikan peluang bisnis dan dapat menjadi tren orang Surabaya.

Tetapi sangat diperlukan untuk membuat sebuah Restoran Jepang yang berbeda dengan Restoran Jepang lainnya. Karena itu Restoran Jepang yang akan dibuat adalah restoran yang memiliki *bakery* dengan menjual roti - roti khas Jepang agar dapat meningkatkan daya tarik restoran Jepang di Surabaya serta mengenalkan tradisi dan budaya masakan khas Jepang yang kental.

Bisnis roti di Indonesia terus berkembang. Roti sudah sejak lama populer di Indonesia sebagai makanan ringan yang banyak dicari lantaran bisa mengganjal lapar dan praktis serta mudah ditemukan di banyak tempat. Sehingga usaha roti

cukup diperhitungkan lantaran pasarnya yang luas. *Bakery* merupakan salah satu tempat yang digemari oleh orang Surabaya. Mereka seringkali membeli roti sebagai oleh-oleh ataupun camilan di rumah. Sehingga saat menunggu makanan disajikan, pengunjung dapat menghabiskan waktu dengan pergi ke *Bakery* untuk memilih-milih roti khas Jepang. Hal ini dapat mengatasi masalah dalam pelayanan lama penyajian makanan.

#### A. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menanggapi perkembangan restoran di Surabaya yang sedang berkembang dengan sangat pesat?
2. Bagaimana merancang sebuah interior restoran dan *bakery* yang memiliki identitas yang spesifik dan menarik?

#### B. Tujuan Perancangan

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

1. Membuat restoran yang memiliki identitas spesifik sehingga dapat bertahan bahkan berkembang menjadi lebih baik.
2. Membuat restoran yang memenuhi standart pelayanan restoran di Surabaya
3. Membuat restoran yang menarik minat dan perhatian rakyat Surabaya
4. Membuat restoran yang mementingkan kualitas pelayanan, serta mengatasi permasalahan durasi penyajian makanan dan durasi pelayanan
5. Membuat restoran yang memiliki budaya dan tradisi khas Jepang
6. Mengenalkan berbagai macam roti khas Jepang di Surabaya

#### C. Manfaat Perancangan

Perancangan Restoran Jepang ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Memahami situasi dan kondisi perkembangan usaha restoran di Surabaya
2. Memahami tradisi dan budaya restoran Jepang
3. Memahami mekanisme dari sebuah restoran
4. Memahami minat dan permintaan rakyat Surabaya dalam bidang makanan

Manfaat untuk calon Investor Restoran :

1. Memiliki restoran yang mempunyai banyak konsumen dengan profit yang besar
2. Mempunyai usaha restoran yang sesuai dengan selera rakyat Surabaya

## II. URAIAN PENELITIAN

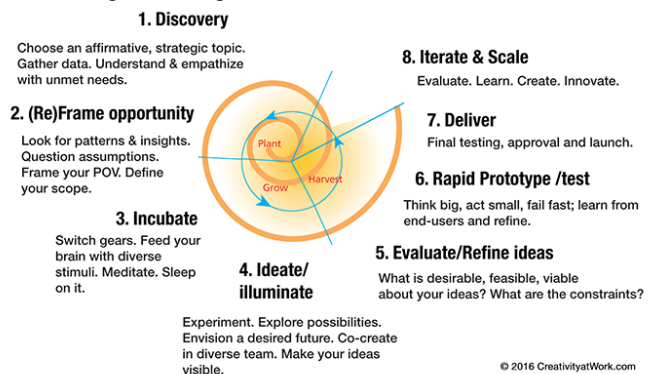
### A. Metode Perancangan *Design Thinking*

Desain Thinking adalah metodologi yang digunakan oleh desainer untuk memecahkan masalah yang kompleks, dan mencari solusi yang diinginkan untuk klien. Sebuah pola pikir desain tidak masalah-terfokus, itu solusi terfokus dan

berorientasi pada aksi untuk menciptakan masa depan yang lebih disukai. Desain Thinking mengacu pada logika, imajinasi, intuisi, dan penalaran sistemik, untuk mengeksplorasi kemungkinan apa yang bisa dan menciptakan hasil yang diinginkan yang menguntungkan pengguna akhir (pelanggan).

"Desain berpikir dapat digambarkan sebagai suatu disiplin yang menggunakan kepekaan dan metode desainer untuk mencocokkan kebutuhan rakyat dengan apa yang secara teknologi layak dan apa strategi bisnis yang layak dapat mengkonversi menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar." – CEO Tim Brown, IDEO.

