

**PERANCANGAN INTERIOR
RESTORAN THE HOLYRIBS SURABAYA**



PERANCANGAN

**ABID MUALIM
NIM: 1612034023**

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

2023

INTERIOR DESIGN THE HOLYRIBS RESTAURANT SURABAYA

Abstract

*The HolyRibs is a restaurant that sells beef-based dishes with a target market of middle to upper class, located in the centre of Surabaya. This restaurant has 3 floors with a total area of 610 square metres. The purpose of this design is to provide restaurant infrastructure facilities that are attractive and can support entertainment so that consumers can be educated and can freely communicate with the chef and his team. By applying the design process method developed by Rosemary Kilmer in 2014 in her book entitled *Designing Interior*. From this design method Rosemary Kilmer divides the design process into 2 stages, namely the analysis and synthesis stages. By applying Rosemary Kilmer's method, the design begins by collecting information in the form of data through a survey of the existing The Holyribs restaurant and then processed through brainstorming, sketching, and moodboard, with the final result in the form of a prototype. The results obtained for the design of this restaurant use a live cooking and a la carte serving system with a theme taken from the brand's name, Holy and Ribs. Where this concept will make consumers who come to be able to visit the restaurant with an elegant and intimate design. And provide a memorable culinary experience for visitors. In addition to enjoying the dishes consumers can see and interact directly with the chef who cooks the dishes that will be served, which of course this is an added value for this restaurant. So that all information about the products served can be conveyed to consumers properly.*

Keywords : *Restaurant, Surabaya, Live cooking*

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN THE HOLYRIBS SURABAYA

Abstrak

Restoran The HolyRibs ini merupakan restoran yang menjual sajian berbahan utama daging sapi dengan target market menengah keatas, terletak di tengah kota Surabaya. Resto ini memiliki 3 lantai dengan total luas 610 meter persegi. Tujuan perancangan ini adalah memberikan fasilitas infrastruktur restoran yang menarik dan dapat mendukung entertainment-nya sehingga konsumen dapat teredukasi dan dapat secara leluasa berkomunikasi dengan chef dan timnya. Dengan menerapkan metode proses desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer pada tahun 2014 dalam bukunya yang berjudul *Designing Interior*. Dari metode desain ini Rosemary Kilmer membagi proses desain menjadi 2 tahap, yaitu tahap analisis dan sintesis. Dengan menerapkan metode dari Rosemary Kilmer perancangan dimulai dengan mengumpulkan informasi berupa data-data melalui survey pada resto The HolyRibs yang sudah ada dan kemudian diolah melalui brainstorming, sketching, dan moodboard, dengan hasil akhir berupa prototype. Hasil yang didapat untuk perancangan resto ini menggunakan sistem penyajian live cooking dan alacarte dengan tema yang diambil dari nama brand ini yaitu Holy dan Ribs. Dimana konsep ini akan membuat konsumen yang datang untuk dapat mengunjungi resto dengan desain yang elegan dan intimate. Serta memberikan pengalaman kuliner yang berkesan bagi para pengunjung. Selain menikmati hidangan konsumen dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan chef yang memasak hidangan yang akan disajikan, yang tentu hal ini menjadi nilai tambah bagi resto ini. Sehingga semua informasi tentang produk yang dihidangkan dapat tersampaikan kepada konsumen dengan baik.

Kata kunci : Restoran, Surabaya, *Live cooking*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN THE HOLYRIBS SURABAYA diajukan oleh Abid Muallim, NIM 1612034023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

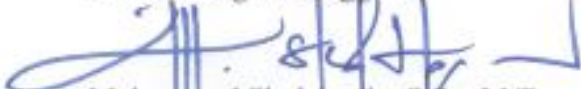
Pembimbing I / Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP. 19620528 199403 1 002

Pembimbing II / Anggota



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

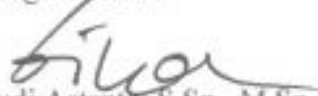
Cognate / Anggota



Artbanu Wishnu Aji, S. Sn., MT.

