

***REDESIGN* RESTORAN KELUARGA HOPA PLACE**

BOGOR: KONSEP *FARM TO TABLE*



PERANCANGAN

oleh:

Attaya Insyira

NIM 2112431023

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

2025

ABSTRAK

Restoran Hopa Place merupakan restoran keluarga yang terletak di pusat Kota Bogor dan menempati bangunan bergaya kolonial. Meskipun telah menyediakan fasilitas lengkap, restoran ini belum optimal dalam memberikan pengalaman bersantap yang unik. Perancangan ulang menggunakan metode desain interior yang terdiri dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, pengembangan konsep, hingga implementasi. Konsep *farm-to-table* disusun dengan menekankan keberlanjutan dan keterlibatan pengunjung, seperti memetik bahan makanan sendiri dan melihat proses memasak di dapur terbuka. Konsep ini melibatkan komunitas petani lokal dan memperpendek rantai pasok bahan makanan, sekaligus memberikan edukasi tentang asal-usul makanan. Pendekatan *user experience* digunakan untuk menciptakan hubungan emosional antara pengunjung dan makanan melalui interaksi langsung dalam proses penyajian. Proses desain melibatkan analisis lapangan, eksplorasi konsep visual bergaya *tropical colonial*, serta pengembangan elemen ruang dan karakter bangunan eksisting. Hasil rancangan diharapkan menciptakan suasana makan yang hangat, interaktif, dan bermakna bagi keluarga, sekaligus menjadi diferensiasi yang kuat dari kompetitor.

Kata kunci: *Redesign*, Restoran Keluarga, Pengalaman, *Farm to Table*

ABSTRACT

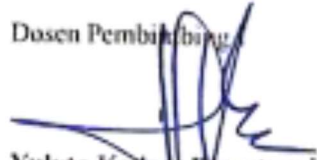
Hopa Place is a family restaurant located in the center of Bogor City and occupies a colonial-style building. Despite providing complete facilities, this restaurant has not been optimized in providing a unique dining experience. The redesign uses an interior design method that consists of problem identification, data collection, analysis, concept development, and implementation. The farm-to-table concept was developed by emphasizing sustainability and visitor involvement, such as picking their own food ingredients and watching the cooking process in an open kitchen. This concept involves the local farming community and shortens the food supply chain, while providing education about the origin of food. The user experience approach is used to create an emotional connection between diners and food through direct interaction in the serving process. The design process involves field analysis, exploration of tropical colonial-style visual concepts, as well as the development of spatial elements and the character of the existing building. The design result is expected to create a warm, interactive and meaningful dining atmosphere for families, as well as a strong differentiation from competitors.

Keywords: Redesign, Family Restaurant, Experience, Farm to Table

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

REDESIGN RESTORAN KELUARGA HOPA PLACE BOGOR: KONSEP FARM TO TABLE diajukan oleh Attaya Insyira, NIM 2112431023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Yulyta Khotun Prasetyaningsih, S.T., M.T.

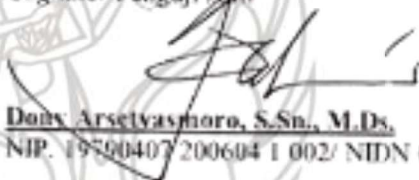
NIP. 19700727 200003 2 001/ NIDN 0027077005

Dosen Pembimbing II

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001/ NIDN 0024098603

Cogunita/ Penguji Ahli



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

NIP. 19790407 200604 1 002/ NIDN 0007047904

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

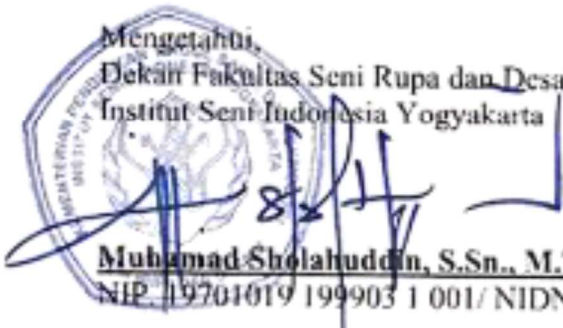
Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Attaya Insyira
NIM : 2112431023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Juni 2025



Attaya Insyira

NIM 2112431023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan Laporan Tugas Akhir Perancangan berjudul “*Redesign* Restoran Keluarga Hopa Place Bogor: Konsep *Farm to Table*” dengan lancar.

Dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan perancangan dan laporan ini tidak lepas dari semangat dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hal baik yang telah dikaruniakan kepada penulis sehingga penulis dapat menjalani seluruh proses dengan lancar dan selalu dikelilingi orang yang baik, tulus, dan *supportive*.
2. Kedua orang tua dan kakak atas perhatian dan segala dukungan yang diberikan baik secara moril maupun materil selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
3. Keluarga besar atas perhatian serta selalu memberikan doa, dukungan, nasihat, serta arahan sehingga penulis dapat berada sampai pada posisi saat ini.
4. Teman-teman perkuliahan khususnya Nadya, Nanda, Regina, Inu, Firli, Aya, Rani, Khansa, Jennie, Zytka, dan Thania yang selalu memberikan dukungan, saran, dan selalu ada dan sigap membantu penulis saat dalam kondisi yang kurang baik.
5. Teman-teman lintas angkatan dan juga lintas kampus khususnya Rada atas doa, dukungan, nasihat, dan arahan yang sangat memotivasi penulis.
6. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih dan Teh Yayu Rubiyanti selaku dosen pembimbing Mata Kuliah Tugas Akhir atas kritik, bimbingan, dan arahan selama proses pengerjaan tugas akhir yang sangat membangun dan memotivasi penulis.
7. Pihak dan rekan Atelier NARK+ khususnya Pak Eja, Mas Opan, Ci Flo, Ci Cep, Rizal, Bintang, dan juga Hakim atas ilmu dan pengalaman yang begitu

berkesan dan membangun sehingga menjadi motivasi bagi penulis dalam berkarya, serta atas proyek yang telah diberikan kepada penulis sebagai tugas akhir.

8. Pihak Restoran Hopa Place atas ketersediaannya untuk dapat membagikan informasi dan data yang dibutuhkan penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
9. Segenap pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.

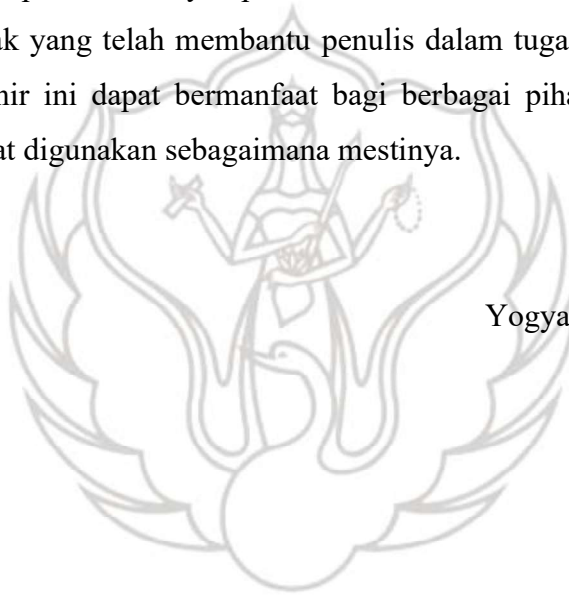
Akhir kata, penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada segala pihak yang telah membantu penulis dalam tugas akhir ini. Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak khususnya bagi pembaca serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Penulis,

Attaya Insyira

NIM 2112431023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
3. Evaluasi Pemilihan Desain	6
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	15
3. Referensi Desain	17
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	19
1. Tujuan Desain	19
2. Sasaran Desain	19
3. Data	19
a. Deskripsi Umum Proyek	19

b. Data Non Fisik	22
c. Data Fisik	23
d. Data Literatur	35
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	40
BAB III.....	43
PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah.....	43
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	43
BAB IV	50
PENGEMBANGAN DESAIN.....	50
A. Alternatif Desain	50
1. Alternatif Estetika Ruang.....	50
2. Alternatif Penataan Ruang	55
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
4. Alternatif Pengisi Ruang	61
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	64
B. Evaluasi Pemilihan Desain	75
C. Hasil Desain	77
BAB V.....	84
PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93
A. Hasil Survei	93
B. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>).....	96
C. Presentasi Desain.....	98
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	101

E. Gambar Kerja.....	107
----------------------	-----

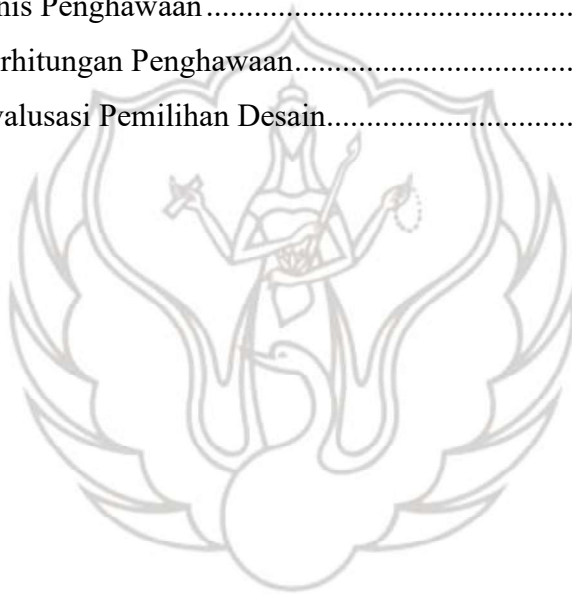
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Rosemary Kilmer	3
Gambar 2. 1 Warung Bumi Langit	17
Gambar 2. 2 Restoran Begawan Biji	18
Gambar 2. 3 Tansu Parung Plantation	18
Gambar 2. 4 Logo Restoran Hopa Place	21
Gambar 2. 5 Lokasi Perancangan Restoran Hopa Place.....	23
Gambar 2. 6 Lokasi Restoran Hopa Place	23
Gambar 2. 7 Tata Letak Ruang Restoran Hopa Place	24
Gambar 2. 8 Tampak Desain Lantai	24
Gambar 2. 9 Tampak Desain Lantai	25
Gambar 2. 10 Tampak Desain Lantai	25
Gambar 2. 11 Tampak Desain Lantai	26
Gambar 2. 12 Tampak Desain Lantai	26
Gambar 2. 13 Tampak Desain Dinding	27
Gambar 2. 14 Tampak Desain Dinding	28
Gambar 2. 15 Tampak Desain Dinding	28
Gambar 2. 16 Tampak Desain Dinding	29
Gambar 2. 17 Tampak Desain Dinding	29
Gambar 2. 18 Tampak Elemen Dekoratif.....	35
Gambar 2. 19 <i>Space</i> Meja dan Kursi Makan.....	35
Gambar 2. 20 Sirkulasi Area Makan	36
Gambar 2. 21 Antropometri Area <i>Bar</i>	39
Gambar 3. 1 Alur <i>Farm to Table</i>	44
Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang 1 (Terpilih).....	51
Gambar 4. 2 Alternatif Suasana Ruang 2	51
Gambar 4. 3 Elemen Dekoratif.....	52
Gambar 4. 4 Komposisi Warna	53
Gambar 4. 5 Komposisi Material	53
Gambar 4. 6 Stilasi Bentuk.....	54

Gambar 4. 7 Diagram Matriks	55
Gambar 4. 8 Alternatif <i>Bubble Diagram</i> 1	55
Gambar 4. 9 Alternatif <i>Bubble Diagram</i> 2 (Terpilih).....	56
Gambar 4. 10 <i>Zoning & Sirkulasi</i>	56
Gambar 4. 11 Alternatif <i>Layout</i> 1 (Terpilih)	57
Gambar 4. 12 Alternatif <i>Layout</i> 2.....	57
Gambar 4. 13 Alternatif Rencana Lantai 1	58
Gambar 4. 14 Alternatif Rencana Lantai 2 (Terpilih)	59
Gambar 4. 15 Rencana Dinding	60
Gambar 4. 16 Rencana Plafon	61
Gambar 4. 17 Alternatif Furnitur 1 (Terpilih)	62
Gambar 4. 18 Alternatif Furnitur 2.....	62
Gambar 4. 19 Elemen Dekoratif.....	63
Gambar 4. 20 Alternatif <i>Equipment</i>	63
Gambar 4. 21 Perspektif <i>Render Fasad</i> Bangunan dan <i>Foyer</i>	77
Gambar 4. 22 Perspektif <i>Render Lobby</i>	78
Gambar 4. 23 Perspektif <i>Render Private Room</i>	79
Gambar 4. 24 Perspektif <i>Render Indoor Dining Room</i> 1	80
Gambar 4. 25 Perspektif <i>Render Indoor Dining Room</i> 2	81
Gambar 4. 26 Perspektif <i>Render Toilet dan Public Toilet</i>	82
Gambar 4. 27 Perspektif <i>Render Hallway</i>	83
Gambar 4. 28 Perspektif <i>Render Semi Indoor Dining Room</i>	84
Gambar 4. 29 Perspektif <i>Render Staff Room</i>	85
Gambar 4. 30 Perspektif <i>Render Kitchen</i>	85
Gambar 4. 31 Perspektif <i>Render Storage Room</i>	85
Gambar 4. 32 Perspektif <i>Render Outdoor Dining Area</i>	86
Gambar 4. 33 <i>Layout Keseluruhan</i>	87
Gambar 4. 34 <i>Layout Bangunan Utama</i>	87
Gambar 4. 35 <i>Layout Pergola</i>	88
Gambar 4. 36 Detail Khusus.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Aktivitas Pengguna Ruang	22
Tabel 2. 2 Furnitur Pengisi Ruang	31
Tabel 2. 3 <i>Equipment</i> Pengisi Ruang	32
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	40
Tabel 3. 1 Permasalahan Ruang	47
Tabel 4. 1 Jenis Lampu	64
Tabel 4. 2 Titik Lampu	66
Tabel 4. 3 Jenis Penghawaan	70
Tabel 4. 4 Perhitungan Penghawaan	72
Tabel 4. 5 Evaluasi Pemilihan Desain	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir, perkembangan industri kuliner di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut terlihat dari berbagai restoran, *café*, kedai dan semacamnya yang semakin bertambah. Tidak hanya berfokus pada penyediaan menu yang lezat dan beragam ataupun perancangan interior yang menarik, tetapi juga mengedepankan pengalaman yang berbeda bagi para pengunjung. Ditambah lagi, perubahan gaya hidup masyarakat saat ini sangat berpengaruh terhadap industri kuliner, salah satunya adalah seperti permintaan tempat makan dengan pengalaman bersantap yang menarik. Hal tersebut tentu saja menjadikan persaingan yang cukup ketat bagi para pelaku bisnis industri pada zaman sekarang. Para pelaku bisnis harus menyiapkan strategi agar dapat menyenangkan hati dan membangun rasa antusias konsumen menjadi suatu *experience* didalam mengkonsumsi produk dan jasa, sehingga akan membuat mereka berkesan (Mitchell, 2001, dalam Rahmawati, 2009).

Salah satu *trend* yang semakin populer saat ini adalah penerapan konsep unik dalam operasional restoran, salah satu contohnya yaitu melalui cara yang lebih interaktif dan juga edukatif melalui pengalaman yang melibatkan pengunjung secara langsung dalam proses penyediaan bahan makanan yang biasa disebut dengan istilah konsep *farm-to-table*, di mana konsep ini juga menekankan nilai keberlanjutan dengan memanfaatkan bahan makanan segar yang dikelola langsung oleh pihak restoran, sehingga kualitas dan asal-usul bahan dapat lebih terkontrol sekaligus memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung.

Diresmikan pada awal tahun 2023, Restoran Hopa Place yang berada di tengah Kota Bogor, Jawa Barat ini hadir sebagai salah satu restoran yang menyediakan berbagai fasilitas yang menunjang sebagai

tempat berkumpul bagi keluarga yaitu mulai dari menu dengan variasi yang beragam, berbagai jenis ruang yang tersedia mulai dari *indoor*, *private room*, hingga *outdoor*, serta fasilitas *playground* sebagai tempat bermain untuk anak-anak. Tidak hanya itu, lokasinya yang berada di wilayah yang strategis, yaitu terletak di wilayah pusat kota ini juga berdekatan dengan berbagai tempat wisata sehingga menjadi suatu nilai tambah karena menjadikan restoran ini sebagai alternatif pilihan tempat makan keluarga yang tidak hanya menawarkan makanan namun juga fasilitas yang disediakan.

Berdasarkan dari hasil analisis, persoalan yang terdapat pada Restoran Hopa Place ini terletak pada sisi pengalaman yang ditawarkan, di mana restoran kurang optimal dalam menawarkan *experience* yang berbeda bagi pengunjung sehingga dikhawatirkan kalah dengan kompetitor yang ada. Dengan lokasi restoran yang terletak di wilayah strategis dan dikelilingi oleh berbagai tempat wisata hingga berbagai bisnis kuliner lainnya, tentu menjadi sebuah tantangan sekaligus ancaman dalam keberlangsungan bisnis restoran sehingga perlu adanya *awareness* dalam langkah menarik minat pengunjung dengan tidak hanya menawarkan menu makanan saja namun juga pengalaman yang unik sehingga mampu membedakan dengan kompetitor yang lain. Hal yang dapat dilakukan dengan menawarkan konsep berbeda dalam sistem operasional restoran sebagai daya tarik lebih yang dapat mempengaruhi loyalitas pengunjung untuk datang kembali.

Farm-to-table adalah pendekatan kuliner yang menekankan penggunaan bahan makanan segar, musiman, dan berasal dari petani lokal. Konsep ini tidak hanya meningkatkan kualitas makanan tetapi juga mendukung keberlanjutan dengan memperpendek rantai pasok, mengurangi jejak karbon, dan meningkatkan kesejahteraan petani serta komunitas lokal (Waters, 2007).