Metode perancangan yang digunakan merupakan adopsi dari skema design thinking menurut Linda Naiman :



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Sumber : [www.creativityatwork.com](http://www.creativityatwork.com)

### B. Tahap Pengumpulan Data

#### 1. Data Lapangan

Data lapangan berisi data fisik maupun data non-fisik. Data fisik meliputi denah bangunan, tapak lokasi bangunan, arah hadap, tapak dan potongan bangunan. Data fisik dapat diperoleh melalui survey lapangan maupun data blueprint.

#### 2. Data Literatur

Data literatur yang diperlukan terkait dengan objek perancangan.

#### 3. Data Tipologi

Data tipologi merupakan data perbandingan dengan objekperancangan sejenis.

### C. Tahap Analisis Data

Proses pertama yang dilakukan adalah mencari permasalahan yang ada, lalu mengumpulkan data literatur, lapangan, *typology*, untuk dibandingkan. Data tersebut digunakan untuk menganalisis permasalahan dan menyusun kebutuhan ruang. Tahap selanjutnya adalah mengambil kesimpulan yang menghasilkan konsep dan skematik desain. Dari konsep tersebut, muncul produk desain sebagai tahap akhir.

Ide awal :

- Mempersiapkan judul TA
- Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
- Memikirkan ide dan tujuan awal

Analisis :

- Mengumpulkan berbagai data literatur
- Menganalisa kebutuhan pengguna

Konsep Desain :

- Membuat desain awal
- Menyusun konsep awal
- Menganalisis kelebihan dan kekurangan

Alternatif Desain :

- Membuat alternatif desain
- Membandingkan desain satu dengan desain lainnya
- Melakukan pengembangan desain

Evaluasi :

- Mengkoreksi desain yang sudah dibuat
- Mencari kelemahan yang ada dan mencari solusi desain yang baru

Desain Akhir :

- Membuat gambar 2D dan 3D dari desain yang sudah dibuat
- Membuat perspektif render dari desain ruang yang sudah dibuat
- Membuat gambar teknik, gambar presentasi, dan maket presentasi

### III. KAJIAN PUSTAKA

#### • Pengertian Restoran

Menurut Marsum [5]. Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, pelayanan yang diselenggarakan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan ataupun minuman. Tujuan dari desain interior sebuah restoran adalah selain untuk bisnis, desain interior restoran mempunyai tujuan untuk memberikan nilai yang lebih pada kepuasan tamu.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa restoran merupakan suatu tempat yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang memiliki tujuan komersial dan di operasikan secara profesional.

#### • Restoran Jepang

Restoran di Jepang menyediakan masakan dari harga yang murah hingga super mahal. Banyak restoran menampilkan contoh makanan beserta harga yang di pajang di estalase. Umumnya pada restoran kelas menengah anda bebas memilih tempat duduk dimana saja. Segera setelah Anda duduk, pelayan mungkin akan membawakan handuk panas yang disebut oshibori untuk menyeka tangan dan wajah. Memberi tips sangat jarang dilakukan di Jepang, karena pelayanan sudah termasuk ke dalam harga yang ditawarkan.

Di Indonesia terdapat restoran Jepang yang memiliki variasi tingkat keaslian rasa yang bermacam - macam :

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.

Di Jepang, restoran terdiri atas beberapa ruang yang memiliki kesamaan dengan restoran jepang diIndonesia, diantaranya:

1. Ruang Makan Umum. Pada ruang makan umum mempunyai sistem pelayanan dimana tamu yang datang memesan makanan dan minumana 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 dijumpa 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 [3].

2. Ruang Bar terdapat dua jenis bar, yaitu sushi bar dan counter aburiyaki yang berupa daging panggan dan sayur sayuran . Pada sushi bar chef biasanya beada pada bagian depan counter sushi, penyajian sushi biasanya dilengkapi dengan wine atau yang biasanya disebut dengan sake di Jepang [3].

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

#### • Elemen Interior Jepang

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

1. Dinding-dinding pada ruang Jepang biasanya memiliki bentuk kotak yang ditutupi dengan *shoji* ( bingkai kayu yang ditutupi kertas mulberry transparan). *Shoji* dapat digunakan untuk penyekat ruangan yang tidak dibuat permanen [7]

2. Lantai rumah Jepang mempunyai kenaikan dan menggunakan bilah-bilah kayu. dan sebagai penutup lantai menggunakan tatami sebagai alas duduknya [2]

3. 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 [7].

