

Perancangan Interior *Library Cafe* di Surabaya

Yesika Hartanto Karjodihardjo, S.P. Honggowidjaja
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: yessihk93@gmail.com ; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak— Perancangan interior *library café* di Surabaya ini merupakan sebuah perpustakaan yang dilengkapi dengan fasilitas *café*, dimana fungsinya untuk memberikan informasi dan menyediakan sarana fasilitas belajar bagi kaum muda. Tujuannya adalah untuk meningkatkan budaya baca serta mengubah pandangan kaum muda mengenai perpustakaan sebagai sarana belajar yang terbuka dan nyaman. Fasilitas yang dirancang, meliputi *reading area, counter area, multipurpose room, small groups and study space area, computer area, information and service area*.

Konsep perancangan bertemakan “*Catchy and Homey*”, dimana *Catchy* bersifat *energetic, bold, cheerful, and fresh* yang diwujudkan melalui gaya *pop arts*, sedangkan *Homey* menggambarkan kenyamanan ruang yang diwujudkan melalui gaya modern kontemporer yang *simple* dengan penerapan *natural light*, warna netral serta kombinasi material alami dan modern dengan berdasarkan aspek fungsi.

Metode perancangan menggunakan *design thinking method*, meliputi 5 tahapan proses desain, yaitu *discovery (collecting data), interpretation (problem solving analysis), ideation (brainstorming), experimentation (design development), dan evolution (final evaluation)*, dimana hasil akhir diwujudkan dalam bentuk gambar presentasi dan maket skala 1:50.

Kata Kunci— Budaya Baca, *Catchy and Homey*, Fasilitas Belajar, *Library Café*, Perancangan Interior.

Abstract— Interior planning of *Library Café* in Surabaya is a library facilitated with a *café* that provides information and learning facilities for young people. The purpose is to improve the culture of reading and to promote young people’s point of view about library as an open and comfortable learning facility. The facilities in *library café*, includes *reading area, counter area, multipurpose room, staff and locker room, small groups and study space area, computer area, information and service area*.

The design concept theme is “*Catchy and Homey*”, where *Catchy* describes the characteristic of youth which are *energetic, bold, cheerful, and fresh* which is applied through *pop arts style*. *Homey* describes the comfortable feeling in space which is applied through modern contemporary style with *simple design*, the use of *natural light, neutral color, and combination of modern and natural material based on function aspect*.

The design method used is “*design thinking*” method, consisting of 5 process, such as *discovery (collecting data), interpretation (problem solving analysis), ideation (brainstorming), experimentation (design development), and evolution (final evaluation)*, whereas the result is manifested in presentation drawings and a 1:50 scaled miniature.

Keyword— *Catchy and Homey, Interior Planning, Learning Facilities, Library Café, Reading Culture*.

I. PENDAHULUAN

LIBRARY *Café* merupakan sebuah perpustakaan yang dilengkapi dengan fasilitas *café* di dalamnya sebagai bentuk penyesuaian dengan gaya hidup masa kini yang bertujuan untuk menarik minat kaum muda. Dapat dilihat bahwa semakin lama, generasi muda semakin meninggalkan budaya membaca. Menurut perhitungan presentase UNESCO, Indonesia merupakan negara dengan tingkat minat membaca yang paling rendah di Asia. Padahal, jumlah penduduk yang besar serta cukup banyaknya fasilitas perpustakaan di Indonesia harusnya berpeluang besar terhadap tingginya minat baca bila dibandingkan dengan negara-negara lain dengan jumlah penduduk yang jauh lebih kecil. Hal ini dikarenakan pemikiran masyarakat Indonesia yang kurang menghargai nilai informasi sebuah buku.

Pentingnya melestarikan budaya membaca khususnya pada generasi muda harus dilakukan mulai dari sekarang. Dengan mengubah cara pandang mereka mengenai perpustakaan sebenarnya dapat menjadi langkah awal untuk mengajak kaum muda turut aktif dan berperan serta di dalamnya. Seringkali khususnya pada perkembangan zaman saat ini, kaum muda lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan nongkrong di *café* bersama teman-teman daripada di perpustakaan. Hal ini dikarenakan suasana yang ditawarkan oleh *café* cenderung lebih santai dan nyaman dibandingkan dengan suasana formal dan kaku yang ada pada perpustakaan.

Seperti yang dapat dilihat pada tren di perkotaan saat ini, konsep nongkrong di *café* sudah menjadi sebuah gaya hidup (*lifestyle*) bagi kaum muda khususnya. Di dalam *café*, kaum muda dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengobrol, mengerjakan tugas kelompok bersama, browsing, foto-foto, dan bermain *gadget*. Hal ini menunjukkan kecenderungan untuk mencari tempat yang nyaman dengan berbagai fasilitas yang dapat menyenangkan dan memberi kebebasan kepada mereka. Aktivitas makan dengan konsep yang unik dan desain ruang yang menarik seringkali menjadi tujuan utama kaum muda untuk tetap “eksis”, baik di masyarakat sekitar maupun di dunia maya (*instagram, facebook, twitter, dan lain-lain*). Banyaknya *café* yang bermunculan dengan beraneka ragam *style* dan konsep

makanan berbeda yang ditawarkan, membuat penulis tertarik untuk menggabungkan fasilitas perpustakaan dengan *café* sebagai bentuk untuk menghubungkan budaya baca dengan gaya hidup kaum muda saat ini. Selain untuk meningkatkan minat membaca, diharapkan kesan suasana yang ditimbulkan oleh perpustakaan yang dulunya formal dan kaku dapat berubah menjadi lebih santai, akrab, dan terbuka.

Library cafe ini tidak hanya sebatas menyediakan fasilitas tempat membaca, tempat makan, maupun koleksi buku, tetapi juga sebagai wadah untuk kaum muda bekerja secara berkelompok. Jadi dapat dikatakan bahwa konsep *library cafe* ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengetahuan kaum muda terutama dalam minat baca, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menyediakan fasilitas tambahan, seperti area komputer dan ruang serbaguna. Konsep baru mengenai perpustakaan diharapkan dapat bermanfaat terhadap kemajuan pengetahuan dan pendidikan di Surabaya yang memiliki potensi cukup besar di Indonesia.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang interior perpustakaan yang dilengkapi dengan fasilitas *cafe* sehingga dapat menarik minat kaum muda untuk datang dan menggunakan fasilitas yang ada?
2. Hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan di dalam merancang interior perpustakaan yang dilengkapi dengan fasilitas *cafe* sehingga dapat berfungsi secara maksimal?

B. Target Perancangan

Target yang ingin dicapai adalah menghasilkan sebuah karya desain “Perancangan Interior *Library Café* di Surabaya” yang menggabungkan konsep perpustakaan dengan *café* yang merupakan penyesuaian dari gaya hidup masyarakat saat ini, dimana target utama pengunjung adalah kaum muda, yaitu usia remaja hingga dewasa muda, dimana kaum muda cenderung menyukai konsep dan inovasi yang menarik dalam hubungannya dengan aktivitas berkelompok.