NIP. 19740713 200212 1 001

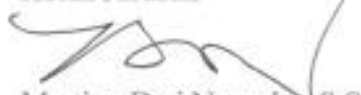
Ketua Program Studi



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

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19790407 200604 1 002 /

NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Tribul Raharjo, M.Hum.

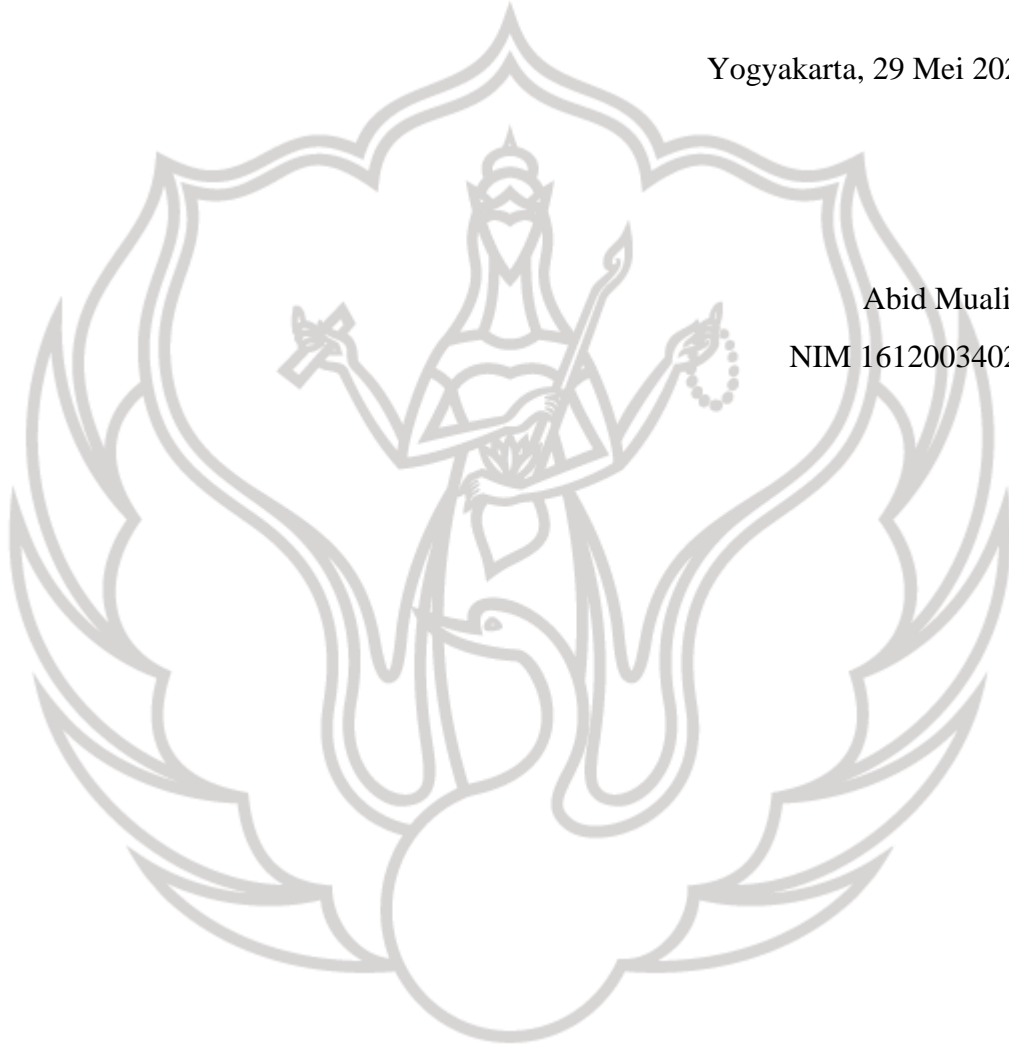
NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam 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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Mei 2023