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.

#### • Tata Cara Makan di Jepang

1. Sikap duduk ketika makan

Orang disana biasanya akan makan dengan sikap duduk melipatkan kaki, biasanya disebut Seiza. Dibawah kaki tersebut disediakan bantalan tipis untuk menahan tulang bergesekan dengan lantai. Selain itu, lantainya pun dilapisi alas jerami yang biasa disebut tatami untuk membuat orang yang duduk merasa nyaman

• Kanpai

Kanpai atau bersulang digunakan dibudaya Jepang, namun sangat tidak lazim bila seseorang menyeduhkan minuman ke gelasnya sendiri, hal ini dianggap kurang sopan. Bila ingin menuangkan minuman, maka orang tersebut harus pegang botol dengan kedua tangan lalu tuangkan, dimulai pada orang yang lebih tua dulu, kemudian orang-orang sekitarnya, dan yang terakhir untuk diri sendiri.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

• Objek lokasi perancangan interior restoran *bakery* Jepang di Surabaya ini menggunakan lokasi yang strategis yakni Gedung blok C pada pertokoan Satelit Town Square di Surabaya, Jawa Timur 60271. Penulis mengambil lokasi ini dikarenakan oleh beberapa keputusan yaitu :

1. Gedung ini terletak pada pertokoan Satelit Town Square yang merupakan tempat komersil dan cocok untuk membuka usaha pada bidang makanan
2. Lokasi perancangan terletak dekat jalan sukomanunggal, yang banyak dilewati oleh banyak orang sehingga hal ini menjadi peluang bisnis untuk membuka sebuah usaha restoran dan *bakery* khas Jepang.
3. Lokasi perancangan memiliki lahan yang luas sehingga kebutuhan ruang seperti parkir mobil, taman, akses mobil terpenuhi.
4. Memiliki gedung dan bentukan layout yang menarik.

• Tersedia ruang – ruang yang terdapat dalam Perancangan Interior Restoran *Bakery* Jepang di Surabaya ini adalah:

1. *Bakery* pada lantai 1
2. *Ice Cream corner* pada lantai 1
3. Area makan umum pada lantai 2 dan lantai 3
4. *VIP room* pada lantai 2
5. Area makan tatami pada lantai 3

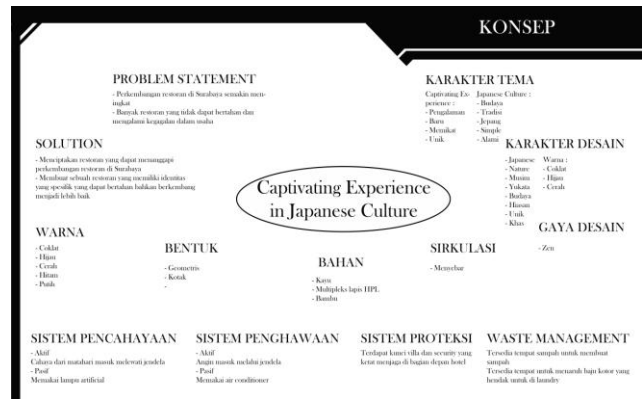
• Ide Pemikiran Konsep

Konsep *Captivating Experience in Japanese Culture* berawal dari banyaknya restoran yang bermunculan namun restoran – restoran tersebut banyak yang mengalami kegagalan dikarenakan tidak memiliki ciri khusus atau identitas yang spesifik di dalamnya. Maka dari itu munculah pemikiran untuk membuat sebuah restoran *bakery* Jepang yang dapat memberikan pengalaman baru dan unik kepada konsumen dengan ciri dan tradisi budaya di Jepang.

• Konsep Perancangan

Perancangan interior restoran *bakery* Jepang di Surabaya ini memakai konsep *Captivating Experience in Japanese Culture*, dimana konsumen yang datang dapat merasakan pengalaman yang unik dan baru melalui budaya dan tradisi khas Jepang sehingga restoran yang dirancang dapat menjadi idola masyarakat Surabaya dan memiliki identitas yang spesifik di dalamnya. Gaya desain yang dipakai merupakan gaya desain *Zen* yang menggunakan keindahan dari material – material alami dan desain yang simple menjadi kelebihan dari gaya

desain ini.