Target yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah menggabungkan sistem perpustakaan yang bersifat layanan (*product oriented*) dengan *café* yang bersifat komersil (*market oriented*), dimana pada area baca perpustakaan dapat difungsikan juga sebagai area makan *cafe*. Di dalam perancangan ini konsep pembagian area yang akan digunakan adalah menggabungkan perpustakaan dan *café* dengan lingkup perbandingan area perpustakaan lebih besar daripada *cafe*, dimana berbeda dengan desain *library café* yang sering ditemui, yaitu area *café* yang luas dengan koleksi buku yang sedikit. Melalui pembagian area perpustakaan yang lebih luas diharapkan dapat membuat pengunjung tidak hanya tertarik dengan konsep *café* tetapi juga tertarik menggunakan fasilitas perpustakaan yang merupakan tujuan dan fungsi utama yang ingin dicapai. Hasil perancangan diharapkan dapat menarik dan meningkatkan minat baca kaum muda dengan menyediakan *café* sebagai sarana penunjang yang menciptakan kesan akrab, terbuka, dan nyaman.

Sistem pelayanan perpustakaan yang akan digunakan tidak melayani peminjaman buku untuk dibawa pulang, dimana

targetnya adalah supaya pengunjung tidak hanya sekedar meminjam buku dan pulang, tetapi lebih mengarahkan pengunjung untuk menetap di perpustakaan dan menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh *library café* ini.

Di dalam perancangan *library café* ini, beberapa fasilitas area yang disediakan berupa *information area, small group study space, study space area, indoor and outdoor reading area, counter area, staff room, multipurpose room, computer area, dan service area (fotocopy, scanning, and printing)* yang dapat berfungsi dan digunakan oleh publik dengan sebaik-baiknya.

C. Batasan Perancangan

Pada *library café* ini, area baca juga berfungsi sebagai area makan, dimana kedua aktivitas berbeda ini umumnya sering dihindari karena dapat berdampak pada rusaknya koleksi buku akibat noda makanan atau tumpahan minuman. Oleh karena itu, ada batasan dari studi penelitian beberapa perpustakaan yang memperbolehkan aktivitas makan dilakukan untuk mengurangi dan menghindari resiko rusaknya buku, yaitu [1]:

1. Pengelompokkan Buku Koleksi

- Mengelompokkan dan memisahkan antara area buku koleksi khusus (buku referensi, buku dengan harga mahal, buku yang cenderung membutuhkan konsentrasi, dan dibaca dalam jangka waktu yang cukup lama, seperti buku desain dan teknik) dengan buku koleksi yang bersifat umum (buku yang mudah didapat, harga relatif murah, bersifat santai dan menghibur, tidak membutuhkan konsentrasi penuh, dibaca dalam jangka waktu yang relatif singkat, seperti buku fiksi, buku bisnis, dan buku keterampilan). Tujuannya untuk membatasi pengunjung untuk tidak mengkonsumsi makanan di area koleksi buku khusus sehingga resiko rusaknya buku dapat dihindari. Untuk membatasinya bisa dengan menyediakan ruang khusus untuk menyimpannya atau dengan menjauhkan area *café* dan area makan dari ruang koleksi khusus tersebut. Lingkup perbandingan buku koleksi khusus dan umum adalah 70:30 dengan koleksi buku khusus lebih besar daripada buku umum.

2. Pembagian Area

- Membagi area menjadi 2 bagian, yaitu *General Zone* dan *Silent Zone*. *General zone* merupakan area umum dimana pengunjung dapat bersosialisasi dan bebas untuk makan dan minum. Tingkat aktivitas di area ini cukup tinggi. Contohnya: area *café, indoor and outdoor reading area, general books area*. *Silent zone* merupakan area khusus yang diharuskan menghadirkan suasana tenang, dimana ada batasan aktivitas di dalamnya, seperti tidak boleh ramai dan tidak boleh melakukan aktivitas makan dan minum. *Silent zone* biasanya diperuntukkan untuk individu-individu yang ingin terhindar dari keramaian. Contohnya: *special books area, meeting room, small group study space, and study space*. Pembagian dua zona ini untuk membatasi area mana yang boleh untuk melakukan aktivitas makan dan minum dengan area mana yang tidak boleh. Kedua area ini dapat dipisahkan dengan cara perbedaan lantai atau pembagian area yang saling berjauhan.

3. Penambahan *Signage*

Signage berfungsi untuk menginformasikan peraturan-peraturan *library cafe* kepada pengunjung secara visual. Letak dan dimensi *signage* harus jelas dan sesuai untuk dapat ditangkap oleh pengunjung.

4. Pelatihan Dasar Staff dan Karyawan

- Untuk memahami langkah-langkah dan bagaimana penanganan sistem pada *library cafe*, baik dalam sistem manajemen buku, sistem kebersihan, sistem pelayanan, dan sistem operasional di dalamnya harus ada pelatihan dan *briefing* khusus kepada staff dan karyawan untuk mengerti bagaimana praktek yang tepat supaya dapat berjalan dengan baik. Ketika staff dan karyawan dapat mempraktekannya dengan baik, mereka dapat menyalurkannya kepada pengunjung yang datang.

5. Fasilitas Perabot

- Material perabot harus memberikan kenyamanan dan mudah dibersihkan atau mudah perawatannya, seperti sofa dengan lapisan kulit, material kayu, dan plastik.

6. Manajemen Buku Secara Berkala

- Untuk menghindari resiko rusaknya buku secara berlanjut, perlu diadakan pemeriksaan kondisi buku secara berkala. Tujuannya adalah untuk memantau kondisi buku koleksi yang ada dan jika memungkinkan untuk diganti atau dibetulkan dapat segera ditangani. Pemeriksaan buku secara keseluruhan dapat dilakukan setiap satu bulan sekali. Pemeriksaan dapat berupa lembar buku, *labeling*, sampul, dan *cover*.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan menggunakan *Design Thinking Method* yang terdiri atas 5 tahapan desain, antara lain [2]:

A. Pengumpulan dan Pengolahan Data (*Discovery*)

Data *site* perancangan menggunakan objek bangunan riil restoran milik Dr. Herry Pintardi Chandra, S.E., M.M., M.T. Data yang dikumpulkan berupa data literatur dan data lapangan fisik maupun non fisik. Data literatur digunakan sebagai landasan berpikir yang disesuaikan dengan objek perancangan berupa sumber buku dan data internet sebagai bahan referensi. Data lapangan fisik yang meliputi denah, tampak, potongan bangunan secara fisik dan data non fisik yang terdiri atas hasil wawancara dan pola aktivitas pengguna di dalamnya. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi dimana pengamatan dilakukan secara langsung ke objek penelitian dan melihat aktivitas yang dilakukan. Setelah dilakukan pengamatan, semua data yang terkumpul kemudian disaring. Di dalam mendukung perancangan mengenai data fisik dan non fisik, dibutuhkan data perbandingan yang sejenis untuk perancangan *library cafe*, yaitu Perpustakaan Bank Indonesia dan Heerlijk *Gelato Cafe*, The Library *Cafe*, *Comma Book Cafe*, *Libreria Eatery*, dan Perpustakaan Universitas Kristen Petra. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian akan dikaji berdasarkan literatur yang ada dan diambil kesimpulan untuk menemukan perumusan

masalah yang dijadikan sebagai landasan permasalahan yang harus dipecahkan.