Abid Muallim
NIM 16120034023



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Restoran The Holyribs Surabaya”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institute Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah, kemudahan, kesehatan serta kasih sayang.
2. Bapak Agung Wicaksono dan Ibu Titik Rahayuningsih selaku kedua orang tua, dan keluarga yang dengan penuh perhatian memberi dukungan dan doanya hingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Yth Bapak. Ismael Setiawan, M.M. dan Bapak M. Sholahuddin, S.Sn. M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran untuk penyusunan tugas akhir ini.
4. Yth Dosen Wali Bapak Artbanu Wishnu Aji , S.Sn. M.T. yang selalu membimbing dan mendidik penulis hingga selesainya tugas akhir ini.
5. Yth seluruh Dosen dan Karyawan Prodi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama perkuliahan.
6. Yakub Setya Hadi yang telah memberikan banyak pengalaman yang menyenangkan dan pelajaran hidup dalam segi apapun.
7. Teman-teman yang membantu kelancaran tugas akhir ini.
8. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Guratan 16, Dimensi, Poros, Skala, dan Sakomah.
9. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
10. Seluruh pihak yang turut membantu kelancaran saat proses penyusunan tugas akhir karya desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan

Yogyakarta, 29 Mei 2023

Abid Mualim
NIM 16120034023



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	4
1. Proses Desain.....	4
2. Metode Desain.....	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Umum.....	8
2. Tinjauan Khusus.....	10
B. Program Desain.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide solusi	43
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	47
A. Alternatif desain.....	47
1. Alternatif estetika ruang	47
2. Alternatif penataan ruang	51
3. Elemen pembentuk ruang.....	59
4. Elemen pengisi ruang	67
5. Alternatif tata kondisi ruang.....	69
B. Evaluasi pemilihan desain.....	76

1. Alternatif Estetika Ruang.....	76
2. Alternatif Penataan Ruang.....	76
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	76
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	77
C. Hasil desain.....	78
1. Perspektif manual.....	78
2. Rendering Perspektif.....	80
3. Gambar kerja.....	87
4. Detail Khusus.....	93
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematis Metode Desain Rosemary Kilmer	4
Gambar 2.1 Psikologi Desain.....	11
Gambar 2.2 Rencana Lokasi Resto The Holyribs Surabaya	16
Gambar 2.3 Suasana The Holyribs Lotte Kuningan	17
Gambar 2.4 Suasana The Holyribs Pndok Indah	17
Gambar 2.5 Denah Existing The Holyribs Surabaya	20
Gambar 2.6 Ilustrasi Literatur Ruang Makan	30
Gambar 2.7 Alur Sirkulasi Pesanan Kitchen dan Storage.....	32
Gambar 2.8 Ilustrasi Literatur Ruang Dapur.....	38
Gambar 3.1 Mind Mapping Resto THE Holyribs	45
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi.....	46
Gambar 4.1 Moodboard Resto The Holyribs.....	48
Gambar 4.2 Skema Warna Resto The Holyribs	49
Gambar 4.3 Transformasi Bentuk Resto The Holyribs.....	50
Gambar 4.4 Skema Material Resto The Holyribs	51
Gambar 4.5 Hubungan Kedekatan Ruang Resto The Holyribs	51
Gambar 4.6 Bubble Diagram Resto The Holyribs	52
Gambar 4.7 Bubble Plan Resto The Holyribs	53
Gambar 4.8 Block Plan Resto The Holyribs	54
Gambar 4.9 Zoning Alternatif 1.....	55
Gambar 4.10 Zoning Alternatif 2.....	56
Gambar 4.11 Layout Alternatif 1	57
Gambar 4.12 Layout Alternatif 2	58
Gambar 4.13 Rencana Lantai Alternatif 1	60
Gambar 4.14 Rencana Lantai Alternatif 2	61
Gambar 4.15 Rencana Dinding Resto The Holyribs.....	63
Gambar 4.16 Rencana Plafond Alternatif 1	64

