

Perancangan Interior Kafe Pada House Of Batman di Surabaya

Patricia Tjahajo, Adi Santosa, Herlin Sri Utami
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: patriciatjahayo@gmail.com

Abstrak—Dalam perkembangan era saat ini, telah banyak dibuka usaha – usaha baru terutama yang berkaitan dengan kafe. Belum banyak kafe yang mengangkat tema dengan karakter atau tokoh seorang batman. Batman merupakan salah satu tokoh *superhero* yang dikenal semua kalangan, dan merupakan salah satu tokoh yang mengandalakan teknologi canggih, sehingga dalam penerapan desain terdapat kesan canggih seperti teknologi yang digunakan oleh batman. Selain itu komunitas penggemar batman membutuhkan wadah tersendiri untuk pengelompokan dan perkembangannya, maka dibuatlah House of Batman di Surabaya untuk menampung aktifitas yang berkaitan dengan batman. Konsep yang saya gunakan adalah kesan canggih dari teknologi yang digunakan batman diaplikasikan pada perabot kafe, juga alur cerita dari sekuel batman yang diaplikasikan pada desain ruangan.

Kata Kunci : “House of Batman”, Kafe, Konsep, Perancangan

Abstrac—In development of an era, many have opened businesses especially pertaining to technology. Undergo development technology which is very fast among other areas. Technology enjoyed by all people, young and old, so it is with batman. Batman is one of a superhero that all people known and is one figure that use high-tech to defeat his enemy. Community of batman need a place to grouping and progress. Then house of batman in Surabaya made to accommodate the activities of the community of Batman that pertaining to batman. The concept that use of advanced technology is used by batman apply to furnitures café also plot of the sequel batman applied to the design of the room.

Keyword—“House of Batman”, Café, Concept, Design

I. LATAR BELAKANG PERANCANGAN

Tokoh batman, dalam setiap film – filmnya, batman selalu menggunakan teknologi – teknologi canggih. Teknologi diaplikasikan pada rumah, senjata, kendaraan, bahkan kostum yang dia kenakan. Tokoh batman tidak hanya dikenal kalangan anak – anak, tapi juga orang dewasa, karena tokoh pahlawan ini sudah berpuluh – puluh tahun dikenal hingga teknologi yang digunakan pun terus berubah dan berkembang semakin canggih. Dunia teknologi dengan perkembangan jamannya terus bergulir maju, khususnya dalam hal hiburan dan interior. Teknologi yang berkembang saat ini sangat canggih dan beberapa diantaranya dapat sangat membantu menambah estetika ruangan. Seperti pada Surabaya

merupakan kota metropolitan dan kota yang memiliki peluang bisnis cukup tinggi. Fasilitas yang dapat memenuhi para penggemar Batman di kota Surabaya ini belum tersedia, sehingga mereka harus keluar negeri untuk menikmati fasilitas – fasilitas seperti kafe dengan nuansa karakter batman, didukung dengan replika – replika yang berhubungan dengan batman, dengan fasilitas pendukung seperti mini theater dan galeri. Mini theater khusus menyediakan film – film batman hingga serial kartun. House of Batman dapat menjadi ikon yang sekaligus menjadi daya tarik yang pada akhirnya dapat menambah nilai ekonomi khususnya dalam bidang hiburan di Surabaya.

Desain Interior sebagai penunjang sekaligus sebagai sarana merealisasikan imajinasi teknologi yang dipakai Batman, sehingga para pengunjung yang datang dapat merasakan seperti berada di dunia batman.

I. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana merancang sebuah kafe yang dapat menampilkan karakter Batman?
2. Bagaimana merancang sebuah fasilitas interior yang dapat menampung aktifitas para pecinta Batman yang kreatif dan dinamis?
3. Bagaimana merancang sebuah fasilitas interior dengan menambahkan kesan canggih pada beberapa perabot?

