

Perancangan Interior *Café* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di Surabaya

Evelyn Budi Santoso, Sherly de Yong dan David Tan Kayogi

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: evelynbudisantoso@gmail.com; sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak—Penggunaan *gadget* yang semakin mengalami peningkatan berdampak pada menurunnya tingkat interaksi antar manusia. Definisi *Cafe* menurut *Building Planning & Design* adalah tempat yang dapat digunakan sebagai tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang. Pada dasarnya menurut definisi *café* cocok mewadahi aktivitas manusia untuk membangun interaksi sosial. Namun, pada kenyataannya ketika berkumpul di sebuah *café* dengan teman, orang akan cenderung tidak atau minim berkomunikasi satu sama lain dan sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Sehingga perancangan interior ini bertujuan untuk membangun interaksi sosial secara langsung pada pengunjung yang datang. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari *understanding, observe, point of view, ideate, prototype, test, dan implementation*. Hasil perancangan berupa *Play Day Social Café* dengan konsep *Oodles of Fun*, dimana konsep ini akan memberikan kesan menyenangkan, *moodbooster, enjoyable, catchy* dan *fleksible*, menerapkan adanya fasilitas-fasilitas yang disediakan seperti *board game* dan buku-buku seperti novel dan komik yang umumnya digemari oleh anak muda usia 15-25 tahun yang secara langsung/tidak langsung dapat menghadirkan interaksi sosial melalui fasilitas tersebut.

Kata Kunci—*Board game*, Desain Interior, Interaksi Sosial, Kafe, Perpustakaan.

Abstrac— The Increasing usage of gadget have an impact on decreasing interaction level between humans. The definition of *café* according to *Building Planning & Design* is a space that can be used as a place to relax dan chat. Basically, according to the definition, *café* is suitable for accommodating human activities to build social interaction. However, in reality when people gather at the *café*, people will tend to have lack communication with each other and get busy with their own gadgets. The purpose of the interior design is to build social interaction for the visitors. The design method used was Design Thinking which consist of *understanding, observe, point of view, ideate, prototype, test, and implementation*. The design result is *Play Day Social Café* designed with the concept of *Oodles of Fun*, which will give the impression of fun, mood booster, enjoyable, catchy, and flexible about this *café*, and providing facilities like *board game* and books like novels and comics which often loved by teenager/young adult on range 15-25 years old to, directly or not, present social interaction.

Keyword— *Board game*, Interior Design, Social Interaction, *Café*, Library.

I. PENDAHULUAN

Saat ini, penggunaan *gadget* mengalami pertumbuhan yang sangat tinggi. Indonesia juga tercatat sebagai salah satu negara yang memiliki tingkat penggunaan *gadget* atau *smartphone* yang tinggi, rata-rata tiga jam per hari, porsi penggunaan terbesar adalah untuk media sosial. Pakar perilaku konsumen lulusan *Western Sydney University* Australia, Godo Tjahjono dalam Suara Pembaharuan, Senin, (1/2/2016) [1] mengatakan bahwa pengaruh penggunaan media sosial melalui *gadget* di dunia digital telah menurunkan kualitas hubungan antar manusia. "Ini adalah fenomena yang terjadi di era *gadget* yang harus kita cermati yakni jangan sampai aplikasi, media sosial atau *gadget* justru menurunkan kualitas hubungan antar manusia". Menurutnya, masyarakat Indonesia adalah masyarakat komunal yang senang berkumpul, saling mengunjungi dan berkomunikasi satu sama lain. Di era *digital*, hal tersebut terwujud juga dalam dunia maya, masyarakat menggunakan media sosial sebagai semacam etalase untuk menyampaikan status sosial dan pencitraan diri, namun hal tersebut tidak akan membangun sisi emosional yang sama ketika bertemu secara langsung, pertemuan langsung ini yang membuat kita merasa memiliki kedekatan sesungguhnya dengan orang-orang yang kita cintai atau kita hargai" tegasnya.