Gambar 4.17 Rencana Plafond Alternatif 2	66
Gambar 4.18 Furniture Custome Resto The Holyribs	68
Gambar 4.19 Jenis Lampu pada Perancangan.....	70
Gambar 4.20 Perhitungan Titik Lampu	71
Gambar 4.21 Perhitungan Kebutuhan AC pada Perancangan	73
Gambar 4.22 Jenis AC pada Perancangan	74
Gambar 4.23 Gambar Kerja Mekanikal Elektrikal	76
Gambar 4.24 Perspektif Manual Resepsionis	78
Gambar 4.25 Perspektif Manual Outdoor Lantai 1	78
Gambar 4.26 Perspektif Manual Alacarte.....	79
Gambar 4.27 Perspektif Manual Live Cooking	79
Gambar 4.28 Hasil Render Resepsionis Resto The Holyribs	80
Gambar 4.29 Hasil Render Office Resto The Holyribs	81
Gambar 4.30 Hasil Render Mushola Resto The Holyribs.....	82
Gambar 4.31 Hasil Render Outdoor Lantai 1 Resto The Holyribs	83
Gambar 4.32 Hasil Render Alacarte Lantai 2 Resto The Holyribs.....	83
Gambar 4.33 Hasil Render Kitchen Resto The Holyribs.....	84
Gambar 4.34 Hasil Render Storage Room Resto The Holyribs.....	85
Gambar 4.35 Hasil Render Outdoor Lantai 2 Resto The Holyribs	85
Gambar 4.36 Hasil Render Live Cooking Resto The Holyribs	86
Gambar 4.37 Hasil Render Outdoor Lantai 3 Resto The Holyribs	87
Gambar 4.38 Gambar Kerja Layout Resto The Holyribs	88
Gambar 4.39 Gambar Kerja Rencana Plafond Resto The Holyribs.....	90
Gambar 4.40 Gambar Kerja Potongan Resto The Holyribs.....	92
Gambar 4.41 Detail Khusus Meja Resepsionis.....	93
Gambar 4.42 Detail Khusus Backdrop Partisi Resepsionis	93
Gambar 4.43 Detail Khusus Bench Outdoor.....	94
Gambar 4.44 Detail Khusus Counter Server.....	94
Gambar 4.45 Detail Khusus Live Cooking Area	95

DAFTAR TABEL

Table 1.1 konsumsi Daging Sapi Penduduk Surabaya Tahun 2020-2023.....	1
---	---

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Ruang 42



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terdapat fenomena menarik yaitu pada pola konsumsi daging sapi masyarakat Kota Surabaya. Pola konsumsi ini menjadi potensi bagi usaha kuliner yang menggunakan daging sapi sebagai bahan makanan olahannya. BPS mencatat bahwa penduduk Jawa Timur pada tahun 2020-2022 mengkonsumsi daging sapi seperti pada tabel di bawah ini.

Tahun	Berat Daging (Ton)
2020	91 027,74
2021	108 284,07
2022	110 991,18

Table 1.1 konsumsi Daging Sapi Penduduk Surabaya Tahun 2020-2023

(Sumber: <https://www.bps.go.id/indicator/24/480/1/produksi-daging-sapi-menurut-provinsi.html>)

Pada catatan statistik dapat dilihat bahwa terdapat kecenderungan peningkatan konsumsi daging sapi. Pertumbuhan permintaan daging yang terus meningkat di tiap tahunnya ini sebanding dengan pertumbuhan jumlah usaha kuliner berbahan daging sapi. Banyak restoran-restoran bermunculan di Kota Surabaya, salah satunya adalah Restoran The HolyRibs.

The Holyribs adalah restoran yang berada di bawah manajemen Holycow Group. Manajemen ini juga menaungi beberapa resto lainnya seperti Holycow, Loobie Lobster dan Flip Burger. Segmentasi pasar The Holyribs diarahkan untuk konsumen kelas menengah keatas. Harga yang ditawarkan oleh restoran ini berkisar antara Rp.98.000-Rp.300.000. Harga ini sesuai dengan penggunaan daging sapi dan bahan lainnya yang memiliki kualitas premium.