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan interior kafe pada House of Batman di Surabaya ini menggunakan metode analitis (analytical method), mengingat kebutuhan ruang yang beragam dan kompleks. Sebelum memulai proses perancangan, permasalahan yang ada ditangkap terlebih dahulu, setelah itu terdapat proses pengumpulan data lapangan, literature, tipologi untuk dikomparasikan. Data – data tersebut berguna untuk menganalisis permasalahan dan menyusun kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah menarik kesimpulan yang akhirnya menghasilkan konsep dan skematik desain. Berangkat dari konsep tersebut muncul produk desain sebagai tahapan akhir.

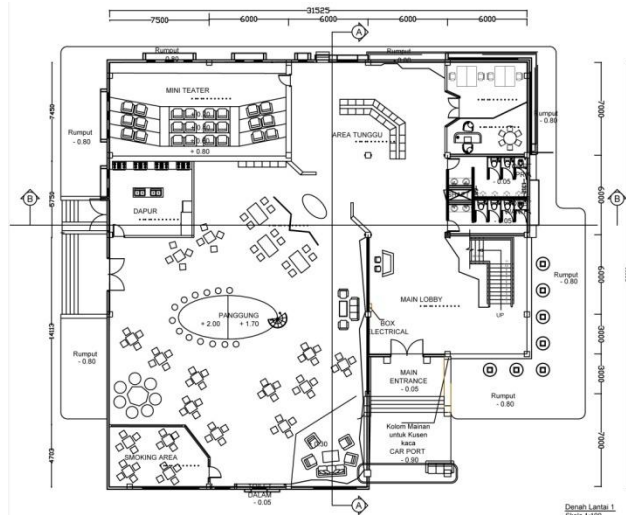
III. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Ruang lingkup perancangan bertujuan memberi gambaran dan batasan yang jelas mengenai objek

perancangan.

Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan ini berada di jalan Arief Rahman Hakim, Surabaya Timur, dengan luas 1050m². Lokasinya berada di arteri kota, sehingga mempermudah akses pengunjung untuk mengunjungi House of Batman ini. Denah merupakan denah asli.



Gambar. 1 Denah Perancangan

Lingkup Perancangan

Kafe : Tempat yang biasanya dipakai untuk bertemu teman, relasi atau kolega. Kafe adalah jenis restoran yang paling sederhana dengan menu yang sederhana pula. Tempat untuk sebuah kafe adalah rumah yang didekorasi dan ditata dengan baik. Terkadang shopping mall juga merupakan tempat yang cocok untuk sebuah kafe. (Eugene Chan, Director of Return. 2000).

Dapur : Area untuk memasak, mencuci, dan menyimpan bahan – bahan makanan. (Building Planning and Design Standards: Harold R. Sleeper. John Willey and Sons).

Galery : Ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia).

Teater: Ruang untuk menikmati film atau karya. Berkapasitas 24 orang.

Kantor: Ruang untuk tempat staff dan pengelola bekerja. Bersifat privat dan formal.

IV. KONSEP DESAIN

Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan ini adalah alur cerita dari salah satu sekuel batman. Tokoh batman dipilih karena batman merupakan tokoh pahlawan yang dikenal semua kalangan masyarakat, juga merupakan salah satu tokoh yang mengandalkan teknologi – teknologi canggih untuk melawan musuh – musuhnya.

Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter batman yang dapat diaplikasikan adalah karakter sifat dan tegas dari batman, pengaplikasiannya pada bahan yang digunakan dalam perancangan. Sifatnya yang bebas dan dinamis pengaplikasiannya pada bentuk. Suasana untuk interiornya adalah suasana gelap disesuaikan dengan karakter Batman, juga ruang gerak batman yang selalu beraksi saat malam hari.

Aplikasi Desain pada Bentuk Ruang (Bentuk, Warna, Bahan)

a. Resepsionis



Gambar. 2. Rumah Batman



Gambar. 3. Lobby dan Reception

Analisis Dinding Resepsionis

Dinding berwarna hitam kecoklatan, bermaterial batumemperkuat karakter dari batman, juga menggambarkan suasana dari rumah batman sendiri. Rumah batman sendiri mempunyai suasana gelap, luas, dan bermaterialkan batu – batu kasar. Pada area resepsionis diberikan lampu agar menghilangkan kesan monoton, juga mempertegas area.