B. Analisis Masalah dan *Programming (Interpretation)*

Tahap analisis masalah adalah mengatur, mengorganisasikan, dan menganalisa data yang telah dikumpulkan sehingga ditemukan kekurangan dan kelebihan untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Hasil analisa kemudian akan disajikan dalam bentuk *programming* atau program desain yang meliputi analisa aktivitas dan kebutuhan ruang, analisa dan sintesa *existing*, dan pendekatan desain yang pada akhirnya akan menghasilkan *problem statement* sebagai *problem solving analysis* yang didapat dari 5 tahap *programming*, yaitu *establish goals, collect and analyze facts, uncover and test concept, determine needs, dan state the problem*.

C. Konsep dan Skematik Desain (*Ideation*)

Konsep desain merupakan dasar pemikiran yang digunakan sebagai pemecahan masalah dengan memberi batasan desain yang jelas yang diaplikasikan pada empat bagian utama pada perancangan, yaitu organisasi ruang, elemen pembentuk dan pengisi ruang, sistem pengkondisian ruang, dan suasana ruang yang akan digunakan di dalam objek perancangan. Konsep kemudian akan dituangkan dalam bentuk sketsa ide (gambaran ide awal) untuk memperlihatkan suasana ruang yang terbentuk dari permainan warna, bentuk, material pada perabot dan elemen interior di dalamnya. Tahap skematik desain ini merupakan tahap *brainstorming* dimana semua ide dengan berbagai alternatif desain dituangkan dalam bentuk sketsa sebagai bentuk proses desain.

D. Pengembangan dan Evaluasi Desain (*Experimentation*)

Hasil dari skematik desain yang telah dibuat akan disempurnakan melalui tahap evaluasi dan uji coba yang dapat diaplikasikan dalam bentuk *prototype*, sehingga dapat ditemukan kembali kelebihan dan kekurangan yang nantinya dapat dikembangkan menjadi ide-ide yang lebih inovatif dan memberi solusi desain yang baik.

E. Mengkomunikasikan Desain (*Evolution*)

Hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan kemudian dikomunikasikan kepada orang lain dalam bentuk desain akhir untuk dapat dipelajari dan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan perkembangan periode waktu. Produk desain akhir meliputi gambar kerja, gambar presentasi yang dilengkapi dengan keterangan dimensi, material, warna, dan detail yang jelas. Desain akhir kemudian dapat diwujudkan dalam bentuk *prototype* 1:50 untuk dapat lebih mudah dimengerti oleh orang lain.

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Umum Perpustakaan

Menurut Piotrowski, kata *Library* berasal dari bahasa Latin "*Liber*" yang berarti "buku". Kata *library* berarti kumpulan koleksi buku. Tujuan *library* adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan membentuk karakter seseorang melalui informasi yang diberikan [3].

Perpustakaan merupakan salah satu fasilitas publik dalam bidang edukasi yang dapat berdiri sendiri atau menjadi bagian dari suatu bangunan besar, seperti sekolah, perkantoran, maupun perguruan tinggi. Perpustakaan dapat bersifat khusus, contohnya perpustakaan di bidang hukum, musik, atau untuk anak-anak, sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan [4].

B. Kategori Pembagian Area Perpustakaan

Ada beberapa fasilitas atau pembagian kategori ruang dalam perancangan sebuah perpustakaan pada umumnya, yaitu [5]:

1. Circulation/Service Areas

Area ini membutuhkan sirkulasi ruang yang besar dibandingkan area lainnya. Setidaknya harus ada sekitar 1,8 m area kosong untuk sirkulasi di depan meja informasi karena merupakan akses utama pada perpustakaan.

2. Entrance

Pintu masuk merupakan area utama yang dapat menarik pengunjung untuk masuk ke dalam. Yang perlu diperhatikan adalah penambahan sistem sekuriti untuk keamanan. Pintu masuk harus cukup lebar untuk kemudahan akses pengunjung yang keluar masuk pada jam-jam yang ramai pengunjung.

3. Quiet/ Study Space

Saat ini, perpustakaan biasa digunakan sebagai tempat belajar. Desain area ini umumnya menyediakan meja personal untuk area belajar perseorangan. Meja kecil berukuran 60 x 60 cm sangat cocok untuk meja personal pada perpustakaan.

4. Small Group Study Areas

Area ini menyediakan meja untuk kapasitas 2-8 orang untuk digunakan secara berkelompok tanpa mengganggu pengunjung lain. Untuk membatasi setiap area bisa menggunakan partisi atau kaca supaya secara visual tetap terlihat.

5. Computer Area

Pada area komputer perlu diperhatikan untuk sambungan kabel listrik maupun kabel internet.

6. Community/Multipurpose Rooms

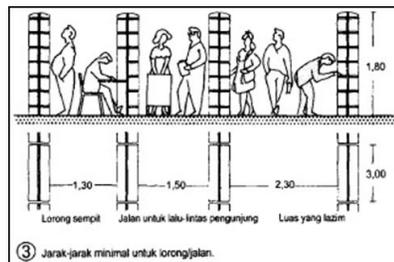
Bentuk area ini dapat berupa meeting room yang dapat digunakan oleh publik dalam bentuk komersial, perlu dipikirkan luas ruang dan akses masuknya apakah harus mempunyai pintu sendiri supaya tidak mengganggu perpustakaan. Pertimbangan lainnya perlu dipikirkan tempat penyimpanan barang yang berhubungan dengan perlengkapan meeting, seperti kursi dan meja. Fasilitas tambahan dapat berupa layar proyektor, papan tulis, *coffee area*.

7. Workrooms

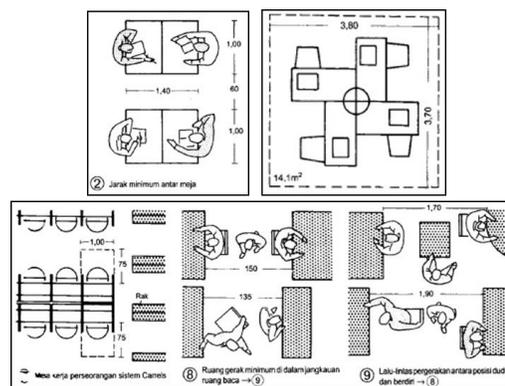
Workrooms dapat berupa storage room, yang dilengkapi dengan fasilitas fotokopi, printer, tempat sampah, loker, brankas, dan rak jaket. Pada *staff work area* umumnya berupa ruangan tertutup yang dapat digunakan untuk tempat penyimpanan barang karyawan, maupun tempat bersosialisasi ketika sedang beristirahat. Area ini harus diletakkan jauh dari sirkulasi utama pada perpustakaan supaya tidak mengganggu aktivitas pengunjung di dalam perpustakaan.