Penggunaan nama The Holyribs untuk merek restoran ini memberikan kesan kuat bahwa sajian kulinernya berbahan baku daging sapi. Penggunaan warna hitam putih pada logo restoran memberikan kesan asosiasi terhadap warna kulit sapi yang menarik. Penataan interiornya cenderung memiliki gaya industrial yang didominasi bata ekspose dan warna hitam. Penggunaan *lighting* cenderung memilih *direct spot lighting* untuk menguatkan kesan modern, kokoh, dan berkarakter menonjolkan elemen interiornya,

The Holyribs diangkat menjadi objek perancangan interior karena kecenderungannya yang semakin diminati konsumen. Perancangan ini dilaksanakan dalam upaya penyelesaian Tugas Akhir yang diwajibkan oleh, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk syarat kelulusan tingkat sarjana. Objek ini adalah desain resto yang memiliki luas bangunan kurang lebih 650 meter persegi. Pangsa pasarnya untuk kalangan menengah ke atas yang mampu membeli produk restoran dengan harga relatif mahal dibandingkan dengan resto lainnya. Strategi pemasaran resto ini adalah penjualan produk berkualitas dan memberikan pengalaman kuliner dengan menu dan inovasi penyajian yang berkelas.

Ini adalah objek yang menarik untuk dirancang sebagai salah satu bangunan komersial. Keunggulan layanan yang diberikan adalah dengan terjadinya interaksi antara pengunjung dan *chef*. *Chef* akan memberikan *entertainment* pada saat penyajian. Konsumen akan selalu disuguhkan pengalaman yang berbeda pada setiap kunjungannya dan diharapkan akan memberikan kesan yang berbeda pula.

Pada The Holyribs di kota Jakarta menggunakan sistem penyajian *alacarte* yaitu konsumen disodorkan buku menu kemudian konsumen menikmati sajian sesuai dengan pesanan. Konsumen kurang mendapatkan informasi tentang menu-menu yang tertulis pada buku menu. Menu-menu tersebut banyak yang kurang lazim di telinga masyarakat awam. Cara penyajian seperti ini cenderung menempatkan konsumen sebagai objek pasif yang menerima sajian hidangan sesuai pesannya. Tentunya cara seperti ini akan

cenderung untuk ditinggalkan konsumen Ketika terdapat restoran lain yang menyajikan pengalaman baru dan penyajian yang lebih interaktif.

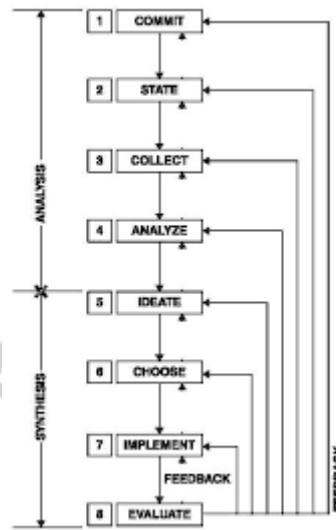
Inilah alasan kuat perlunya diciptakan restoran dengan sistem penyajian yang inovatif agar konsumen selalu mendapatkan hal baru dalam menikmati sajian menunya. Sistem ini menyebabkan terjadinya perlakuan khusus pada desain interiornya sehingga dapat mendukung *entertainment* restoran tersebut. Perancangan interior ini menggunakan metode Rosemary Kilmer yang memberikan ruang analisis untuk menyelesaikan problematika yang muncul pada objek perancangannya.

Tujuan perancangan ini adalah memberikan fasilitas infrastruktur restoran yang menarik dan dapat mendukung *entertainment*-nya sehingga konsumen dapat teredukasi dan dapat secara leluasa berkomunikasi dengan *chef* dan timnya. Ini diharapkan memberikan manfaat bagi restoran agar tetap mendapatkan konsumen yang memiliki loyalitas tinggi dan konsumen mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru terhadap sajian berbahan pokok daging sapi. Secara akademik, ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang desain interior yang berbasis pada kebutuhan konsumen dan pengelola restoran.

Pada perancangan restoran ini diupayakan dapat memberikan tawaran-tawaran estetika dan fungsi inovatif sesuai dengan kaidah-kaidah desain interior yaitu elemen dan prinsip desain. Pendekatan perancangan ini diutamakan pada fungsi dan estetika yang mendukung tujuan bisnis restoran The Holyribs. Perancangan ini akan memberikan kesempatan desainer untuk mengkomposisikan ruang, warna, tekstur, dan pendukung estetikan lainnya. Penggunaan material dan perhitungan ergonomi menjadi pertimbangan penting pada perancangan restoran ini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Skematis Metode Desain Rosemary Kilmer

(Sumber: (Kilmer & Kilmer, 2014))

Gambar di atas menjelaskan secara skematis metode Rosemary Kilmer. Metode ini digunakan dalam proses perancangan restoran The Holyribs. Metode ini adalah metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Proses desain menurut (Kilmer & Kilmer, 2014) dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap analisis dan sintesis.