Analisis Plafon Resepsionis

Plafon dibuat berwarna hitam agar memberikan kesan misterius, dan kesan malam. Lampu kuning pada plafon memberikan aksen agar tidak monoton. Bentuk garis – garis

tegas menggambarkan karakter batman yang kuat, keras dan tegas. Terdapat penurunan plafon pada area resepsionis, untuk menghindari kesan monoton, juga mempertegas area resepsionis. Terdapat pula lampu gantung pada area resepsionis, sebagai perwujudan dari batu – batu pada gua seperti rumah batman.

Analisis Lantai Resepsionis

Lantai berwarna coklat tua, untuk memberikan kesan natural, dan tidak terlalu formal. Lantai dibuat doff, agar berkesan lebih santai dan sesuai dengan rumah batman. Lantai berwarna gelap, dapat memberikan kesan misterius.

b. Galeri



Gambar 4. Plafon Area Lobi

Analisis Dinding Galeri

Dinding galeri dibuat material batu, agar menyatu dengan lobby dan resepsionis. Kemudian untuk area pameran diberikan cat *duco* putih agar menjadi aksen pada ruangan tersebut. Dinding juga sebagai tempat menyimpan patung – patung replica batman dan teman – temannya. Penempatan patung – patung replica pada dinding dapat menghemat tempat, juga menjaga sirkulasi. Patung – patung tersebut juga lebih aman jika ditaruh pada lemari kaca karena dapat menghindari jangkauan dari pengunjung.

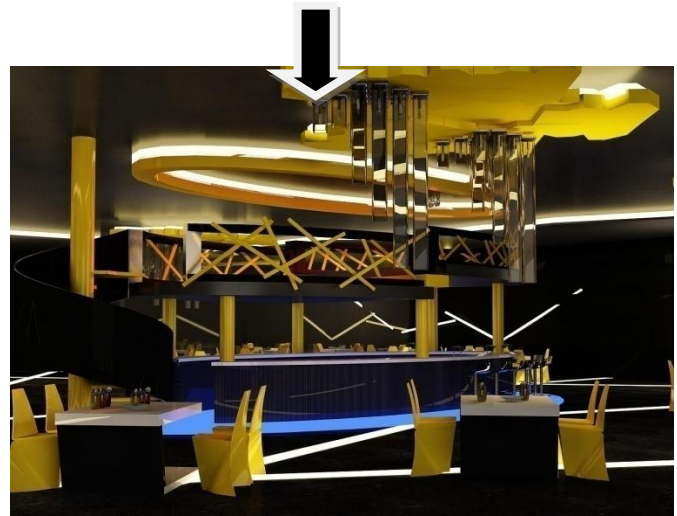
Analisis Plafon Galeri

Plafon sama seperti pada area resepsionis. Warna hitam dapat memberikan kesan malam, dan misterius. Selain itu, warna gelap dipilih agar, area pameran dapat lebih menonjol.

c. Kafe



Gambar 5. Penjara



Gambar 5. Kafe dan Bar



Gambar 6. Kafe

Analisis Dinding Kafe

Dinding bar diberi warna hitam agar terkesan misterius. Warna hitam adalah warna yang kuat dengan efek yang sangat kuat dari kekuatan, keseriusan, martabat, dan formalitas. Hitam dapat mencerminkan kekosongan dan kebosanan namun dengan dampak yang lebih berat dan suram dibanding warna putih. Warna hitam menggambarkan depresi, ketakutan dan kematian. Warna hitam dapat tergolong warna hangat atau dingin tergantung pada warna lain yang dipadukan. (The Color Code.1987:141). Dinding dibuat berbentuk abstrak agar memberikan kesan dinamis, juga menggambarkan penjara saat batman tertangkap oleh musuhnya. Pada dinding juga diberi lampu acak untuk memberikan aksen.

Analisis Plafon Kafe

Plafon berwarna hitam memberikan kesan malam. Sebagai aksennya, diberi penurunan plafon kemudian diberi warna kuning dan diberi lampu. Lampu gantung memberikan kesan dinamis. Penurunan plafon di atas panggung dan bar diberikan lampu, dan menggambarkan lubang pada penjara dimana lubang tersebut adalah pintu keluar dari penjara. Lubang tersebut berada di atas penjara. Lubang tersebut dibiarkan terbuka, sehingga sinar dapat masuk.