C. Sirkulasi dan Penataan Perabot

Di dalam merancang sebuah perpustakaan perlu diketahui dimensi ergonomi rak buku yang merupakan perabot utama pada sebuah perpustakaan. Mulai dari ketinggian, kebutuhan space, bentuk, dan susunan rak yang baik [6].



Gambar. 1. Sirkulasi Antar Rak Buku



Gambar. 2. Sirkulasi Ruang Baca

D. Klasifikasi Kategori Buku Perpustakaan

Perpustakaan pada umumnya menggunakan sistem klasifikasi kategori buku dengan standar internasional yang disebut *Dewey Decimal Classification* (DDC) untuk mengatur dan mengelompokkan buku koleksi berdasarkan pembagian rak buku untuk mempermudah pencarian buku. Sistem DDC ini menggunakan sistem penomoran terhadap 10 kategori utama dalam ilmu pengetahuan, yaitu [7]:

- 000 *Computer Science, information and general works*
- 100 *Philosophy and psychology*
- 200 *Religion*
- 300 *Social sciences*
- 400 *Language*
- 500 *Science*
- 600 *Technology*
- 700 *Arts and recreation*
- 800 *Literature*
- 900 *History and geography*

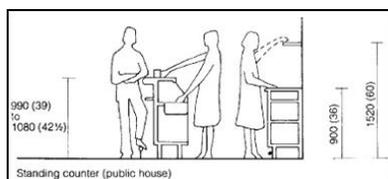
E. Pengertian Umum Cafe

Cafe merupakan salah satu jenis *self services restaurant* dimana bentuk penyajiannya menggunakan sistem *counter*, sehingga sirkulasi pada *counter* harus terlihat jelas dan mudah dijangkau. *Cafe* umumnya memiliki *counter* dan *service area* yang luas dan besar. Desain pada area *counter* umumnya sangat berperan besar untuk menampilkan konsep makanan yang disajikan, dimana penambahan *food display* dapat

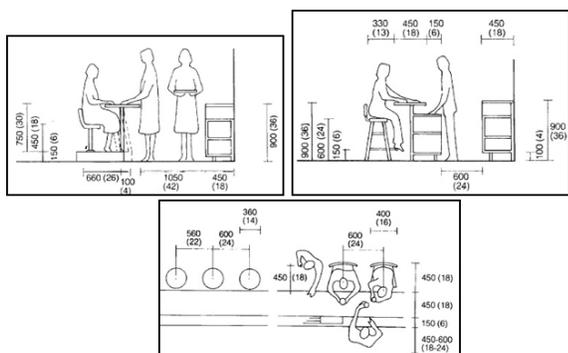
membuatnya menjadi lebih menarik. Pada *cafe* pengunjung dapat bebas memilih dan memesan makanan serta melakukan pembayaran langsung di *counter*. Pada *cafe*, pilihan menu dan harga harus tercantum dengan jelas, dimana umumnya diletakkan pada pintu masuk dan area *counter*. Jenis pilihan menu yang ditawarkan oleh *café* umumnya terbatas dan dapat berganti setiap harinya [8].

F. Sirkulasi dan Penataan Fasilitas Makan

Area sirkulasi yang dibutuhkan pada *cafe* berkisar 16-18 m². Ada beberapa standar yang perlu diperhatikan, yaitu [9]:



Gambar. 3. Standar Sirkulasi *Standing Counter*



Gambar. 4. Standar Sirkulasi *Seating Counter*

Di dalam mendesain sebuah *café*, bentuk layout dan penataan meja dapat berpengaruh terhadap kapasitas duduk pengunjung. Untuk meja berbentuk persegi, penataan diagonal dinilai lebih efisien dalam sirkulasi ruang yang terbentuk. Di bawah ini merupakan beberapa bentuk meja pada *café* [3]:

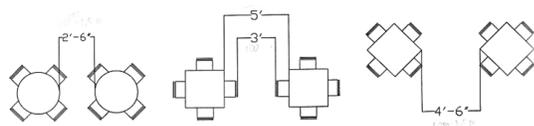


Figure 5-12 Circulation space between tables will vary, depending on the size, shape, and placement of the tables. (Drawing courtesy of LeAnn Wilson.)

Gambar. 5. Standar Sirkulasi Penataan Meja

G. Organisasi Ruang pada *Café*

Di dalam perencanaan desain interior sebuah fasilitas makan harus memperhatikan organisasi ruang secara keseluruhan, dimana setiap bagian area harus dapat menampilkan konsep ruang yang digunakan. Pada fasilitas makan umumnya terbagi menjadi 2 bagian area, yaitu [3]:

1. *The Front Of The House* (Area bagian depan yang langsung berhubungan dengan pengunjung), meliputi:

- *Entry and Waiting Areas*
Pintu masuk merupakan area transisi dari area luar dan area dalam sehingga desain pada pintu masuk akan membentuk kesan pertama pengunjung ketika

memasuki ruang. Area tunggu umumnya digunakan untuk mengatasi keramaian pada pintu masuk.

- *Dining Areas*
Konsep desain pada area makan harus terlihat dengan jelas mulai dari penataan, jumlah kapasitas, bentuk, dan kombinasi tempat duduk yang digunakan.

- *Restrooms*
Pada fasilitas makan harus terdiri atas kamar mandi pengunjung dan kamar mandi untuk karyawan. Ukuran kapasitas kamar mandi tergantung pada jumlah kapasitas tempat duduk pada area makan. Kamar mandi dapat diletakkan di bagian depan dekat area masuk maupun pada area belakang. Standar dimensi area yang dibutuhkan pada public restroom berkisar 3 m² dengan fasilitas WC dan wastafel.

2. *The Back Of The House* (Area bagian belakang yang tidak langsung berhubungan dengan pengunjung atau area operasional), meliputi:

- *Kitchen*
Umumnya *kitchen* terbagi atas 3 area, yaitu *pre-preparation area* (tempat mencuci dan menyiapkan bahan makanan), *cold-food preparation* (tempat membuat makanan dingin, seperti *dessert* atau *appetizer*), *hot-food preparation* (makanan berat yang membutuhkan proses memasak), dan area cuci (tempat mencuci peralatan makan). Material yang digunakan pada *kitchen* biasanya berbahan *stainless steel*, keramik, atau *fiberglass* yang mudah dibersihkan. Penggunaan lampu *fluorescent* sangat baik digunakan untuk aktivitas kerja di *kitchen*.

- *Receiving Area*
Receiving area merupakan tempat penerimaan bahan-bahan makanan, dimana umumnya terhubung dengan *loading dock area*.

- *Warewashing Area*
Merupakan tempat mencuci peralatan makan kotor dan peralatan masak yang telah digunakan. Pada area ini dibutuhkan area untuk meletakkan peralatan yang telah dicuci, area kerja, dan area cuci.