Gambar. 2. Konsep  
Sumber : Data pribadi

• Zen :

Zen secara harfiah mempunyai makna meditasi, yang merupakan suatu ungkapan penghayatan Budhisme yang berakar dari India kemudian mengalami proses asimilasi di China yang berpadu dengan budaya konfusian termasuk juga diantaranya pemikiran Lao-tsu tentang memberi penghargaan yang tinggi terhadap tangan atau karya manusia. Zen memiliki dua aliran yaitu aliran soto dan Rinzai. Aliran *Soto* berorientasi pada metode *Zazen* yakni duduk bersila dan berdoa untuk mencapai berkah. Aliran *Rinzai* berorientasi pada metode *koan* dan *mondo* yang menitik beratkan pada sikap patuh tenang dan aktif.

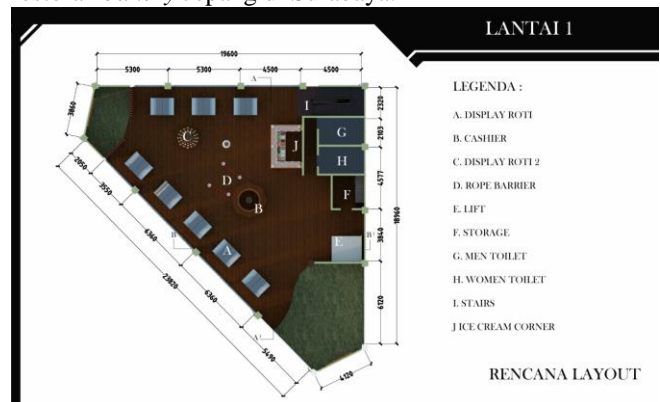
• Pengolahan Desain

Desain yang dibuat mengikut konsep *Captivating Experience in Japanese Culture* dan gaya desain *Zen* dimana bentuk yang dibuat merupakan bentuk geometris yang simple, memiliki pola yang mempunyai arti khusus tersendiri, menggunakan material – material alami dan warna – warna yang digunakan merupakan warna – warna dari material alami itu sendiri.

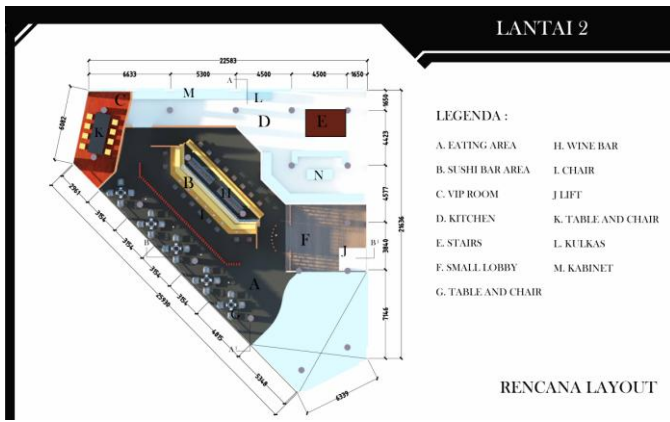
V. DESAIN AKHIR

• Pengembangan Layout

Pola pengembangan layout pada objek perancangan interior restoran *bakery* Jepang di Surabaya.



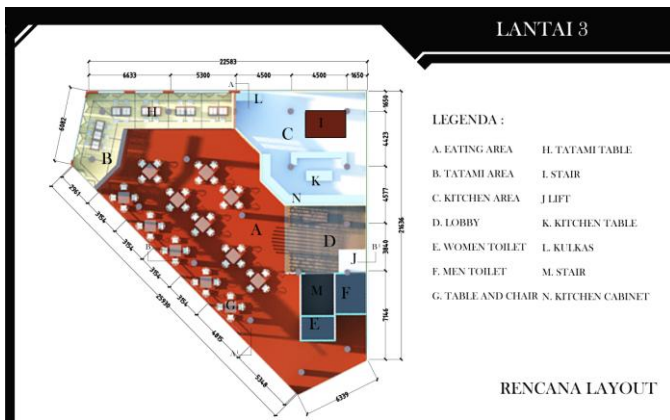
Gambar. 3. Layout Lantai 1  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 4. Layout Lantai 2  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 7. Area Bakery 2  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 5. Layout Lantai 3  
Sumber : Data pribadi