Oleh karena itu, fenomena di era *gadget* ini bisa diantisipasi dengan kegiatan sosial yaitu dengan pengalaman untuk berkumpul, bertemu langsung dan melakukan suatu kegiatan yang dapat membangkitkan interaksi manusia. karena semakin tinggi pengalaman berinteraksi maka semakin tinggi kebutuhan emosi manusia terpenuhi.

Definisi *café* menurut *Building Planning & Desain* yaitu merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati *restaurant* dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga kafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbincang-bincang. Pada dasarnya menurut definisi tersebut *café* cocok mewadahi aktivitas manusia untuk membangun interaksi sosial. Namun, pada kenyataannya ketika orang berkumpul di sebuah *café* dengan teman justru tidak atau minim berkomunikasi satu sama lain dan sibuk dengan *handphone* atau *gadget*-nya masing-masing selagi menunggu pesanan yang datang akibat dari pengaruh era globalisasi ini.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan *café* yang dapat meningkatkan interaksi antar manusia sehingga tidak lagi sibuk dengan *gadget*-nya ketika berkumpul dengan teman namun benar-benar memanfaatkan waktu berkumpul tersebut dan memberikan makna bagi pengunjung yang datang dengan menggunakan konsep permainan/rekreasi. Karena rekreasi sendiri memiliki arti yaitu semua kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang baik secara individual maupun secara bersama yang bersifat bebas dan menyenangkan, sehingga orang cenderung untuk melakukannya. Rekreasi meliputi pertandingan olahraga, santai, dan hobi. Rekreasi merupakan suatu kegiatan khusus yang ditentukan oleh elemen waktu, kondisi dan sikap seseorang dan lingkungannya. [2]

Dari gabungan antara definisi *café* dan rekreasi tersebut yang memiliki nilai yang sama yaitu agar dapat meningkatkan waktu senggang agar menjadi berguna dalam meningkatkan interaksi sosial secara langsung dengan lebih menyenangkan. Diharapkan perancangan ini dapat membuat pengunjung yang datang meninggalkan kebiasaan untuk menggunakan *gadget* ketika berkumpul bersama dan menikmati waktu yang ada untuk lebih peduli dan membangun interaksi sosial secara langsung.

II. METODE PERANCANGAN

Tahap perancangan yang digunakan adalah *design thinking*, tahap ini digunakan untuk merumuskan masalah dan menemukan solusi yang tepat untuk masalah tersebut.

A. Understand

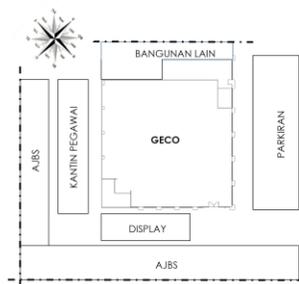
Menemukan masalah yang ada dan merumuskan masalah tersebut dengan mencari sumber-sumber informasi dan literatur yang berhubungan dengan perancangan, selain itu mencari data perbandingan yang sesuai dengan objek perancangan sejenis yang pernah ada sebelumnya.

B. Observe

Mencari site yang sesuai untuk perancangan. Juga melakukan beberapa wawancara dan menyebar kuisisionair yang hasilnya digunakan untuk analisis aktivitas, kebutuhan ruang dan programming.



Site yang diambil untuk perancangan interior *Café* di Surabaya ini merupakan bangunan 1 lantai, dengan total luasan ± 1100 m². Bangunan ini memiliki batasan sebagai berikut :
 •Utara : Gudang Pipa dan jalan kecil
 •Selatan : PT. Panca Wira Usaha
 •Timur : Perumahan Warga
 •Barat : Jalan Kecil, Transmart Ngagel.



Gambar 1. Site Perancangan Menggunakan GECO,AJBS Surabaya.
 Sumber : www.googlemap.com dan pribadi, 2019.