- *Food Storage Area*
Storage area terbagi menjadi 3 jenis penyimpanan, yaitu *dry*, *refrigerated*, and *frozen*. *Dry storage* digunakan untuk menyimpan peralatan umum, seperti kain lap, seragam karyawan. *Refrigerated storage* digunakan untuk menyimpan bahan-bahan makanan.

- *Office*
Office umumnya digunakan oleh *owner*, *manager*, dan *chef* untuk melakukan pekerjaannya dan sebagai tempat penyimpanan berkas. Biasanya *office* terletak di area bagian belakang yang jauh dari area publik.

IV. ANALISIS PERANCANGAN

A. Analisis Masalah

Adanya perkembangan zaman saat ini, membuat kaum muda cenderung tertarik dengan banyaknya *cafe* yang menawarkan suasana nyaman dan santai dengan fasilitas dan konsep yang menarik. Perpustakaan yang dulunya merupakan tempat belajar dan berkumpulnya kaum muda sekarang dianggap sebagai tempat yang membosankan, kaku, dan formal, dimana hal ini berdampak pada rendahnya budaya baca di Indonesia. Menurut perhitungan presentase UNESCO, Indonesia merupakan negara dengan tingkat minat membaca yang paling rendah di Asia. Padahal, jumlah penduduk yang besar serta cukup banyaknya fasilitas perpustakaan di Indonesia harusnya mampu atau berpeluang besar terhadap tingginya minat baca bila dibandingkan dengan negara-negara lain dengan jumlah penduduk yang jauh lebih kecil. Hal ini dikarenakan pemikiran masyarakat Indonesia yang kurang menghargai nilai informasi sebuah buku. Konsep *library cafe* ini yang menambah fasilitas *cafe* pada perpustakaan sebagai bentuk penyesuaian dengan gaya hidup kaum muda masa kini diharapkan dapat menarik kaum muda untuk beralih mengerjakan tugas, mendapatkan informasi, serta berkumpul bersama teman di *library cafe*.

B. Konsep dan Tema Perancangan

Konsep desain yang diangkat adalah mengadopsi gaya kaum muda, yaitu menciptakan suasana ruang yang non formal, santai, dan akrab sehingga kaum muda bebas bersosialisasi, mengerjakan tugas, dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Gaya kaum muda yang diangkat adalah menggunakan desain yang *energetic, fresh, stand out*, dan *bold*. Aplikasi ini dapat diwujudkan baik dalam permainan warna-warna yang berani dan menarik perhatian sehingga dapat menjadi *focal point* dalam sebuah ruang. Selain itu, penerapan bentuk-bentuk geometris pada perabot cenderung lebih fungsional dibandingkan dengan bentuk yang dinamis. Penerapan bentuk geometris pada perabot cenderung menciptakan kesan kaku sehingga untuk menghilangkannya diperlukan tata perabot yang dinamis, dimana tidak hanya mengacu pada bidang garis horizontal dan vertikal saja.

Tema perancangan yang digunakan adalah *Catchy* and *Homey Design*, dimana *catchy* berarti sesuatu yang menarik dan mudah diingat yang menggambarkan ciri kaum muda yang identik dengan sifat *energetic, stand out, innovative, bright, and fresh*. *Catchy* digambarkan melalui gaya desain *pop art style* yang dapat digunakan sebagai *focal point* atau aksentuasi dalam ruang yang menciptakan kesan *energized, exciting, and dynamic*. *Homey* berarti kenyamanan baik dalam hal suasana, fasilitas, sirkulasi, organisasi, maupun perabot yang secara keseluruhan mendukung aktivitas pengguna di dalamnya. *Homey* digambarkan melalui gaya desain modern kontemporer yang mengarah pada desain masa kini yang bersifat *simple*, ringan, penerapan garis dan bidang lurus, minim ornamen, penerapan kombinasi material alami dan modern, pemanfaatan natural light, serta penerapan warna alami dan netral, seperti coklat, abu-abu, putih, dan hitam. Kombinasi

catchy yang digambarkan melalui gaya desain *pop art* yang bersifat *bright* dan kesan *homey* yang digambarkan melalui gaya modern kontemporer yang bersifat netral dapat menjadi penyeimbang atau *balance* bagi kedua tema yang diaplikasikan.

C. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter yang ingin ditampilkan pada ruang-ruang yang terdapat dalam perancangan *library cafe* ini adalah kesan santai, hangat, dan non formal, dimana kaum muda dapat bebas bersosialisasi, mengerjakan tugas, dan mendapatkan informasi dengan baik. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan kesan kaku pada *library* sehingga dapat meningkatkan keakraban dan kenyamanan pengguna di dalam ruang. Tata letak perabot yang bersifat dinamis, permainan warna kontras sebagai aksentuasi pada ruang, serta variasi bentuk tempat duduk pada *library cafe* dapat diaplikasikan sebagai solusi untuk menghilangkan karakter ruang yang kaku dan membosankan.

Suasana yang ingin ditampilkan adalah suasana yang santai, akrab, terbuka, dan alami. Pemanfaatan cahaya alami melalui bukaan jendela kaca yang cukup banyak mendukung kesan terbuka dalam ruang karena sifat kaca yang dapat menghubungkan ruang yang satu dengan yang lain melalui sifatnya yang tembus pandang. Meskipun begitu, penggunaan material kaca yang bersifat terbuka tidak diaplikasikan pada area-area *private* yang berhubungan dengan aktivitas pekerja untuk menjaga privasi.

Gaya desain yang digunakan adalah kombinasi gaya modern kontemporer dengan *pop art style* sebagai aksentuasi pada ruang. Gaya modern kontemporer digunakan sebagai aplikasi konsep *homey* yang ingin diterapkan pada *library cafe*, sedangkan *pop art style* digunakan sebagai aplikasi konsep *catchy* yang berfungsi untuk mencerminkan gaya kaum muda saat ini.

Modern kontemporer adalah gaya desain masa kini, dimana banyak menerapkan garis dan bidang lurus untuk memberikan kesan ringan dengan bentuk geometris yang minim ornamen. Gaya desain yang *simple* ini dapat menciptakan kesan elegan melalui kombinasi material alami dan modern, seperti kayu, batu alam, kaca, dan metal. Warna yang diterapkan adalah warna netral, seperti coklat, abu-abu, putih, dan hitam.



Gambar. 6. Modern Contemporer Design

Tekstur material yang digunakan adalah yang sifatnya halus, seperti kaca, metal, dan kayu. Modern kontemporer juga banyak memanfaatkan pencahayaan alami dari bukaan jendela kaca yang cukup besar untuk membentuk kesan modern dan alami di dalam ruang.

Pop art style atau biasa dikenal dengan *popular art* adalah gaya yang muncul di Amerika pada abad 60an. Gaya ini lahir karena adanya keinginan untuk menyatukan seni yang bernilai

tinggi dengan seni yang bernilai rendah. Gaya ini bersifat unik dan *colorful* pada interior ruangan karena umumnya menciptakan *focal point* atau *shocking effect*.



Gambar. 7. Pop Art Style Design

Karakteristik dari gaya ini adalah sifatnya yang *bright, bold, cheerful, innovative, dan colorful* dimana desain ini membutuhkan kombinasi desain yang netral sebagai penyeimbang di dalam desain ruang. *Pop art* sering dijadikan sebagai aksesoris atau *focal point*, baik berupa aksesoris seperti vas, bantal, *decorative painting*, dan wallpaper untuk meningkatkan kesan dinamis dan membuat ruang menjadi lebih hidup dan menarik.



Gambar. 8. Pop Art Style Accessories

Gaya *pop art* banyak menerapkan sesuatu secara berulang dengan bentuk yang sama tetapi diaplikasikan dalam beberapa warna kontras yang berbeda. Warna yang diterapkan umumnya adalah warna yang bersifat *bright* dan *bold color*, seperti merah, pink, ungu, hijau, biru, oranye, dan kuning. Untuk permainan bentuk menggunakan bentuk geometris dengan material yang bersifat *glossy*, seperti kaca, plastik, dan *paper painting*.

D. Elemen Pembentuk Ruang

- Lantai



Gambar. 9. Jenis, Warna, dan Tekstur Material Lantai

Lantai pada area publik utama menggunakan lantai kayu dan *carpet tile*. *Carpet tile* difungsikan untuk mengurangi tingkat kebisingan khususnya pada area baca. Lantai keramik berwarna putih dan krem diaplikasikan pada ruang-ruang servis, seperti ruang staff, gudang, dan dapur untuk menciptakan kesan bersih dan kemudahan perawatan. Pola lantai *simple* dengan *grid* geometris sejajar. Pada area baca lesehan terdapat permainan ketinggian yang berbeda sebagai pembatas ruang imajiner.

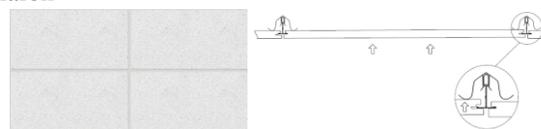
- Dinding



Gambar. 10. Jenis, Warna, dan Tekstur Material Dinding

Dinding banyak menggunakan material kaca yang menciptakan kesan terbuka dan sebagai penghubung antar ruang. Material dinding area publik didominasi *wall sticker* untuk meningkatkan daya tarik secara visual. Kombinasi material cermin, krom, dan material batu alam memberi kesan modern dan alami. Dinding dominan warna cerah, seperti krem dan *bold color*, seperti magenta dan *emerald color* sebagai aksesoris. Banyak menggunakan aplikasi batang kayu pada dinding partisi.

- Plafon



Gambar. 11. Plafon Akustik Board Panel

Plafon menggunakan material akustik *board panel* yang berfungsi untuk meredam dan mengurangi tingkat kebisingan dalam ruang khususnya pada area baca dan area makan. Material akustik *board panel* berukuran 120 x 60 ini cenderung mudah pemasangan dan perawatan karena dapat dibuka tutup pada setiap *panel board*nya. Material plafon berwarna putih sebagai penyeimbang dari penerapan warna pada perabot dan beberapa sisi dinding yang menggunakan *bold* dan *bright color* agar tidak memberikan kesan ramai berlebihan di dalam ruang.

E. Elemen Pendukung Ruang

- Pintu



Gambar. 12. Bentuk dan Material Pintu

Pintu menggunakan material kaca *frameless* pada area publik untuk memberi kesan terbuka dan pintu kayu berwarna putih pada area *private*. *Main entrance* menggunakan pintu *double sliding* sehingga ruang gerak dan sirkulasi pengunjung lebih luas pada area lobi.

- Jendela



Gambar. 13. Bentuk dan Material Jendela

Jendela didominasi jendela kaca *frameless* berukuran besar yang berfungsi untuk memasukkan pencahayaan alami ke

dalam ruang sehingga mengurangi penggunaan energi lampu buatan pada pagi-siang hari. Aplikasi jendela kaca memberi kesan ringan, *modern*, dan bersifat terbuka.

- Partisi



Gambar.14. Bentuk dan Material Partisi

Partisi digunakan pada area baca untuk memberi batasan yang jelas antar area, namun tidak berupa dinding masif sehingga antar area dapat tetap terhubung. Partisi berupa batang kayu yang disusun secara vertikal.

- Perabot



Gambar. 15. Bentuk dan Material Perabot

Perabot menggunakan material yang mudah dibersihkan dengan bentuk yang memberi kenyamanan. Adanya kombinasi beberapa tempat duduk dapat menambah daya tarik pada interior ruang.

F. Sistem Pengkondisian Ruang

- Sistem Tata Udara



Gambar. 16. Sistem Penghawaan Buatan

Sistem penghawaan terdiri atas alami dan buatan. Penghawaan alami didapat dari aplikasi jendela kaca sedangkan penghawaan buatan menggunakan *AC Ducting Ceiling* pada area publik, *AC Single Split* pada area *private*, *exhaust fan* pada kamar mandi, dan *cooker hood* pada area dapur untuk membuang udara panas dan bau. Pengaturan udara di dalam ruang dibutuhkan secara merata karena berpengaruh terhadap kondisi koleksi buku, dimana udara lembab dapat menimbulkan jamur pada koleksi buku.

- Sistem Tata Suara



Gambar. 17. Sistem Akustik pada Plafon dan Lantai

Sistem akustik pada *library cafe* difokuskan pada area lantai 2 yang berfungsi sebagai area belajar dan area baca. Penggunaan material karpet pada lantai berfungsi untuk

meredam kebisingan dalam ruang. Pada area lantai 1 sistem akustik diaplikasikan hanya pada plafon, yaitu menggunakan *acoustic board panel* dengan dimensi 120 x 60 cm, dimana setiap *panel* dapat dibongkar pasang untuk kemudahan instalasi listrik dan *maintanance* pada *library cafe*.

- Sistem Tata Cahaya



Gambar. 18. Sistem Pencahayaan Buatan

Sistem pencahayaan terdiri atas alami dan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari banyaknya bukaan jendela kaca. Pencahayaan buatan menggunakan lampu *LED Tube* dan *downlight warm white* karena lebih tahan lama dan cahaya yang dihasilkan lebih baik.

- Sistem Proteksi Kebakaran



Gambar. 19. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan *smoke detector* untuk mendeteksi kebakaran lebih didni, dimana alarm akan berbunyi jika terdapat asap pada ruang. Pada beberapa titik pada area publik juga disediakan APAR untuk mencegah meluasnya api apabila terjadi kebakaran.

- Sistem Keamanan



Gambar. 20. Sistem Keamanan

Sistem keamanan menggunakan *CCTV* untuk mengontrol aktivitas pengguna di dalamnya. Pada *main entrance* dilengkapi dengan *security detector* yang berbunyi secara otomatis bila terdeteksi *barcode* dari buku koleksi yang tersedia pada *library cafe*, dimana fungsinya untuk menghindari pencurian buku koleksi. Di luar bangunan juga terdapat pos satpam dan di setiap pintu menggunakan kunci manual dan gembok pada *loading dock area*.