• **Bakery**

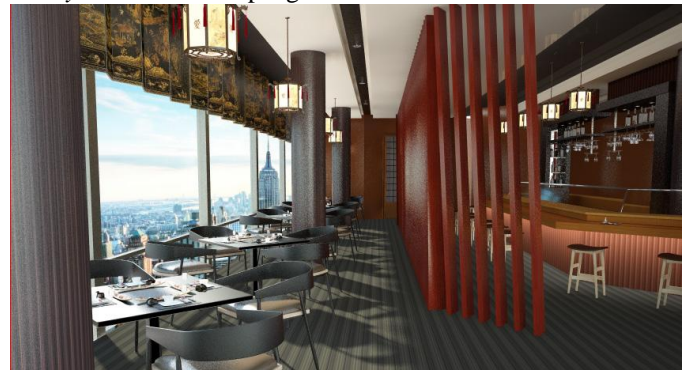
Bakery terletak pada lantai 1 dengan tujuan untuk menarik perhatian pengunjung untuk datang masuk karena pada lantai terdapat banyak kaca – kaca sehingga orang – orang yang lewat dapat melihat roti – roti khas Jepang yang dijual pada gedung ini.



Gambar. 6. Area Bakery 1  
Sumber : Data pribadi

• **Area Makan Umum Lantai 2**

Area makan umum lantai 2, disini pengunjung dapat menikmati hidangan khas Jepang dan menikmati suasana *luxury* dari restoran Jepang.



Gambar. 8. Area Makan Umum Lantai 2  
Sumber : Data pribadi

• **Sushi Bar**

Sushi Bar terletak pada lantai 2, pengunjung dapat menikmati hidangan *sushi* dan menikmati minuman keras *sake* khas Jepang. *Sushi Bar* di tempatkan pada tengah ruangan lantai 2.

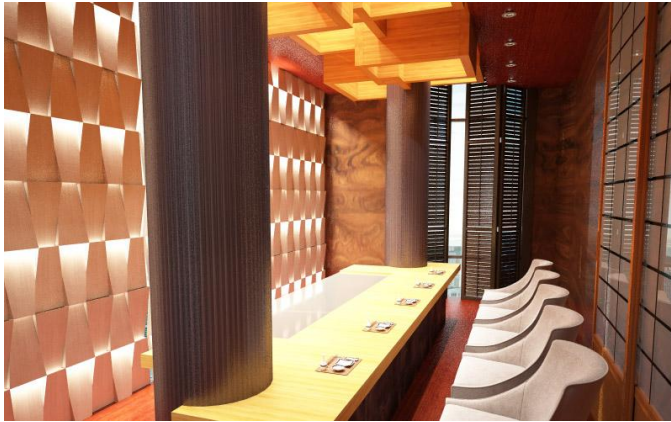


Gambar. 9. Sushi Bar  
Sumber : Data pribadi

• **VIP Room**

VIP Room terletak pada lantai 2, ruangan ini terletak pada

ujung ruangan dan tertutup sehingga kebutuhan privasi pengunjung terpenuhi pada ruangan ini. *VIP Room* merupakan ruangan untuk menikmati hidangan *teppanyaki* dimana pengunjung dilayani langsung oleh *Chef Jepang*.



Gambar. 10. *VIP Room*  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 11. *VIP Room 2*  
Sumber : Data pribadi

• **Area Makan Umum Lantai 3**

Area makan umum lantai 3, disini pengunjung dapat menikmati hidangan khas Jepang dan menikmati suasana *luxury* dari restoran Jepang.



Gambar. 12. Area Makan Umum Lantai 3  
Sumber : Data pribadi

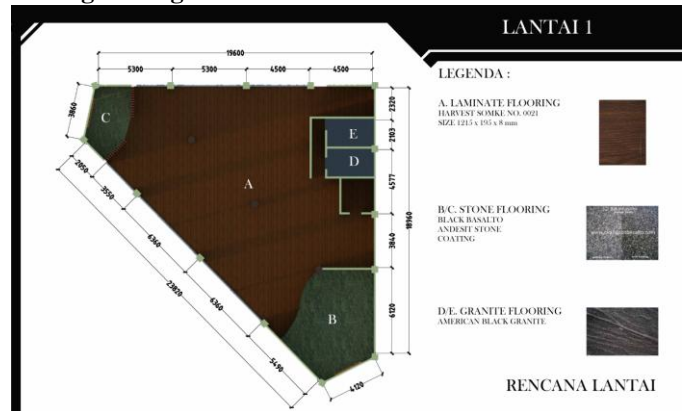
• **Area Makan Tatami**

Area Makan Tatami terletak pada lantai 3, pada area ini pengunjung dapat merasakan budaya dari Jepang duduk pada alas tatami lalu menikmati hidangan dan minum teh dengan santai.