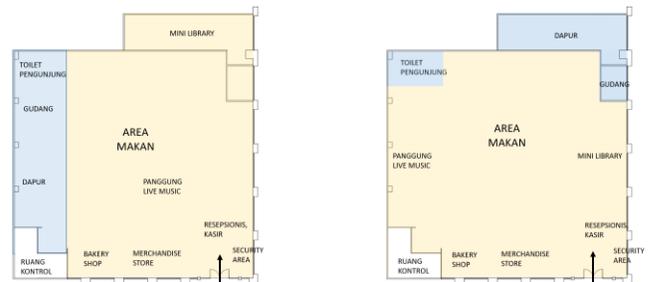
Gambar 2. Existing GECO, AJBS
 Sumber : Pribadi, 2018.

C. Point Of View

Melakukan analisis tipologi, yaitu mencari beberapa data perbandingan *café* sejenis yang real dan sesuai dengan perancangan kemudian dianalisa berdasarkan aspek interior. Selain tipologi, pola aktivitas pengguna ruang juga penting untuk membuat *programming*. Dengan data-data yang sudah ada, kemudian memetakan kedalam *framework* untuk mengetahui fakta yang ada, kebutuhan, target, dan masalah yang ada. Kemudian dijabarkan kedalam 9 aspek interior pada *problem statement* yang nantinya dapat disimpulkan *programmatic concept* yang akan diwujudkan dalam perancangan.



Gambar 3. Pola Aktivitas Pengunjung *Café*.



- ALTERNATIF 1
- Kelebihan :
 - Area private terletak disamping bangunan dan jauh dari main entrance sehingga tidak mengganggu sirkulasi pengunjung. Selain itu, dekat dengan ruang kontrol.
 - Tidak banyak mengubah bentuk bangunan.
 - Area dapur dapat penghawaan, pencahayaan alami dan pintu tambahan sebagai akses masuk pegawai.
 - Area panggung tidak monoton karena berada di tengah area public.
 - Sirkulasi linear dan tidak mengganggu sirkulasi area private.
- ALTERNATIF 2
- Kelebihan :
 - Area private terletak dibelakang bangunan dan jauh dari main entrance sehingga tidak mengganggu sirkulasi pengunjung.
 - Area dapur lebih jauh dari toilet pengunjung.
 - Sirkulasi jaringan, pengunjung bebas bergerak ke area yang ingin digunakan.
 - Kekurangan :
 - Area panggung lebih monoton.
 - Area library lebih terganggu meskipun menggunakan dinding partisi.
 - Area dapur mengganggu sirkulasi udara, dan tidak dapat ditambah pintu masuk sebagai akses pegawai.

Gambar 4. Zoning dan Grouping



Gambar 5. Problem Statement dan Programmatic Concept

D. Ideate

Setelah mendapatkan programmatic concept, melakukan brainstorming ide yang hasilnya berupa konsep desain yang dikembangkan kedalam alternative layout, sketsa perspektif ruang, dan perabot. Setelah membuat sketsa-sketsa ide yang dikembangkan sesuai dengan konsep desain, maka diperoleh beberapa hasil yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya.

E. Prototype

Setelah membuat sketsa ide yang sesuai dengan konsep, dipilih 1 layout dengan sirkulasi yang paling baik, dan membuat 3D modelling, maket studi dan gambar kerja.

F. Test

Tahap terakhir dari proses mendesain yaitu dengan pengujian berupa proses

G. Implementation

Menceritakan latar belakang pembuatan desain dan masalah apa saja yang dibahas sehingga perancangan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan. Selain itu, memunculkan inovasi apa yang dapat dilanjutkan untuk perancangan selanjutnya. Dan membuat *business model canvas* untuk perancangan ini.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Café

Definisi *café* menurut Definisi *café* menurut *Building Planning & Design* yaitu adalah tempat yang menyediakan makanan dan minuman seperti *restaurant* dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga kafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbicara melakukan interaksi. [3] Selain itu pengertian *café* adalah “*The coffeeshouse is portrayed as a social space dedicated to high-minded discourse on a wide range of affairs; it is also assumed to be open to any man who wanted to participate in the discussions conducted therein, regardless of social rank*”. Pada sejarah *café*, *coffeeshouse* merupakan sebutan dari *café* pada jaman dahulu. [4]

B. Perpustakaan Khusus

Pemilihan lokasi perpustakaan untuk umum yang ideal diantaranya adalah perpustakaan sebaiknya dekat dengan area pertokoan dan fasilitas pendidikan. Syarat lainnya adalah harus mudah dijangkau baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum, bahkan oleh pejalan kaki. Selain itu, perpustakaan untuk umum dapat juga menjadi satu bagian area pertokoan, fasilitas pendidikan maupun fasilitas budaya. [5] Perpustakaan Khusus adalah perpustakaan yang menyediakan koleksi bahan pustaka dengan subjek tertentu dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan komunitas tertentu. Perpustakaan khusus adalah perpustakaan pada suatu unit kerja organisasi yang mempunyai koleksi buku dan media lain dalam bidang atau subjek tertentu yang berisi informasi yang dibutuhkan staf untuk peningkatan kemampuan dan kemajuan organisasi. [6]

C. Board game

Beberapa manfaat bermain *board game* menurut Nelson Gustav Wisana dalam bukunya *Manfaat Board game* di Tengah Era Digital, adalah sebagai berikut : [7]

1) Aturan

Board game hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan. Artinya, permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur,

2) Interaksi sosial

Kebanyakan judul *board game* dapat dimainkan lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan pemain itu sendiri, bernegosiasi, atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Dibalik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.

3) Edukasi

Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas dalam sebuah tema tertentu yang menarik, seperti monopoly yang dikemas pada tema investasi. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru bagi pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh *board game*. Selain itu, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik dan pengambilan keputusan.

4) Resiko dan Simulasi

Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, ketidaksetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama permainan akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya.

D. Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto dalam bukunya, interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. [8]

IV. KONSEP DAN PENGAPLIKASIAN DESAIN

Konsep perancangan *café* ini yaitu Oodles of Fun yang mana nantinya perancangan ini akan memberikan kesan menyenangkan, *free, moodbooster, enjoy, catchy* dan *fleksible* sehingga dapat mewujudkan *programatic concept* yaitu antara lain dapat meningkatkan interaksi sosial secara langsung oleh anak-anak muda khususnya yang berumur 15-25 tahun yang

seringkali sibuk dengan *gadget*-nya sendiri ketika berkumpul dengan teman, selain itu dapat menghasilkan *café* dengan *layout* dan sirkulasi yang jelas bagi pengunjung, juga menambah elemen dekoratif yang dapat meningkatkan *mood* dan menarik minat pengunjung, serta *façade* yang lebih menonjol dan *catchy*.

PROBLEM STATEMENT



- Kurangnya interaksi sosial pengunjung yang datang ke *Café (Human)*
- Denah eksisting menggunakan denah *co-working space*
- *Layout* dan sirkulasi belum jelas
- Elemen dekoratif sangat minim
- Tidak ada toilet untuk pengunjung
- *Façade* tidak menonjol

PROGRAMATIC CONCEPT



- Membuat *café* yang dapat meningkatkan interaksi sosial pengunjung agar tidak *focus* pada *gadget* saja
- *Layouting* dan sirkulasi yang jelas
- Menambah elemen dekoratif yang dapat meningkatkan *mood* dan menarik minat pengunjung
- Menambahkan toilet pengunjung
- *Façade* yang lebih menonjol dan *catchy*

BRAND IMAGE



Cafe untuk meningkatkan interaksi sosial melalui permainan *board game* dan minat baca anak-anak muda untuk berkumpul secara mandiri maupun dengan komunitas untuk melakukan interaksi.

KONSEP DESAIN
OODLES OF FUN



- Merancang **fasilitas *café* yang menyenangkan dan dapat meningkatkan interaksi sosial anak-anak muda** yang seringkali sibuk dengan *gadget*nya sendiri ketika berkumpul dengan teman.
- *Café* ini menghadirkan fasilitas seperti tersedianya *board game* dan buku-buku seperti *komik* dan *novel* yang diminati oleh pelajar dan mahasiswa. Pengunjung yang datang juga bisa menikmati makanan dengan bermain atau dengan membaca sekaligus dengan adanya *furniture* yang multifungsi yang dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan beberapa kegiatan sekaligus.

A. Tema dan Suasana Ruang

Diambil tema “permainan” yang diaplikasikan pada elemen interior untuk menciptakan kesan informal sehingga menimbulkan kesan *fun* yang mendukung kenyamanan dan kesan santai. Dengan menggunakan ruang dengan sistem *open plan*, pengunjung diharapkan dapat merasa bebas dan terbuka untuk melakukan interaksi. Tema permainan yang digunakan pada perancangan ini, meliputi permainan catan, monopoli dan ular tangga yang dikombinasi karena memiliki komponen dan warna-warna serupa.

B. Aplikasi Perancangan

Pada sisi sebelah kanan *enterance*, menggunakan kaca sebagai pembatas antara *outdoor* dan *indoor*, sehingga pada sisi ini pencahayaan alami dapat masuk dengan baik pada siang hari. Menggunakan material kedap suara pada perpustakaan dengan *double glass* agar suara bising dari area bermain tidak masuk ke area perpustakaan.

Untuk elemen pengisi interior :

- 1) Meja : material kayu seperti multipleks yang difinishing menggunakan HPL bermotif, dan duco. Juga menggunakan kayu pinus yang difinish politur.
- 2) Kursi : Material kayu, dikombinasi dengan *cushion* dan *fabric* berwarna *colourful*.
- 3) *Storage* : Material Multipleks, *finishing* cat Duco

Untuk elemen pembentuk interior :

- 1) Lantai : menggunakan *levelling*, *parquet* kayu/*vynil*, *granite tile*
- 2) Dinding : Menggunakan Partisi yang dapat di *swing* untuk area yang lebih *private*
- 3) Plafond : *drop ceiling* dan *exposed*. Konstruksi besi dan baja ringan.

C. Hasil Desain Akhir

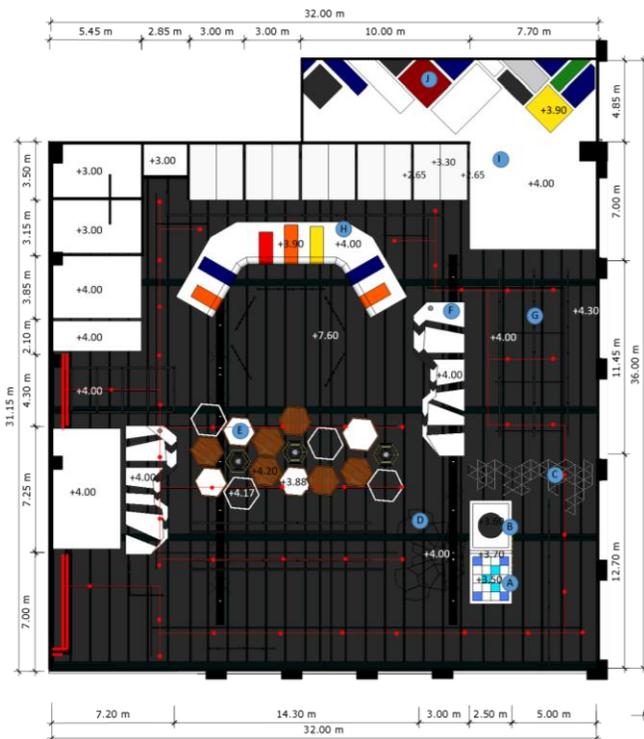
Layout dibuat warna-warni yang disesuaikan dengan konsep *Oodles of Fun* yang digunakan pada perancangan ini. Disamping agar Lantai tidak monoton, kaku dan terlihat menyenangkan. Pemilihan bentuk pada lantai sesuai dengan bentuk utama yang digunakan yaitu hexagon dengan material berupa *parquete* kayu dan cat *epoxy* untuk bentuk hexagonal dan motif dadu.

Pada penataan *layout*, area registrasi diletakkan didepan untuk melakukan registrasi, sehingga pengunjung yang datang tidak kebingungan ketika memasuki *café*. Di area depan juga disediakan *photo booth*, sehingga pengunjung yang datang dapat melakukan foto terlebih dahulu agar ketika sudah masuk ke area bermain dan *library* pengunjung tidak disibukkan dengan *gadget*-nya lagi. Setelah pengunjung melakukan registrasi, akan diarahkan ke meja untuk bermain atau ke *library*. Selain itu pada *café* ini juga disediakan *board game* store dan *bakery shop*.

Gambar. 5. Konsep Desain



Gambar 6. Layout



Gambar 7. Pola Plafond

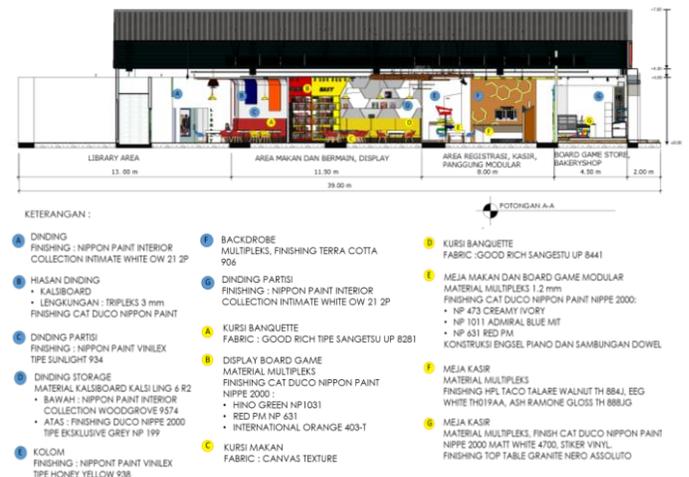
Plafond menggunakan *plafond exposed* warna hitam untuk menonjolkan warna-warna dari elemen interior lain yang digunakan. Adanya *drop ceiling* dengan motif hexagonal dan dipadukan dengan motif stilasi dari permainan ular tangga, memberikan kesan dinamis pada ruang. Untuk area servis hanya menggunakan *gypsum board* yang di *finishing* cat. (Lihat gambar 7)

Main entrance dari *café* ini menggunakan *existing* dari *site* perancangan yang dimodifikasi dengan penebalan dinding menggunakan *gypsum board* dengan rangka besi ringan dan di *finishing art grass*. Penggunaan material *art grass* ini karena ingin menjadikan *façade* sebagai *emphasis* daripada bangunan-bangunan disekitarnya, karena *café* ini berada pada kompleks AJBS. Selain itu, *art grass* sendiri memiliki moto yang menekankan kepada kebersihan, daya tarik, ketenangan dan kenyamanan. Selain itu, juga menambahkan logo *café* pada bagian *entrance* sebagai identitas dari *café* ini. Bagian *Board game Store* dan *bakery shop* juga terekspose sehingga pengunjung dapat melihat koleksi *board game* dan makanan ringan yang dijual. (Lihat gambar 8)

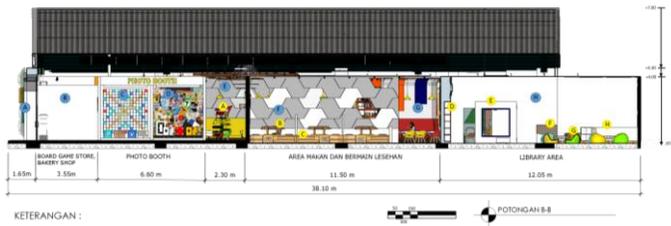


Gambar 8. Main Entrance

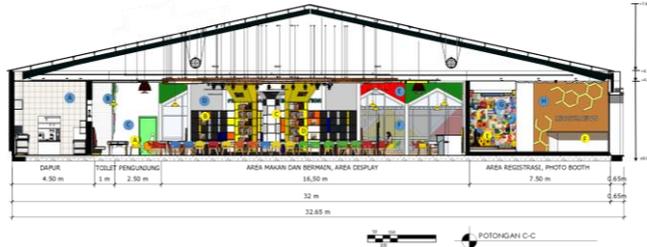
Berikut adalah beberapa tampak potongan bangunan yang dirancang guna menunjukkan lebih jelas setiap area serta materialnya.



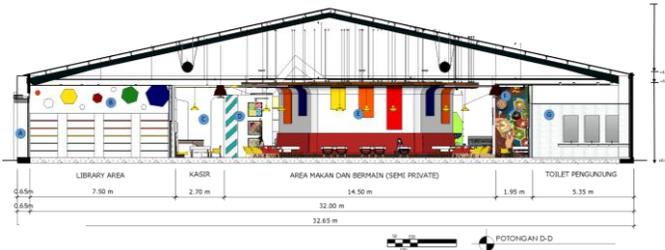
Gambar 9. Potongan A-A



Gambar 10. Potongan B-B



Gambar 11. Potongan C-C



Gambar 12. Potongan D-D

Area registrasi ini terletak pada bagian depan area perancangan. Pada bagian *backdrop* dipasang LED Strip yang ditanam di dalam *backdrop* dengan bentuk hexagon. Plafond *exposed* yang di berikan rangka besi yang di *finish* cat khusus besi berbentuk segitiga yang bila disusun akan membentuk hexagon. Penempatan *photo booth* di area depan ini agar pengunjung dapat melakukan kegiatan berfoto sebelum atau sesudah melakukan kegiatan bermain atau membaca dan melakukan interaksi sosial sehingga ketika berada di area dalam, tidak sibuk dengan *gadget* lagi. Menggunakan atap *drop ceiling gypsum board* yang modifikais menggunakan material akrilik dan diberi permainan warna dengan LED.



Gambar 13. Area Resepsionis dan Photobooth

Area makan dan bermain *board game* merupakan area yang paling luas pada *café* ini karena selain dapat menampung banyak pengunjung yang datang, *café* ini juga dapat digunakan untuk *event-event* tertentu seperti *launching* atau perlombaan

board game . Sehingga disediakan panggung modular yang dapat di gunakan ketika ada *event* dan di simpan di gudang ketika tidak digunakan.



Gambar 14. Area Makan Dan Bermain dengan Panggung Modular

Desain dari *café* ini cenderung berwarna-warni dengan menggunakan warna yang hangat karena ingin menonjolkan kesan *fun*, santai dan informal bagi pengunjung agar lebih dalam melakukan interaksi sosial. Ketika tidak ada event, panggung modular dapat digantikan dengan meja dan kursi pengunjung.



Gambar 15. Area Makan Dan Bermain Tanpa Panggung Modular

Untuk area semi private juga menggunakan *drop ceiling* yang menyatu dengan dinding, dengan di beri *backdrop* berwarna dan *hidden light* di belakangnya agar menambah kesan tidak kaku atau datar, bentuk ini merupakan stilasi dari tangga permainan ular tangga sehingga ukurannya yang berbeda-beda. Untuk area *private room*, bagian pintu menggunakan bentuk rumah-rumahan dari permainan monopoli.



Gambar 16. Area Semi Private dan Private Room

Area lesehan ini mendapatkan cahaya matahari yang baik karena dindingnya menggunakan kaca. Terdapat *leveling* untuk

didukung karena bagian bawah dapat digunakan untuk meletakkan penutup meja ketika ingin bermain *board game*. Selain itu pengunjung juga bisa melakukan aktivitas bermain dan makan secara bersamaan karena meja yang digunakan bersifat fleksibel dan dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna tanpa mengotori permainan *board game*.



Gambar 17. Area Lesehan

Dapur pada *café* ini dibuat terpisah, untuk makanan berat dimasak di bagian dapur kotor yang bersebelahan dengan dapur bersih yang di ekspos dan dapat dilihat pengunjung *café*. Dapur bersih digunakan untuk membuat minuman dan penyajian makanan setelah dari dapur kotor.



Gambar 18. Dapur Bersih dan Dapur Kotor

Perpustakaan ini berisi novel dan komik yang juga digemari oleh anak muda usia 15-25 tahun. Selain itu, perpustakaan ini juga dapat memwadahi komunitas baca untuk berkumpul di tempat ini, jika membutuhkan tempat lebih dapat menggunakan *private room* dengan membuka partisi kaca. Ada beberapa jenis *furniture* yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk memperoleh kenyamanan, yaitu *private space* yang di gabung dengan rak buku, *bean bag* dengan meja, meja perpustakaan, dan sofa.



Gambar 19. Library

Board game Store merupakan tempat dimana pengunjung dapat membeli *board game* yang mereka inginkan. Terdapat *window display* dengan material akrilik yang beri lampu LED pada bagian dalam sehingga menyala membentuk pola warna seperti papan permainan ular tangga. Untuk *display*

menggunakan bentuk kotak agar dapat menampung *board game* lebih banyak. Sedangkan *display* tengah bentuk hexagon dan digunakan sebagai *display board game* yang *best seller*. *Bakery shop* merupakan tempat dimana pengunjung dapat membeli camilan/makanan ringan untuk dibawa melakukan aktivitas seperti bermain *board game* atau membaca.



Gambar 20. *Board game* Store dan Bakery Shop

V. KESIMPULAN

Di Kota Surabaya banyak sekali *café-café* yang sangat diminati oleh kalangan muda, namun konsep yang kebanyakan diusung oleh *café-café* tersebut lebih mengutamakan segi estetika yang memicu pengunjung untuk menggunakan *gadget*-nya sehingga, *café* itu sendiri tidak dapat sesuai dengan pengertian sebenarnya dimana interaksi sosial yang sesungguhnya dapat terjadi. Perancangan interior untuk meningkatkan interaksi sosial di Surabaya ini dilakukan untuk menciptakan kesan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial anak muda dan tidak lagi sibuk dengan *gadget*-nya sendiri, melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh *café* ini yaitu *board game* dan perpustakaan berisi novel dan komik yang digemari oleh anak muda usia 15-25 tahun. Selain itu ada pula yang membedakan *café* sosial ini dengan yang lain yaitu pengunjung yang datang bisa menikmati makanan dengan bermain atau dengan membaca sekaligus dengan adanya *furniture* yang multifungsi yang dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan beberapa kegiatan sekaligus tanpa harus khawatir mengotori *board game* maupun buku. Selain itu juga, di *café* ini disediakan panggung modular yang dapat digunakan untuk *event-event* tertentu komunitas *board game* seperti perlombaan, *launching board game* yang di Surabaya sendiri tidak memiliki tempat khusus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing Tugas Akhir yaitu Sherly de Yong, S.Sn., M.T dan David Tan Kayogi, S.T., HDII dan juga orang tua terkasih yang senantiasa mendukung, serta pihak-pihak lain yang terkait dalam pembuatan karya tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan

tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Gadget Menurunkan Kualitas Interaksi Sosial." Suara Pembaharuan. 1 Februari 2016. 17 Februari 2019. <<https://sp.beritasatu.com/home/gadget-menurunkan-kualitas-interaksi-sosial/107538>>
- [2] Pratt, Henry. "Dictionary Of Sociology." Philosophical Library. New York: 1994.
- [3] Durocher, Joseph F. *Succesfull Restaurant Design*. Canada: John Willey & Sonc Inc. 2001.
- [4] Cowan, Brian "Mr. Spectator and The Coffeehouse Public Sphere," *Eighteenth-CenturyStudies*. Vol. 37.3. (2004): 345-366. <<https://muse.jhu.edu/article/53861/summary>>
- [5] Konya, Allan. *Libraries, Architechtural Press Briefng and Design Guides*. 1986:39.
- [6] Rachmadyanti, RR. Cahyaningrum. "Perancangan Interior Playground Café & Creative Corner Yogyakarta." UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. 2017. <<http://digilib.isi.ac.id/1720/>>
- [7] Wisana, Nelson Gustav. Manfaat *Board game* di Tengah Era Digital. 2011. 1 Maret 2019. <<http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>>
- [8] Soekanto, Soerjono. *Sosiologi (Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.