Tidak hanya itu, selain dapat meningkatkan kesadaran konsumen tentang keberlanjutan, tetapi juga mampu memperkuat hubungan emosional antara pengunjung dan makanan yang mereka konsumsi. Konsep ini didukung dengan daerah Bogor yang memiliki sumber daya alam yang kaya

Dengan demikian, perancangan ulang Restoran Hopa Place Bogor dengan konsep *farm-to-table* ini diharapkan mampu memberikan citra sebagai restoran keluarga dengan memberikan pengalaman bersantap yang lebih bermakna bagi pengunjung dengan cara yang interaktif.

Berdasarkan gambar tersebut, proses analisis mencakup *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze* sedangkan proses sintesis mencakup *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Hal pertama yang dilakukan adalah mengenali masalah atau persoalan yang terdapat pada Restoran Hopa Place Bogor yang didapatkan melalui hasil pengamatan secara langsung dengan menekankan rasa *empathy* dalam memahami masalah atau persoalan yang ada. Rasa *empathy* ini membantu dalam mengidentifikasi masalah yang mungkin tidak terlihat dari sudut pandang yang lebih objektif.

2) *State (Define the Problem)*

Pada tahap ini mulai dilakukan pendefinisian masalah apa saja yang terdapat pada *site* restoran dengan menggunakan teknik *checklist*. Hal ini sangat membantu perancang dalam memahami persoalan yang ada di lapangan sehingga dapat memudahkan dalam proses pencarian solusi yang tepat.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Di tahap ini perancang melakukan kegiatan pengumpulan data-data yang relevan terkait dengan Restoran Hopa Place serta informasi tentang daerah lokasinya yaitu Bogor. Data didapatkan melalui hasil *survey* atau pengamatan langsung ke lapangan, wawancara dengan *staff* yang bekerja, serta melalui informasi dari internet tentang studi literatur terkait dengan obyek yang serupa.

4) *Analyze*

Setelah mendapatkan masalah dan fakta, perancang melakukan analisis terhadap kedua hal tersebut dengan menyaring poin-poin yang menjadi prioritas untuk diangkat dan dikembangkan lebih lanjut. Proses ini bertujuan untuk memudahkan perancang dalam menarik

kesimpulan atas persoalan yang perlu diatasi serta dengan solusi yang sesuai.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Pada tahap ini perancang mulai melakukan pencarian serta penggalian ide-ide sebagai upaya dalam menemukan solusi atas permasalahan atau persoalan yang telah disimpulkan sebelumnya dan untuk dapat membangun konsep desain keseluruhan. Terdapat dua fase pada proses *ideation* yaitu:

a) *Drawing Phase (Schematic)*

Merupakan fase penggalian alternatif ide dalam bentuk *bubble diagram* yang menggambarkan fungsi, area, hingga sirkulasi.

b) *Concept Statement*

Adalah fase di mana perancang melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan konsep desain untuk perancangan ulang Restoran Hopa Place.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Di tahap pemilihan ini perancang memilih opsi yang terbaik dari alternatif ide yang ada dan telah dipertimbangkan dengan matang dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan *redesign* Restoran Hopa Place. Pertimbangan dilakukan berdasarkan ide solusi yang paling sesuai dan mampu menjawab persoalan yang ada pada proyek. Dalam memilih keputusan, teknik yang digunakan adalah *comparative analysis*, di mana pada teknik ini perancang melakukan peringkatan terhadap opsi berdasarkan pertimbangan solusi yang paling tepat dan sesuai dalam menjawab persoalan desain yang ada. Kemudian keputusan diambil atas hasil jumlah dan pertimbangan poin *pro* sehingga keputusan atas solusi yang akan digunakan dapat lebih bijak.

3) *Implement (Take Action)*

Hasil ide yang telah didapat dan diputuskan kemudian dituangkan ke dalam *final drawing*, *render* perspektif, dan presentasi visual. Proses ini dimaksudkan sebagai simulasi desain sebelum masuk ke tahap pembangunan secara nyata di lapangan.

3. Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Evaluate*

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah hasil desain telah berhasil menjawab persoalan desain atau belum. Evaluasi dilakukan oleh perancang dengan menilai kembali hasil desain yang telah dilakukan dengan jujur dan kritis, dan juga membutuhkan pendapat dari pihak lain agar mendapat perspektif lebih dari kacamata sendiri.