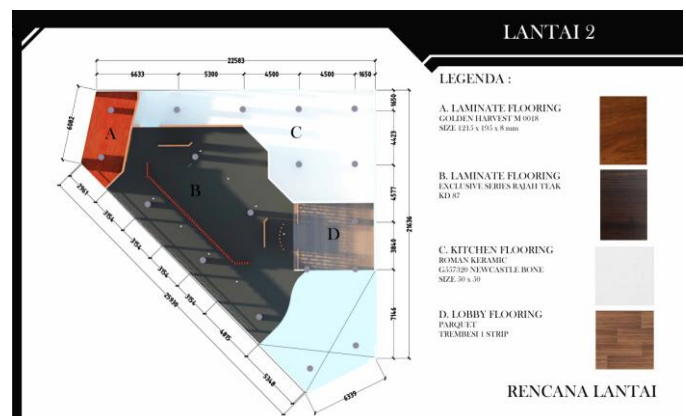


Gambar. 13. Area Makan Tatami  
Sumber : Data pribadi

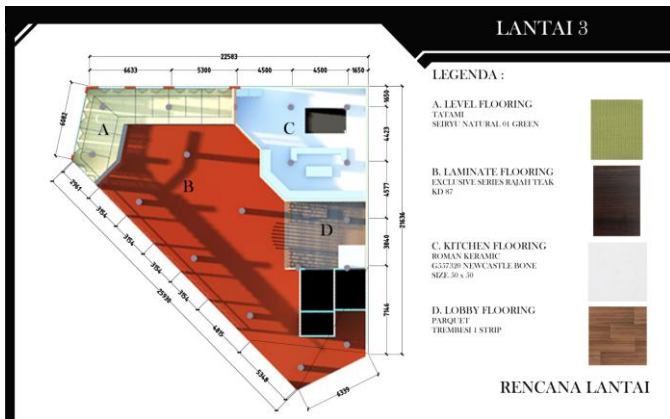
• **Pengembangan Lantai**



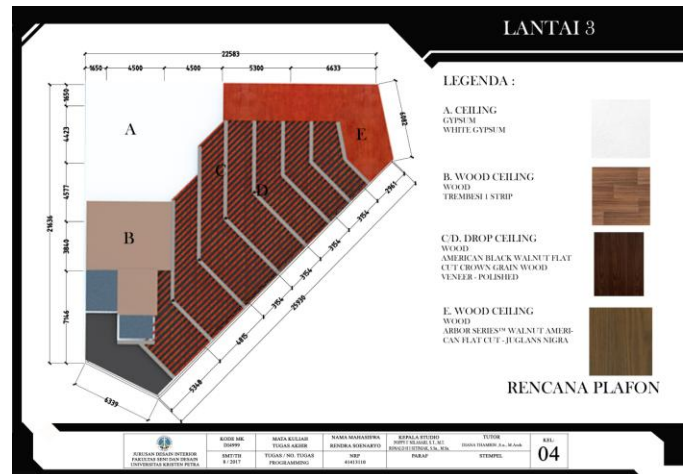
Gambar. 14. Rencana Lantai 1  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 15. Rencana Lantai 2  
Sumber : Data pribadi