- Sistem Komunikasi



Gambar. 21. Sistem Komunikasi *Intercom* dan *Speaker*

Sistem komunikasi antar pekerja menggunakan *intercom* untuk komunikasi internal yang menghubungkan ruang *staff*,

area informasi, dan *service area*. Fasilitas lain yang disediakan adalah fasilitas *Wi-Fi* yang hanya terbatas untuk pengunjung di dalam ruang. Pada beberapa area juga menggunakan *ceiling speaker* untuk memutar lagu sehingga menciptakan suasana akrab dan nyaman.

V. HASIL PERANCANGAN

A. Gambar Denah



Gambar. 22. Layout Lantai 1

Denah lantai 1 pada *library café* ini difokuskan untuk aktivitas makan dan bacaan buku yang bersifat ringan (*general books*), dimana desain pada lantai 1 lebih banyak mengadopsi suasana *café* dengan kombinasi lantai kayu yang menciptakan suasana hangat dan bentuk tempat duduk yang bervariasi. Secara keseluruhan dinding didominasi material kaca untuk memasukkan pencahayaan alami ke dalam ruang, yaitu cahaya dari arah Timur. Lantai 1 terdiri atas beberapa area, yaitu *counter area*, *indoor* dan *outdoor reading area*, *general books area*, *information area*, *multipurpose room*, *staff room*, *storage room*, *toilet*, *loading dock area*, dan *locker room*. Area privat yang meliputi area servis karyawan terletak dibagian kiri denah sedangkan area publik pada bagian tengah hingga kanan denah.



Gambar. 23. Layout Lantai 2

Denah lantai 2 pada *library café* ini difokuskan untuk aktivitas belajar dan buku bacaan yang bersifat berat (*special books*) tanpa adanya aktivitas makan sehingga suasana yang ditampilkan lebih mengarah kepada perpustakaan daripada

suasana *café*. Material lantai didominasi *carpet tile* untuk mengurangi tingkat kebisingan dalam ruang. Kombinasi tempat duduk lebih bersifat santai dengan adanya variasi duduk lesehan baik untuk individu maupun kelompok. Lantai 2 terdiri atas beberapa area, yaitu *small groups study area*, *study space area*, *special books area*, *computer area*, *information area*, *service area*, *kitchen*, dan *toilet*. Area privat yang meliputi area servis karyawan terletak dibagian kiri denah sedangkan area publik pada bagian tengah hingga kanan denah.

B. Tampak Potongan



Gambar. 24. Tampak Potongan A-A'

Elemen interior didominasi warna krem yang *simple* dengan kombinasi *wall sticker* sebagai aksesoris atau daya tarik secara visual yang menggunakan warna-warna *bold*, seperti magenta dan *emerald color*. Penggunaan material kayu *finishing HPL* pada area lantai 1 menciptakan kesan *homey* yang bersifat *warm* dari warna coklat dan motif kayu yang ditimbulkan. Penerapan batu alam di beberapa sisi dinding memberikan kesan *natural* sebagai terapan dari gaya kontemporer.



Gambar. 25. Tampak Potongan B-B'

Kombinasi antara elemen interior yang cenderung menggunakan warna netral dengan kombinasi *bold color* yang diterapkan pada perabot cenderung membuat interior ruang lebih menarik. Aplikasi konsep *catchy* dari *pop art* yang diterapkan pada perabot dan konsep *homey* dari *modern kontemporer* yang bersifat netral menciptakan kesan *balance*. Penerapan *bold color* yang apabila berlebihan dapat merusak suasana ruang dapat digantikan dengan warna *simple* yang bersifat modern. Penerapan *natural light* terlihat dari aplikasi banyaknya bukaan jendela kaca pada sekeliling dinding sehingga cahaya dapat masuk ke dalam ruang.



Gambar. 26. Tampak Potongan C-C'

Suasana ruang yang diciptakan lebih mengarah pada gaya kaum muda masa kini, dimana visual menjadi daya tarik utama dengan banyaknya penerapan *wall sticker* pada dinding sebagai bentuk penyaluran informasi kepada pengunjung secara visual yang lebih mudah ditangkap. Kombinasi warna *bold* sebagai aksan memberi kesan *fresh* dan *energized*. Peletakkan rak buku di area tengah berfungsi sebagai pemisah antar area baca dan sekaligus memberikan kemudahan dalam akses pencarian buku koleksi tanpa mengganggu pengguna di area baca.



Gambar. 27. Tampak Potongan D-D'

Aplikasi cermin pada dinding dapat berfungsi sebagai *focal point* dan memberi kesan luas pada ruang. Adanya beberapa dinding partisi yang tidak bersifat masif berfungsi untuk menciptakan ruang imajiner, dimana antar area dapat tetap terhubung. Suasana ruang yang ditimbulkan pada area lantai 1 berkesan *warm* dengan permainan warna didominasi warna coklat dan material kayu, sedangkan pada area lantai 2 lebih berkesan *modern* dan *energetic* dengan kombinasi warna netral krem dengan magenta, *light green*, dan *emerald color* serta material krom dan warna *light grey* pada perabot secara keseluruhan.

C. Perspektif Interior



Gambar. 28. Perspektif Interior Lt.1

Pada desain ruang area lantai 1, suasana ruang yang ditimbulkan berkesan *warm* dengan dominasi material kayu dan coklat sehingga menciptakan kesan akrab di dalam ruang. Penerapan cermin dan material krom memberi kesan modern dalam ruang. Aplikasi jendela kaca yang cukup banyak pada ruang berfungsi untuk pemanfaatan cahaya alami ke dalam ruang serta memberi kesan terbuka dan untuk menghubungkan area yang satu dengan yang lainnya. Penerapan warna *bold* pada perabot dapat menjadi aksan atau daya tarik dalam ruang. Banyaknya kombinasi beberapa bentuk tempat duduk pada area lantai 1 menggambarkan salah satu ciri dari *café* dan memberi kebebasan kepada kaum muda untuk memilih tempat duduk yang diinginkan.

Pada area lantai 1, dimana tersedia area lesehan dapat menciptakan suasana santai dan nyaman, dimana kaum muda dapat bebas mengobrol, kerja kelompok, belajar, dan membaca buku sambil menikmati makanan ringan yang tersedia pada *café*. Penerapan *wall sticker* sebagai bentuk daya tarik visual sesuai dengan gaya kaum muda yang lebih tertarik secara visual dibandingkan dengan informasi secara tertulis sehingga bermanfaat untuk menyalurkan informasi kepada kaum muda.