Analisis Lantai Kafe

Lantai kafe bermaterial granit hitam. Granit alam memiliki tekstur, motif, dan warna yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Bahkan tak jarang granit yang berasal dari lokasi yang cukup sama tetapi memiliki motif yang berbeda sehingga variasi karakternya pun cukup beragam. (Serial Rumah: Lantai). Kemudian diberi lampu sebagai aksesoris. Warna hitam dipilih agar memperkuat kesan malam, juga karakter dari batman sendiri. Warna hitam juga menggambarkan suasana pada penjara yang suram, dan terpuruk. Warna hitam adalah warna yang kuat dengan efek yang sangat kuat dari kekuatan, keseriusan, martabat, dan formalitas. Hitam dapat mencerminkan kekosongan dan kebosanan namun dengan dampak yang lebih berat dan suram di banding warna putih. Warna hitam menggambarkan depresi, ketakutan dan kematian. Warna hitam dapat tergolong warna hangat atau dingin tergantung pada warna lain yang dipadukan.

d. Teater



Gambar 7. Teater

Analisis Dinding Teater

Dinding teater diberi material karpet, untuk sistem akustik, agar dapat menyerap suara. Dinding diberi warna merah bata, sebagai gambaran cerita batman dimana terdapat sisi romantis. Lampu pada dinding belakang sebagai aksesoris untuk menampilkan karakter batman. Garis – garis lampu pada dinding belakang teater dibuat tegas seperti simbol batman.

Analisis Plafon Teater

Plafon diberi material karpet agar dapat menyerap dan meredam suara, untuk menjaga keakustikan dari ruangan itu sendiri. Plafon juga dibuat tidak rata, selain untuk sistem akustik, juga agar tidak terkesan monoton. Plafon diberi warna merah bata dan hitam. Hitam untuk menggambarkan batman yang kuat, misterius, dan tegas, dan warna merah bata sebagai gambaran untuk sisi romantis dari batman.

Analisis Lantai Teater

Lantai teater diberi material karpet untuk mendukung sistem akustik. Diberi warna hitam agar memberikan kesan misterius. Warna hitam adalah warna yang kuat dengan efek yang sangat kuat dari kekuatan, keseriusan, martabat, dan formalitas. Hitam dapat mencerminkan kekosongan dan kebosanan namun dengan dampak yang lebih berat dan suram disbanding warna putih. Warna hitam menggambarkan depresi, ketakutan dan kematian. Warna hitam dapat tergolong warna hangat atau dingin tergantung pada warna lain yang dipadukan. Pada lantai juga diberi lampu, untuk membantu

penerangan, juga memberi kesan dinamis. Tangga dibuat rata agar orang – orang yang memakai kursi roda juga dapat menikmati.

e. Dapur



Gambar 8. Lukisan pada Area Lobi

Analisis Dinding Dapur

Dinding dapur menggunakan mozaik berwarna coklat, penggunaan mozaik menjadi aksesoris agar tidak terkesan monoton. Mozaik juga mudah pengaplikasiannya juga perawatannya, karena mozaik berbentuk *tile*. Dinding dapur juga menggunakan cat berwarna putih. Tekstur cat yang digunakan adalah semi kilap, karena cat bertekstur ini mudah dibersihkan, tahan lama, dan cocok untuk area basah.

Analisis Plafon Dapur

Plafon menggunakan cat berwarna putih, bertekstur semi kilap, sedikit licin, mudah dibersihkan, tahan lama dan cocok untuk area basah. Warna putih memberikan kesan luas, bersih dan rapi. Sering diartikan tidak berwarna. Memiliki makna murni, bersih, kesederhanaan, dan kejernihan. Namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan. Penggunaan warna putih yang meluas dalam desain telah membuat warna ini sebagai simbol pergerakan modern untuk menyongkong atau melawan prinsip - prinsip modernitas. (The Color Code.1987:141). Plafon yang bersih dan rapi menggambarkan kebersihan dari dapur. Dapur yang bersih akan menambah nilai lebih pada perancangan.