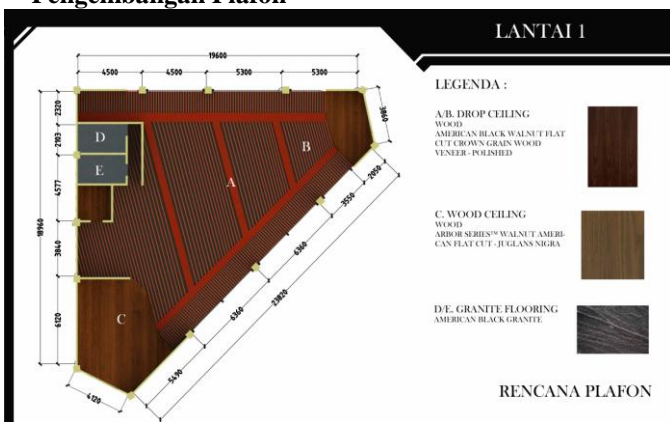


Gambar. 16. Rencana Lantai 3  
Sumber : Data pribadi



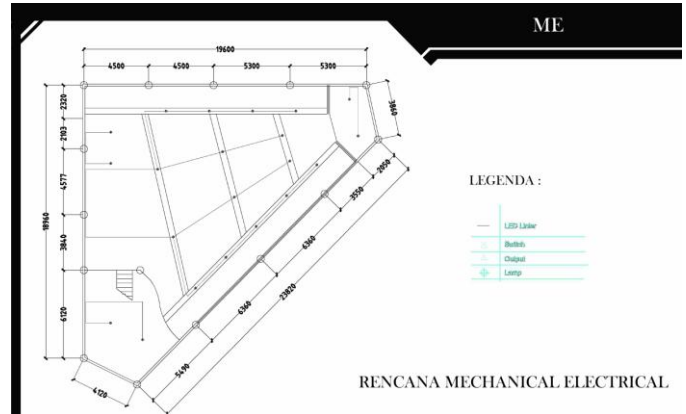
Gambar. 19. Rencana Plafon Lantai 3  
Sumber : Data pribadi

• Pengembangan Plafon

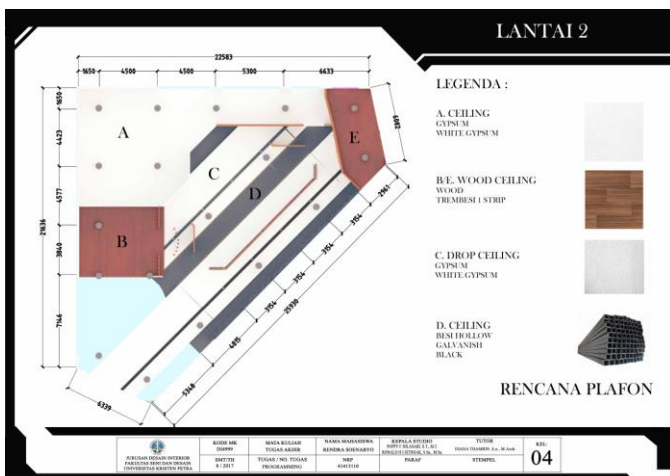


Gambar. 17. Rencana Plafon Lantai 1  
Sumber : Data pribadi

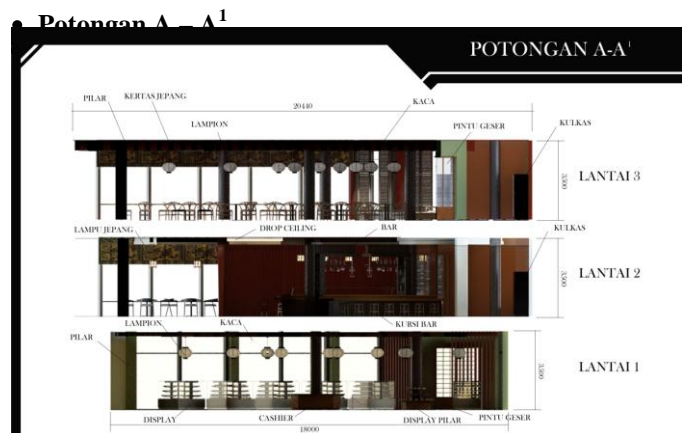
• Mechanical Electrical



Gambar. 20. Rencana Mechanical Electrical  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 18. Rencana Plafon Lantai 2  
Sumber : Data pribadi

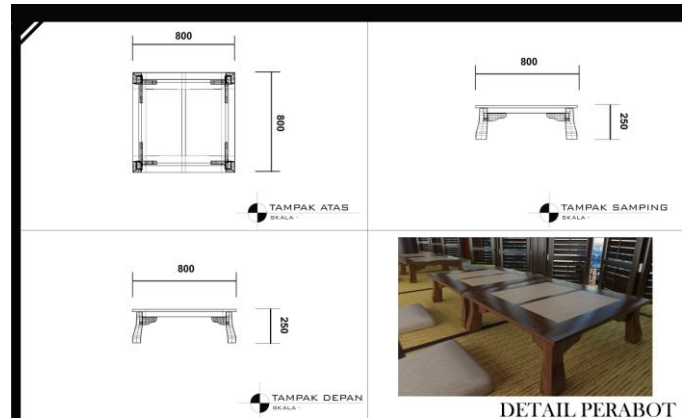


Gambar. 21. Potongan A-A<sup>1</sup>  
Sumber : Data pribadi

• Potongan B – B<sup>1</sup>

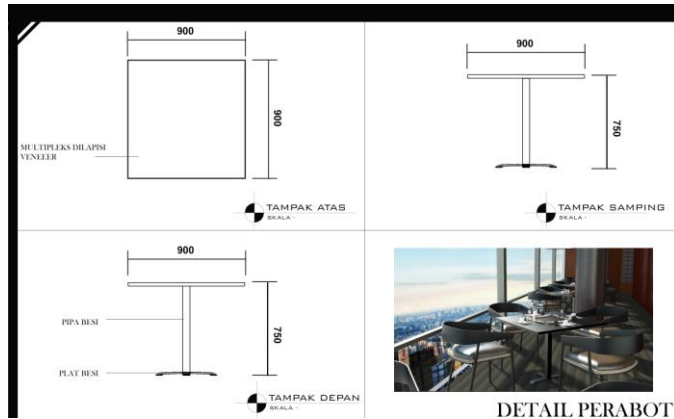


Gambar. 22. Potongan B-B<sup>1</sup>  
Sumber : Data pribadi

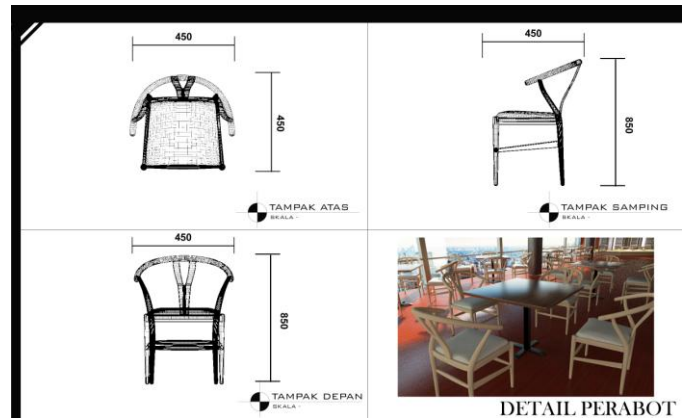


Gambar. 25. Detail Perabot 3  
Sumber : Data pribadi

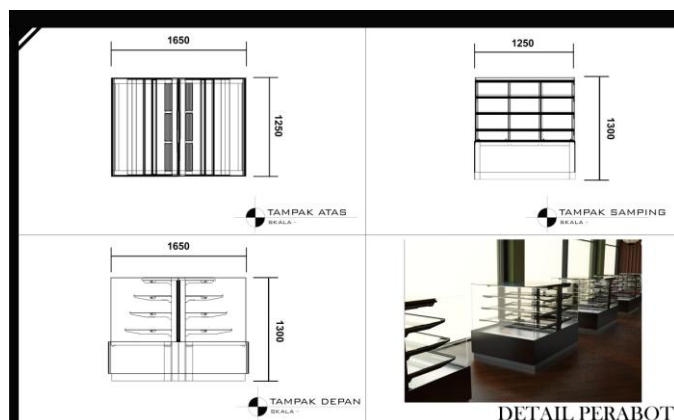
• Detail Perabot



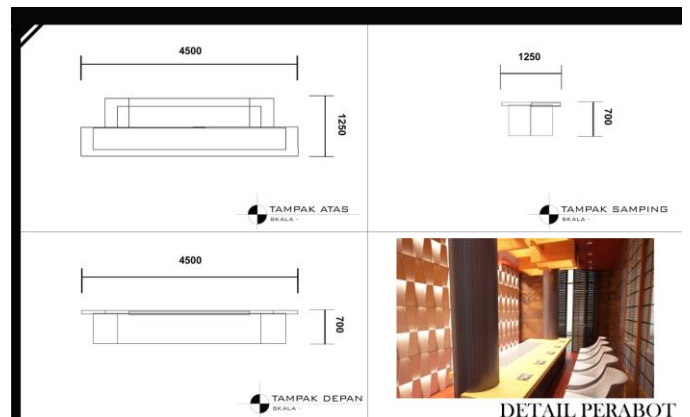
Gambar. 23. Detail Perabot 1  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 26. Detail Perabot 4  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 24. Detail Perabot 2  
Sumber : Data pribadi



Gambar. 27. Detail Perabot 5  
Sumber : Data pribadi