Gambar. 29. Perspektif Interior Lt.2

Pada desain ruang area lantai 2, suasana ruang yang ditimbulkan berkesan modern, *energetic*, dan *fresh*. Perpaduan warna netral pada elemen interior memberi nuansa yang tenang yang sesuai dengan fungsi utama pada lantai 2, yaitu sebagai area belajar, kerja kelompok, dan membaca. Penggunaan material karpet sangat baik untuk meredam kebisingan di dalam ruang dan mendukung aktivitas belajar pengguna di dalamnya. Penggunaan warna *bold* pada perabot dapat menjadi aksen dalam ruang. Adanya area duduk lesehan memberi kesan santai dan nyaman. Adanya aplikasi dinding partisi berupa silinder batang kayu, dimana tidak bersifat masif berfungsi untuk menciptakan ruang imajiner sebagai pembatas secara tidak langsung tetapi tetap dapat menghubungkan ruang yang satu dengan yang lain melalui cela-cela pada batang kayu. Penerapan material cermin dan krom memberi kesan modern di dalam ruang. Penyaluran informasi melalui *wall sticker* secara visual yang juga berfungsi sebagai aksen sangat efektif dan mudah ditangkap oleh kaum muda daripada informasi secara tertulis.

VI. KESIMPULAN

Perancangan interior *library café* di Surabaya ini bertujuan untuk memberikan informasi dan menyediakan sarana fasilitas belajar yang dilengkapi dengan fasilitas *café* sebagai bentuk penyesuaian dengan gaya hidup kaum muda saat ini, dimana hal ini dapat meningkatkan budaya baca serta mengubah pandangan mengenai perpustakaan sebagai sarana belajar yang santai, nyaman, dan akrab. Perancangan Interior *Library Café* di Surabaya yang dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menumbuhkan dan meningkatkan budaya baca yang mulai ditinggalkan oleh kaum muda masa kini dengan menambahkan fasilitas *café* sebagai daya tarik yang diambil dari penyesuaian dengan gaya hidup masa kini. Saat ini, perpustakaan yang dulunya merupakan pusat informasi dan sarana belajar bagi kaum muda telah dianggap sebagai tempat yang membosankan, formal, dan kaku. Adanya konsep *café* yang mulai bermunculan, membuat kaum muda cenderung beralih “nongkrong” di *café* daripada di perpustakaan. Hal ini dikarenakan gaya hidup masa kini yang cenderung menawarkan suasana yang santai, nyaman, terbuka dengan fasilitas yang menarik.

Konsep perancangan bertemanan “*Catchy and Homey*” ini diterapkan pada perancangan dengan mengadopsi gaya kaum muda masa kini, dimana *Catchy* menggambarkan ciri kaum muda yang identik dengan sifat *energetic*, *bold*, *cheerful*, and *fresh* yang diwujudkan melalui gaya *pop arts*, sedangkan *Homey* menggambarkan kenyamanan baik dalam suasana,

fasilitas, dan organisasi ruang yang diwujudkan melalui gaya modern kontemporer yang *simple* dengan penerapan *natural light*, warna netral serta kombinasi material alami dan modern.

Kesan *simple* dan *homey* diterapkan pada elemen interior plafon, lantai kayu, dan dinding sebagai penyeimbang dari penerapan gaya *pop arts* yang *bold* dan *cheerful* yang banyak diterapkan pada perabot dan beberapa elemen interior dinding sebagai aksen dalam ruang. Penyeimbang ini perlu diterapkan untuk menghindari kesan ramai yang berlebihan yang dapat merusak suasana dalam ruang.

Adanya fasilitas *café* yang berkaitan dengan aktivitas makan dan minum cenderung berpengaruh terhadap aktivitas *library* yang umumnya selalu dipisahkan dari aktivitas makan dan minum. Di dalam perancangan ini diterapkan beberapa batasan untuk mengurangi resiko rusaknya buku koleksi dari adanya fasilitas *café* di dalamnya. Batasan perancangan mengenai aktivitas makan *café* diterapkan melalui pembagian area *general and silent zone*. *General zone* merupakan area umum dengan tingkat aktivitas yang cukup tinggi, dimana pengunjung dapat bersosialisasi dan bebas untuk makan dan minum. *Silent zone* merupakan area khusus yang diharuskan menghadirkan suasana tenang, dimana ada batasan aktivitas di dalamnya, seperti tidak boleh ramai dan tidak boleh melakukan aktivitas makan dan minum. *Silent zone* biasanya diperuntukkan untuk individu-individu yang ingin terhindar dari keramaian. Perbedaan area ini dipisahkan dengan adanya perbedaan lantai. Batasan yang kedua adalah melalui kategori buku yang terbagi menjadi *general and special books*. *General books* relatif murah, mudah didapat, bersifat santai dan menghibur, dan dapat dibaca dalam jangka waktu yang cukup singkat, sedangkan *special books* cenderung mahal, dibaca dalam jangka waktu yang cukup lama, dan membutuhkan konsentrasi. Selain menerapkan batasan di dalamnya, adanya pengolahan organisasi ruang, fasilitas perabot, sirkulasi, serta pemilihan material dan warna yang diterapkan dapat berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi aktivitas pengguna di dalamnya.

Jadi, melalui perancangan interior *library café* di Surabaya ini, diharapkan penulis dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru khususnya mengenai pentingnya mempertahankan dan meningkatkan budaya baca serta mengubah pandangan kaum muda mengenai perpustakaan menjadi sarana belajar yang menyenangkan, santai, nyaman, dan akrab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat memiliki pengalaman dalam membuat jurnal ilmiah. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, yaitu Bapak S.P. Honggowidjaja, M.Sc.Arch. dan Ibu Sherly de Yong, S.Sn, M.T. selaku dosen pembimbing, Ibu Yusita Kusumarini, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Program Studi Desain Interior, Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T., selaku ketua Program Studi Desain Interior, dan Bapak Ronald H.I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn., selaku

Koordinator TA serta keluarga, teman-teman, dan pihak-pihak yang lain yang telah memberikan bantuan dan pengarahannya secara langsung maupun tidak langsung sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, semoga jurnal ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada rekan-rekan yang membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Association of Research Libraries (1998). "*SPEC Kit 237 Managing Food and Drink in ARL Libraries.*" 2014. 5 Januari 2015. <www.arl.org>.
- [2] IDEO. (2011). "*Design Thinking for Educators.*" *Design Thinking for Educators.* 2011. 5 Januari 2015. <www.designthinkingforeducators.com>.
- [3] Piotrowski, Christine M., Elizabeth A. Rogers. *Designing Commercial Interiors.* New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2007.
- [4] Pile, John F. *Interior Design, 3rd ed.* New Jersey: Pearson Education, 2003.
- [5] McCabe, Gerard B., James R. Kennedy. *Planning the Modern Public Library Building.* Wesport: Libraries Unlimited, 2003.
- [6] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2.* Jakarta: Erlangga, 2002.
- [7] Oxford Brookes University. (2011). "*Library Research Guide 13 of Oxford Brookes University.*" Oxford Brookes University. 2011. 11 Maret 2015. <www.brookes.ac.uk/library/guides/rg13dewey.pdf>.
- [8] Baraban, Regina S., Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design.* New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2001.
- [9] Lawson, Fred. *Restaurants, Clubs, and Bars, 2nd ed.* London: Architectural Press, 1994.