

ABSTRAK

Felicia Benedicta

Laporan Karya

Re - Desain Interior Maharadja Restoran Maharadja *Barbeque* dan *Grill* Surabaya

Restoran merupakan tempat untuk menikmati makanan dengan anggota keluarga atau orang yang dikasihi. Kebutuhan restoran harus disesuaikan dengan cara pengunjung menikmati makanan di dalam restoran tersebut. Restoran Maharadja merupakan sebuah restoran dengan konsep *All You Can Eat (AYCE)* dengan sistem *self-service* yang menjual berbagai macam hidangan seperti *barbeque*, *grill*, *buffet*, dan *agemono*. Beberapa permasalahan yang terdapat pada restoran ini yaitu penataan meja dan kursi yang terlalu berdekatan dan konsep desain tradisional *modern* yang kurang sesuai dengan hidangan utama yang disajikan. Beberapa permasalahan ini harus diperbaiki agar kedepannya restoran Maharadja dapat semakin dikenal sebagai restoran yang menyajikan hidangan Jepang sebagai menu utamanya dan menambah jumlah pengunjung yang datang. Tujuan dari perancangan ini yaitu re - desain interior restoran Maharadja *Barbeque* dan *Grill* Surabaya dengan konsep desain Jepang dan menyesuaikan dengan hidangan utama yang disajikan. Proyek perancangan ini menggunakan metode analisis *Design Thinking* dengan tahapan yaitu *Understand*, *Observe*, *Point of View*, *Prototype*, *Test*, *Story Telling*, *Pillot*, dan *Bussines Model*. Penelitian diakhiri dengan konklusi berupa kesimpulan dari perancangan desain interior dengan konsep "*Japanese Design*".

Kata kunci: restoran barbeque dan grill, interior design, desain restoran jepang, design thinking, japanese design.

ABSTRAC

Felicia Benedicta

Design Report

Interior Re - Design of Maharadja *Barbeque* and *Grill* Restaurant Surabaya

The restaurant is a place to enjoy food with family members or loved ones. Restaurant needs must be adjusted to the way visitors enjoy food in the restaurant. Maharadja Restaurant is a restaurant with the All You Can Eat (AYCE) concept with a self-service system that sells a variety of dishes such as barbecue, grill, buffet and agemono. Some of the problems found in this restaurant are the arrangement of tables and chairs that are too close together and the modern traditional design concept that is not in accordance with the main dishes served. Some of these problems must be fixed so that in the future the Maharadja restaurant can be increasingly known as a restaurant that serves Japanese dishes as its main menu and increase the number of visitors who come. The purpose of this design is to re-design the interior of the Maharadja Barbeque and Grill Surabaya restaurant with a Japanese design concept and adapt it to the main dishes served. This design project uses the Design Thinking analysis method with stages namely Understand, Observe, Point of View, Prototype, Test, Story Telling, Pilot, and Business Model. The research ends with a conclusion in the form of conclusions from designing interior designs with the concept of "Japanese Design".

Keyword: barbeque and grill restaurant, interior design, japanese restaurant design, design thinking, japanese design.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	2.5 Analisa Tapak Dalam	66
LEMBAR PENGESAHAN	iii	2.6 Sirkulasi	67
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	iv	2.7 9 Elemen Interior	68
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv	3. POINT OF VIEW	70
KATA PENGANTAR	v	3.1 Aktivitas Pengguna	71
ABSTRAK	vi	3.2 Hubungan Antar Ruang	72
DAFTAR ISI	vii	3.3 Karakteristik Ruang	73
DAFTAR LAMPIRAN	ix	3.4 Kebutuhan Ruang	74
1. UNDERSTAND	01	3.5 Besaran Ruang	75
1.1 Garis Besar Proyek	02	3.6 Frame Work.....	78
1.2 Latar Belakang	03	3.7 Problem Statement Dan Programmatic Concept	79
1.3 Rumusan Masalah	05	3.8 Zooning	80
1.4 Tujuan	05	3.9 Grouping	81
1.5 Manfaat.....	05	3.10 Sirkulasi	82
1.6 Metode Perancangan	06	4. IDEATE	83
1.7 Data Literatur	08	4.1 Konsep Spesifik	84
1.8 Tipologi	41	4.2 Implementasi 9 Elemen Interior Japanese	85
2. OBSERVE	47	4.3 Implementasi Konsep	87
2.1 Hasil Wawancara.....	48	4.4 Mood Board Konsep	89
2.2 Data Lapangan	50	4.5 Alternatif Layout	90
2.3 Jenis Makanan	59	4.6 Sketsa Alternatif Desain	100
2.4 Harga Paket All You Can Eat Maharadja	64	5. PROTOTYPE	103

5.1 Layout Presentasi	104
5.2 Potongan Presentasi	105
5.3 Layout Gambar Kerja.....	112
5.4 Potongan Gambar Kerja	109
5.5 Pola Lantai	120
5.6 Pola Plafon	121
5.7 Mekanikal Elektrikal	122
5.8 Elemen Pengisi Interior	123
5.9 Elemen Pembentuk Interior	133
5.10 Axonometry	142
5.11 Perspektif.....	143
6. TEST	161
6.1 Design Board.....	162
6.2 Material Board	163
6.3 3D Walkthrough	164
7. STORY TELLING	165
8. PILOT.....	167
9. BUSSINES MODEL.....	169
9.1 Website	170
9.2 Brosur	171
9.3 Video	173
KESIMPULAN DAN SARAN.....	174

LAMPIRAN.....	175
DAFTAR PUSTAKA	181

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Bimbingan Tugas Akhir	171
Form Pemeriksaan Kelengkapan Produk Final Project	172
Form Kelayakan Mengikuti Sidang Akhir	173
English Proficiency Test (EPT) Score Report	174
Turnitin Digital Receipt Artikel Jurnal	175
Turnitin Digital Receipt Laporan LEAP	176