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dimulai dengan tahapan identifikasi, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Hasil dari tahapan analisis ini merupakan ide-ide yang dibangun untuk menyelesaikan permasalahan desain. Setelah tahap analisis kemudian dilakukan tahapan sintesis yang akan menghasilkan solusi desain yang akan diterapkan dengan cara mengolah hasil dari proses analisis. Proses analisis tersebut menghasilkan ide= ide alternatif. Selanjutnya ide tersebut akan dipilih dengan berbagai macam pertimbangan sebagai pemecah masalah agar dicapai tujuan dengan optimal.

Berikut ini adalah tahapan yang dikerjakan dalam pola pikir perancangan proses desain menurut Rosemay Kilmer, yaitu:

1. *Commit*,
2. *State*,
3. *Collect*,
4. *Analyze*,
5. *Ideate*,
6. *Choose*,
7. *Implement*, dan
8. *Evaluate*.

2. Metode Desain

Metode desain adalah cara untuk merancang interior dengan menggunakan beberapa tahapan seperti yang dijelaskan di atas. Adapun penjelasan ttahapan tadi dapat dilihat pada tulisan di bawah ini.

a. Analisis (*programming*)

a. *Commit (Accept the Problem)*

Hal pertama yang harus dilakukan perancang dalam proses perancangan adalah memahami permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Tahapan ini penting dilakukan agar permasalahan diketahui secara mendetail oleh desainer. Semua hal yng berpotensi mengganggu operasional restoran perlu diidentifikasi keberadaanya.

b. *State (Define the Problem)*

Tahap ini perancang mulai mendefinisikan masalah yang ada, hal ini sangatlah penting karena berpengaruh terhadap solusi dari permasalahan desain. Perancang membuat daftar masalah dan apa saja yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

c. *Collect (Gather Fact)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, hal yang selanjutnya dilakukan adalah desainer mencari fakta-fakta yang dapat membantu

untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan cara:

- a) survey dan observasi lokasi,
- b) wawancara dengan pengguna, dan
- c) pengamatan atau observasi pada proyek serupa.

d. Analyze

Informasi yang telah didapat selanjutnya dipahami, diklasifikasi, direduksi, dan ditata sesuai dengan kebutuhan perancangan. Analisis dilakukan sesuai dengan bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

b. Sintesis (Designing)

1. Ideate

Proses ini memiliki 2 tahap yaitu *drawing phase* dan juga *concept statement* kedua tahapan ini memiliki tujuan untuk memunculkan ide-ide alternatif untuk mencapai tujuan desain.

- a. *Drawing Phase* dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batasnya.
- b. *Concept Statement* diambil pada saat pengembangan ide (ideasi) yang dapat dilakukan dengan cara *brainstorming* atau *focused grup discission (FGD)*.

2. Choose (Select the Best Option)

Dari beberapa ide alternatif, desainer memilih alternatif ide tersebut dengan cara *personal judgement*. Cara ini dilakukan oleh desainer melalui langkah perbandingan terhadap setiap alternatif dan memutuskan pilihan yang tepat dengan kriteria permasalahan dan tujuan perancangan.

3. *Implement (Take Action)*

Ide yang telah terpilih kemudian diaplikasikan dalam *final drawing*, *rendering*, dan presentasi visual. Implementasi ide ini merupakan salah satu cara untuk membuat simulasi desain sebelum pelaksanaan pembangunannya.

4. *Evaluate (Critically Review)*

Pada tahap ini desainer melakukan evaluasi dengan cara menganalisis sendiri desain yang dihasilkan atau meminta pendapat dari orang lain.

c. *Feedback*

Mengevaluasi setiap tahap perancangan. Langkah ini digunakan sebagai pembandingan apakah perancangan dan pengerjaan proyek sudah sesuai atau belum.