Analisis Lantai Dapur

Lantai dapur diberi warna krem, agar memberikan kesan bersih dan suasana terang. Lantai juga dipilih dengan tekstur doff, agar tidak licin, karena dapur selain untuk memasak juga untuk mencuci piring dan bahan makanan. Untuk menghindari lantai licin maka lantai menggunakan tekstur doff. Warna krem juga memberikan kesan yang luas pada dapur. Suasana dapur yang bersih dan rapi, dapat juga menjadi tolak ukur kebersihan dari dapur itu sendiri.

f. Kantor



Gambar 8. Kantor HRD Manager



Gambar 9. Kantor HRD Staff

Analisis Dinding Kantor

Dinding kantor menggunakan wallpaper. Wallpaper menawarkan berbagai jenis tekstur, pola, dan motif. Wallpaper memiliki tingkat konsistensi warna dan motif yang stabil hingga suasana ruang dapat menjadi berubah total. Suasana bisa menjadi dramatis, intim, hangat, formal, maupun santai, sesuai kehendak penghuni. Seiring perkembangan teknologi, material wallpaper pun menjadi beragam. Tidak hanya dari kertas, tetapi juga ada yang terbuat dari vinyl, kain, plastik, bahkan jerami. (Serial Rumah: Dinding). Wallpaper yang digunakan berwarna hitam, agar tidak lepas dari karakter batman. Wallpaper selain perawatannya mudah, juga tahan lama, sehingga menghemat biaya. Motif yang digunakan juga membuat suasana menjadi formal tetapi tetap ada kesan santai dan dinamis. Pada dinding juga diberi gambar – gambar batman untuk memperkuat konsep dari desain juga menutupi ruang – ruang kosong pada ruangan.

Analisis Plafon Kantor

Plafon dicat abu – abu agar tidak membuat ruang menjadi gelap. Warna ini merupakan perpaduan warna putih dengan warna hitam. Warna abu – abu tua memiliki karakter dari warna hitam baik dari sisi positif maupun negatifnya. Warna abu – abu muda, umumnya pada versi hangat, sangat berguna untuk area latar belakang (*background*). (The Color Code.1987:140). Cat yang digunakan bertekstur semi kilap, agar mudah dibersihkan dan tahan lama. Terdapat penurunan plafon. Penurunan plafon bertujuan untuk memberikan kesan dinamis. Penggunaan warna kuning pada plafon tersebut untuk menghilangkan kesan monoton pada warna, juga sebagai aksen pada ruangan tersebut.

Analisis Lantai Kantor

Lantai menggunakan warna coklat tua. Warna coklat juga merupakan warna hangat dan memiliki dampak yang berasal dari warna asalnya seperti merah, kuning, dan oranye. Warna ini memiliki efek psikologis hangat dan menyenangkan tetapi juga berhubungan dengan tanah dan lumpur. Namun perlu diwaspadai jika menggunakan warna coklat terlalu banyak dan tidak dipadukan dengan warna lain yang memberi kesan semangat makan akan memberi efek depresi dan menjemukan. Lantai bertekstur doff, agar membuat kantor tidak berkesan terlalu formal.

V. SIMPULAN

Berdasarkan analisis pengaplikasian desain pada house of batman ini, maka solusi untuk memecahkan masalah – masalah yang ada sudah dipecahkan. House of Batman sudah dirancang dengan menampilkan karakter batman juga terdapat alur dari cerita sekuel batman. Terdapat juga beberapa fasilitas seperti galeri, kafe, juga mini teater untuk menampung aktivitas dari komunitas batman, ada pula kesan canggih pada beberapa perabot. Perancangan ini bertujuan untuk menjadi acuan para desainer lain untuk mengembangkan desain perancangan interior kafe pada house of batman di Surabaya menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chan, Eugene. *Director of Return*. 2000.
- [2] Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 1993.
- [3] Sleeper, Harold R., John Willey, Sons. *Building Planning and Design Standards*
- [4] Hartman, Taylor. *The Color Code*. 1987
- [5] Widyartanti, (2010). *Warna*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka