

Perancangan Interior *Librarica (Cafe & Bar)* Di Semarang

Liem Adrian Lukito, Laksmi Kusuma Wardani dan Lucky Basuki
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: adrian.lukito001@gmail.com ; laksmi@petra.ac.id

Abstrak— Perancangan interior *Library Cafe & Bar* merupakan sarana interior yang menggabungkan kafe, dan bar dengan perpustakaan yang menyediakan berbagai buku. *Cafe & bar* berkonsep perpustakaan ini dibuat untuk mewujudkan sebuah sarana untuk bersantai, berkumpul yang dapat mendorong meningkatnya minat masyarakat khususnya generasi – generasi muda untuk membaca dan mengunjungi kembali *cafe* ini. Dilihat dari banyaknya masyarakat yang pada saat ini sering mengunjungi *cafe – cafe* untuk makan, bersantai dan berkomunikasi dengan sesama, *cafe* berkonsep perpustakaan ini akan cocok untuk dihadirkan di tengah – tengah masyarakat. Dengan memfasilitasi aktivitas pengguna bertujuan untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna, ruang – ruang penunjang yang digunakan didesain dengan menyesuaikan perilaku masyarakat di sekitar. Dengan demikian, *cafe* ini dapat mewadahi aktifitas masyarakat yang sesuai dengan perilaku sehingga kenyamanan, keamanan dan perasaan tenang dapat tercapai di dalam *cafe* berkonsep perpustakaan ini. Sehingga dengan upaya pembuatan konsep desain interior yang representatif, maka diharapkan minat baca dan frekuensi kedatangan pengunjung menjadi lebih banyak.

Kata kunci:

Perancangan interior, interior, *cafe*, *library*, *bar*.

Abstract— *The interior design of Librarica (Cafe & Bar) serves as an interior medium that combines a cafe, lounge, and bar with a library and provides a variety of books. This cafe & bar with library concept is made as a place to relax and to gather with each other while reading books and eating great foods, which capable of attracting a greater public interest especially from young generation to read books and re-visit the cafe. Considering the huge number of people who come to a cafe to eat, relax, and communicate with their friends, this library cafe would be a very suitable choice for people to try. By facilitating the customer activities in order to give a relaxing and comforting environment to the people, the supporting rooms that will be used by the customer shall be designed or adjusted to the behavior of people around. Therefore, this cafe is able to accommodate the people's activities which suit their behavior so that the convenience, safety, and the relaxing state can be achieved in this library cafe. So, with the effort of making this representative interior design concept, it is expected that the interest in reading books and the numbers of potential customers of this cafe will increase.*

Keywords:

Interior design, interior, cafe, library, bar

I. PENDAHULUAN

Perkembangan kota modern memiliki karakteristik

diantaranya adalah tingginya tingkat mobilitas kegiatan masyarakat dalam berbagai bidang. Kegiatan – kegiatan perdagangan / bisnis, perkantoran, industri, dan sebagainya; telah membawa masyarakat terjebak dalam rutinitas yang relatif sama dari waktu ke waktu dan cenderung monoton. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan yang berakibat menurunnya produktifitas. Mereka ingin melepaskan diri dari ketegangan – ketegangan dalam pekerjaan, kekhawatiran, dan konflik – konflik yang dihadapinya. Oleh karena itu mereka membutuhkan suatu tempat yang dapat memfasilitasi mereka untuk bersantai diantara waktu – waktu senggang yang dimilikinya. Salah satu contoh kegiatan untuk bersantai adalah membaca buku. Dengan membaca kita dapat menghilangkan kecemasan dan keguandahan. Selain itu, membaca juga dapat membantu mengembangkan cara berpikir kita.

Semarang sebagai kota modern memiliki karakteristik di antaranya adalah perkembangan pesat dari bentuk hiburan massa dan rekreasi yang dikomersilkan. Pada abad 21 ini, industri yang menyediakan fasilitas hiburan dan bersantai telah berkembang dengan pesat. Sebagai contoh bioskop, kafe, diskotik, tempat hiburan seperti Wonderia dan sebagainya; merupakan tempat hiburan massa yang menarik banyak pengunjung.

Salah satu tempat hiburan massa yang banyak digemari oleh masyarakat Semarang adalah tempat – tempat seperti kafe maupun resto-kafe. Tempat – tempat seperti ini sering dikunjungi oleh masyarakat untuk bersantai, kumpul –kumpul, dan juga berbisnis. Saat ini mulai banyak bisnis – bisnis FnB yang telah memasuki kota Semarang. Karena di Jakarta mereka menghadapi keterbatasan tempat sedangkan di Semarang masih banyak lahan kosong yang bisa dimanfaatkan untuk bisnis FnB ini.

Permasalahan yang timbul dari banyaknya bisnis FnB yang merambah ke kota Semarang ini adalah persaingan dalam bisnis FnB ini menjadi meningkat. Sehingga dibutuhkan inovasi – inovasi baru yang unik sehingga dapat membuat para pengunjung tertarik dan ingin mengunjungi kembali ke kafe tersebut.

Dari fenomena di atas, didapatkan sebuah inovasi untuk sebuah kafe yang dapat digunakan untuk bersantai yaitu sebuah kafe & bar dengan suasana Perpustakaan. Perancangan kafe & bar dengan suasana perpustakaan ini dibuat untuk memfasilitasi masyarakat yang membutuhkan tempat untuk bersantai, berkumpul, dan berbisnis. Serta dapat juga membantu meningkatkan minat baca masyarakat Semarang

yang kurang. Dilihat dari fenomena – fenomena sosial yang terdapat di Semarang, kafe & bar berkonsep perpustakaan ini akan cocok untuk dihadirkan di tengah – tengah masyarakat.

II. METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui studi pustaka, studi lapangan, dan studi tipologi. Studi pustaka mengenai fasilitas yang diperlukan dalam *Librarica (Cafe & Bar)*. Untuk menemukan data persyaratan perancangan, dan antropometri. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh data fisik dari lokasi perancangan dengan cara wawancara dan observasi. Studi tipologi dilakukan dengan melakukan perbandingan dan mengamati beberapa tempat yang memiliki fungsi sama dengan perancangan ini. Untuk dibandingkan dengan data dari studi pustaka.

B. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan merupakan metode pengolahan dan pengembangan data, yaitu merupakan proses dimana kedua data yang berasal dari lapangan dan kebutuhan berdasarkan literatur dan tipologi akan dianalisis dan kemudian dilakukan penarikan kesimpulan secara detail mengenai kebutuhan pengguna dan ruang. Setelah itu akan dilakukan pengembangan data dimana hasil kesimpulan tadi akan diuji dan dipelajari ulang sesuai dengan literatur agar hasil studi akhir nanti dapat memenuhi kebutuhan dengan tepat dan dapat memecahkan masalah yang ada.

C. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam perancangan ini dilakukan dalam 3 hal yaitu *programming*, skematik dan desain akhir. Data *programming* dan kajian desain akan dijadikan acuan utama dalam menganalisa kebutuhan pengguna dan ruang. Lalu setelah permasalahan dan kebutuhan dari *programming* ditemukan, akan dilanjutkan ke tahap skematik desain dimana kesimpulan dari *programming* akan dijadikan proses untuk memecahkan masalah ruang. Kemudian hasil perancangan dari skematik akan dirincikan dan dipertegas pada desain akhir yang nantinya akan digunakan sebagai aplikasi untuk perancangan desain.

D. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan didasarkan pada metode Lawson (2005) mengenai cara berpikir desain, dimana desain harus mampu memecahkan masalah yang ada dan menjawab kebutuhan pengguna:

- **PLAN** : Studi literatur dan studi objek sejenis.
- **DESIGN** : Penentuan konsep desain diikuti dengan skematik dan sketsa ruang, lalu uji *Problem Solving* dan kebutuhan ruang (Kesesuaian konsep dengan ruang yang dibuat)
- **DEVELOP** : Perwujudan desain melalui maket studi dan analisis maket studi dengan desain skematik, dimana akan dicari kekurangan dan kesesuaian desain dengan *programming*.
- **DEPLOY** : Tahap ini akan menguji kesesuaian prototype maket ke penguji untuk menilai apakah sudah sesuai

- dengan kebutuhan, diikuti dengan tahap evaluasi dan revisi
- **EVALUATE** : Mengevaluasi desain akhir sesuai dengan pengujian prototype dan perubahan desain, yang diikuti dengan pemberian respon dari user baik kelebihan maupun kekurangan dari desain tersebut. Desain akhir ini merupakan hasil dari skematik dan tahap konsep dan *programming*.

E. Kajian Pustaka

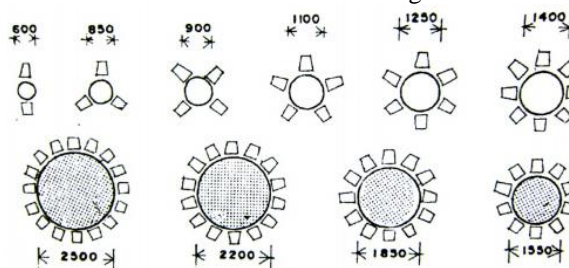
Menurut *Building Planning & Design standart* secara umum kafe merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restoran dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga kafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbincang-bincang.

Terdapat beberapa pembagian ruang dalam kafe, antara lain :

- Area makan yaitu tempat pengunjung menikmati makanan dan minuman.
- Bar yaitu tempat untuk minum. Biasanya menjual minuman-minuman yang mengandung alkohol.
- Lounge yang merupakan tempat untuk menunggu sementara bagi pengunjung jika tidak ada meja yang tersisa [3].

Menurut Soekresno untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai dengan pesanan dalam satu meja, kafe perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi. Pedoman ukuran meja bundar antara lain [11]:

- Diameter 600 mm untuk 2 orang
- Diameter 800 mm untuk 3 orang
- Diameter 900 mm untuk 4 orang
- Diameter 1100 mm untuk 5 orang
- Diameter 1250 mm untuk 6 orang
- Diameter 1400 mm untuk 8 orang
- Diameter 1550 mm untuk 10 orang
- Diameter 1850 mm untuk 12 orang
- Diameter 2200 mm untuk 14 orang
- Diameter 2500 mm untuk 16 orang

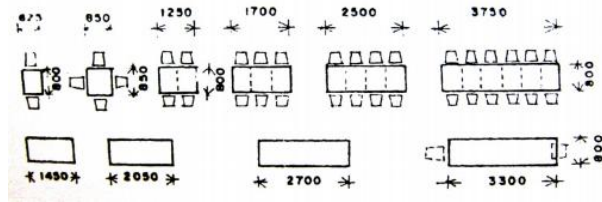


Gambar 1. Pedoman Ukuran Meja Bundar

Menurut Soekresno pedoman ukuran meja empat sisi antara lain [11]:

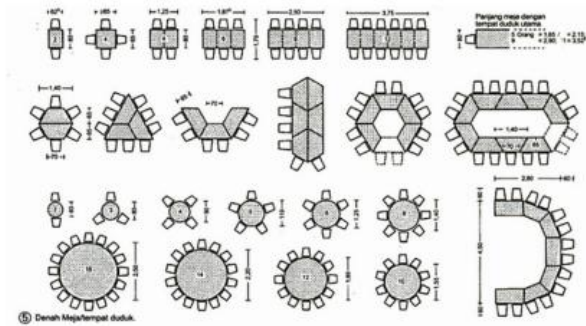
- Panjang 800 mm, Lebar 625 mm untuk 2 orang.
- Panjang 850 mm, Lebar 850 mm untuk 4 orang.
- Panjang 1250 mm, Lebar 800 mm untuk 4 orang.
- Panjang 2500 mm, Lebar 800 mm untuk 6 orang.
- Panjang 3750 mm, Lebar 800 mm untuk 12 orang.

(Soekresno, 2000 : 38)



Gambar 2. Pedoman Ukuran Meja Kotak

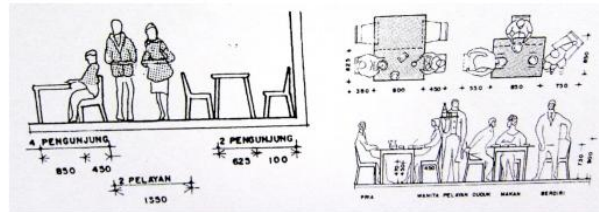
Pedoman ukuran untuk meja dengan beberapa jenis penataan meja menurut neufert adalah sebagai berikut [7]:



Gambar 3. Ukuran dan Macam Penataan Meja

Adapula pedoman tata letak untuk kursi yaitu sebagai berikut [11] :

- Jarak kursi yang satu dengan kursi yang membelakangi adalah 1350 sebagai jalur dua pramusaji atau 900 mm untuk 1 pramusaji.
- Pergeseran maju dan mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri adalah 300 mm.

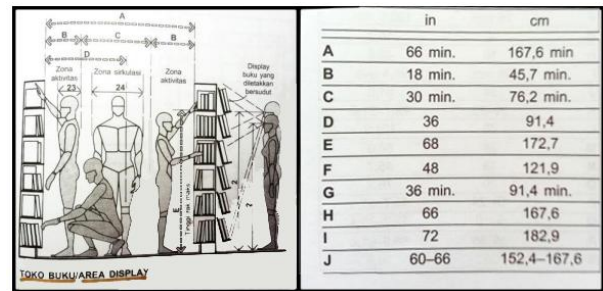


Gambar 4. Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi

Menurut Lawson, warna dapat menciptakan atmosfer pada kafe dengan menggunakan teknik sebagai berikut [6]:

- Memberi pencahayaan pada latar belakang / background yang berwarna putih dan natural.
- Memberi lampu dekorasi pada area – area tertentu seperti di atas meja makan, hiasan dinding, dll.
- Memberi warna – warna khusus pada perabot dan aspek dekorasi sehingga menimbulkan efek – efek tertentu.

Pedoman ukuran rak buku dalam perpustakaan [9] :



Gambar 5. Standard Ukuran Dimensi Rak Buku

F. Data dan Analisis

1. Data Fisik Bangunan

Obyek perancangan berada di dalam pusat perbelanjaan “Java Supermall” yang terletak di jalan Letjen MT Haryono No 992–994, Semarang.

Batas – batas bangunan :

- Batas Utara : Jl. Jambu
- Batas Barat : Jl. Mt. Haryono
- Batas Timur : Pemukiman Penduduk
- Batas Selatan : Kantor Marketing Java Supermall



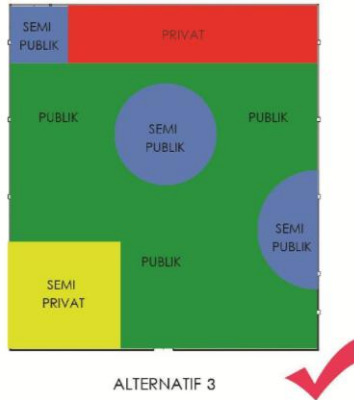
Gambar 6. Letak Bangunan Java Supermall



Gambar 7. Tapak Luar Java Supermall

Bangunan memiliki gaya arsitektural kontemporer dengan campuran antara gaya kolonial dengan modern. Bangunan menghadap ke arah barat dan berada di pinggir jalan raya.

4. Zoning & Grouping



ALTERNATIF 3



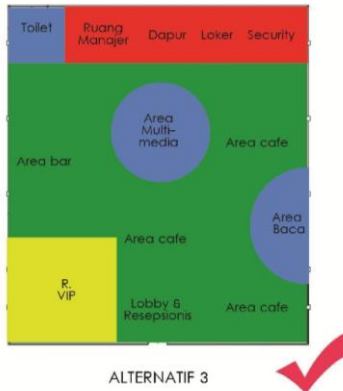
Area privat jauh dengan main entrance
 Area publik lebih luas sehingga memungkinkan lebih banyak pengunjung cafe
 Area semi publik dan area semi privat tersebar



Area privat dekat dengan publik
 Area semi privat dekat dengan main entrance

Gambar 12. Zoning

Zoning ini terpilih karena bentukannya tidak monoton, area semipublik tersebar sehingga tidak berderetandan dapat dijadikan sebagai focal point, area publik lebih luas.



ALTERNATIF 3



Ruang VIP, Area Cafe baca, Area cafe multi-media tersebar di dalam area cafe sehingga mudah dijangkau & menjadi vocal point
 Area resepsionis dan lobby dekat dengan main entrance
 Gudang, loker, ruang manajer, dapur terletak di bagian belakang sehingga lebih privat



Ruang VIP kurang berkesan private karena dekat dengan main entrance

Gambar 13. Grouping

Grouping ini terpilih karena area multimedia, area baca, dan area VIP mudah dijangkau & tersebar di dalam area cafe sehingga dapat menjadi focal point. Selain itu, area servis terdapat pada bagian belakang sehingga jauh dengan main entrance.

III. TEMA DAN KONSEP

Konsep desain dari Perancangan *Librarica (Cafe & Bar)* di Semarang ini adalah “*Windows To The World*”. Tujuan dari konsep yang ingin di capai adalah desain yang dapat menyatukan aktifitas – aktifitas masyarakat Semarang untuk bersantai, rileks, dan mencari informasi. Dan juga dapat membantu meningkatkan minat baca masyarakat Semarang.

Dari konsep ini diharapkan dapat memberi suasana, dan pengalaman ruang yang berbeda dari cafe – cafe yang sudah ada.

Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah *tropical library* karena dengan melihat fenomena – fenomena sosial saat ini dimana perpustakaan dianggap sebagai tempat yang membosankan. Dari tema perpustakaan ini diharapkan pandangan orang mengenai perpustakaan dapat berubah menjadi sesuatu yang tidak membosankan dan dapat meningkatkan minat baca masyarakat Semarang. *Cafe* ini dilandasi dengan tema perpustakaan namun tetap menonjolkan fungsi utamanya sebagai tempat komersial.

IV. PENGAPLIKASIAN DESAIN

A. Elemen Interior

1. Lantai

Lantai pada *Librarica (Cafe & Bar)* ini menggunakan granit *polished* motif batu andesit untuk area *lobby*, *cafe*, *cafe VIP*, *cafe* ruang baca, dan *cafe* multimedia. Granit *polished* digunakan karena memantulkan cahaya dengan baik, mudah dibersihkan, dan tidak memiliki garis nat sehingga ruang terlihat lebih rapi. Selain itu granit tahan terhadap api dan debu. Sedangkan pada *leveling cafe* dan *bar* menggunakan lantai parket kayu supaya lebih berkesan *natural* dan hangat.

2. Dinding

Dinding pada perancangan ini menggunakan *finishing* kringkler batu bata putih dan tanaman artifisial. Sedangkan untuk partisi – partisi ruang menggunakan bahan jaya *flex board* dengan *finishing* hpl. Pada partisi *cafe* multimedia menggunakan balok – balok kayu jati belanda.

3. Plafon

Plafon yang digunakan adalah permainan ketinggian dengan akses *hidden lamp*. Bahan utama yang digunakan *gypsum*, *lumber ceiling*.

B. Sistem Interior

1. Pencahayaan

Terdapat 4 pencahayaan utama yang digunakan pada perancangan ini, yaitu :

- *Downlight* sebagai pencahayaan utama untuk semua area
- *Spotlight* yang digunakan pada *decorative art*
- *Hidden lamp* yang digunakan pada plafon dan beberapa bagian di dinding.

2. Penghawaan

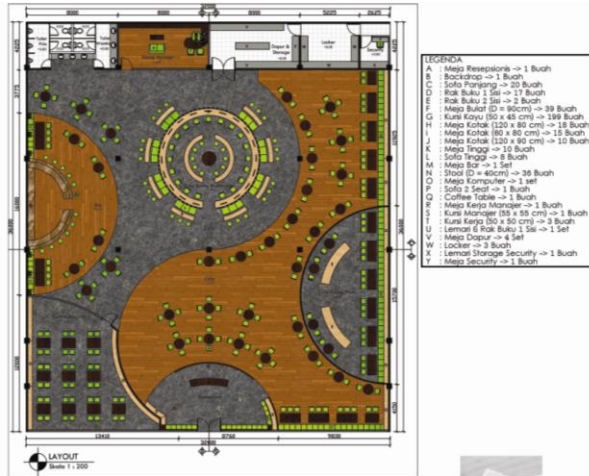
Penghawaan utama dari gedung ini adalah AC central.

3. Keamanan

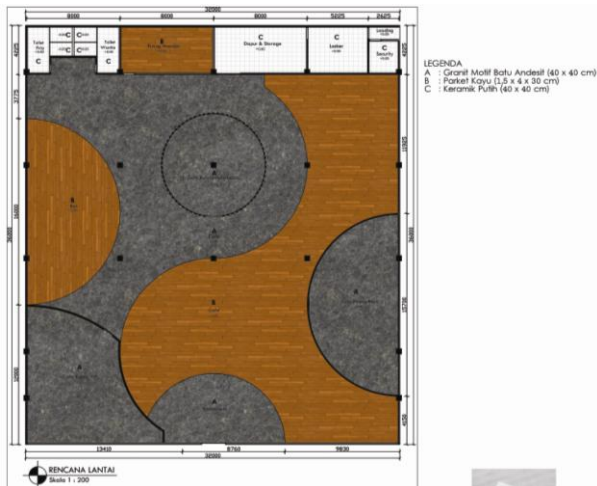
Sistem keamanan yang digunakan di *Librarica (Cafe & Bar)* ini adalah CCTV, *Smoke detector*, *sprinkler*, APAR, dan *security*.

C. Desain Perancangan

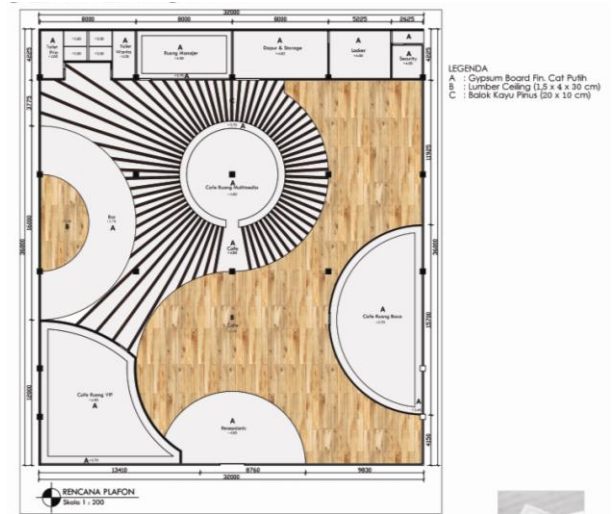
Desain akhir dari perancangan "*Librarica (Cafe & Bar)* di Semarang" ini menghasilkan desain yang dinamis dan mempunyai tema *tropical library*. Berikut adalah perspektif interior *Librarica (Cafe & Bar)* :



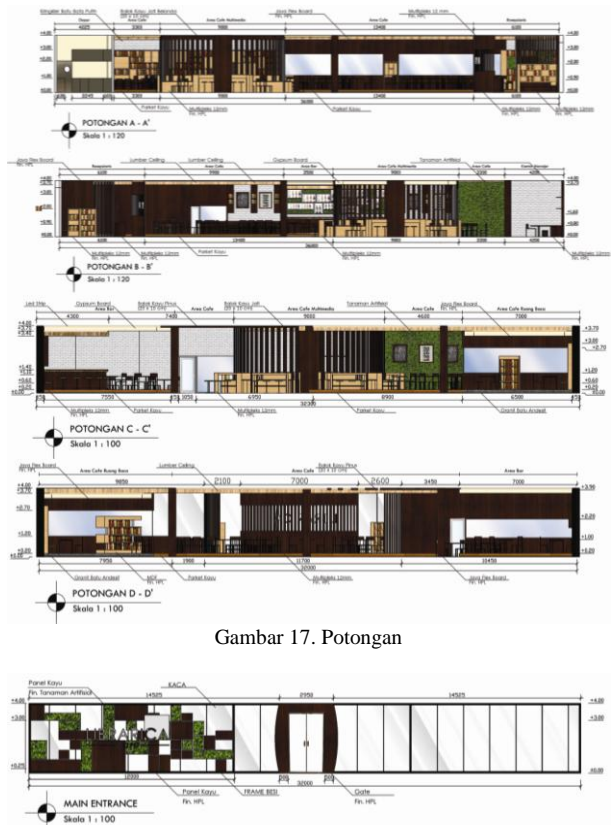
Gambar 14. Layout



Gambar 15. Rencana Lantai

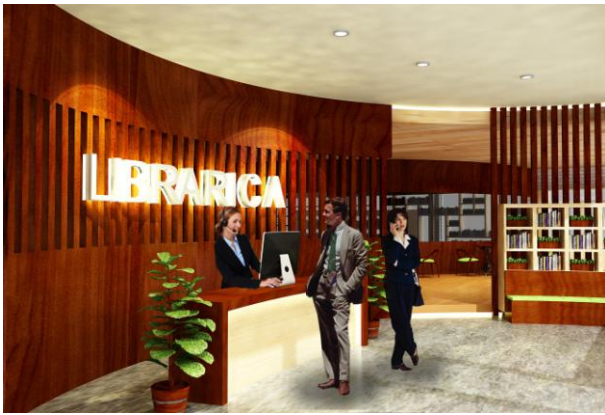


Gambar 16. Rencana Plafon



Gambar 17. Potongan

Gambar 18. Main Entrance



Gambar 19. Perspektif Lobby



Gambar 23. Perspektif Cafe 4



Gambar 20. Perspektif Cafe 1



Gambar 24. Perspektif Bar 1



Gambar 21. Perspektif Cafe 2



Gambar 25. Perspektif Bar 2



Gambar 22. Perspektif Cafe 3



Gambar 26. Perspektif Ruang Baca 1



Gambar 27. Perspektif Ruang Baca 2



Gambar 28. Perspektif Ruang VIP 1



Gambar 29. Perspektif Ruang VIP 2



Gambar 30. Perspektif Main Entrance

V. KESIMPULAN

Kota Semarang memiliki prospek yang bagus untuk perancangan – perancangan bisnis food and beverages. Perancangan *Librarica (cafe & bar)* ini dibuat untuk memfasilitasi masyarakat Semarang yang membutuhkan tempat untuk bersantai, berkumpul dan berbisnis. Serta dapat juga untuk membantu meningkatkan minat baca masyarakat Semarang yang kurang. Dengan terselesaikannya perancangan ini terjawab pula kebutuhan – kebutuhan masyarakat Semarang untuk bersantai, berkumpul dan berbisnis. Tiap ruang yang terdapat dalam perancangan ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhan masyarakat Semarang. Melalui penerapan suasana perpustakaan, cafe & bar ini memiliki fungsi penunjang selain bersantai, berkumpul, berbisnis, makan & minum yaitu membaca buku dan mencari informasi melalui media – media yang telah disediakan. Diharapkan dengan adanya perancangan ini kebutuhan – kebutuhan masyarakat Semarang untuk bersantai, berkumpul, berbisnis akan terpenuhi dan juga diharapkan juga dapat membantu meningkatkan minat baca masyarakat Semarang yang kurang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para pembimbing karya tugas akhir Program Studi Interior yang telah membantu dalam penulisan jurnal. Serta telah memberikan dukungan dan saran dalam proses perancangan tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, R. S. *Successful Restaurant Design*. London: Architectural Press.1989
- [2] Barr,Villma. *Designing To Sell*. New York. 1990
- [3] De Chiara, Joseph & Callender, Jhon. *Time Saver Standart Of Building Types (3rd ed)*. New York : 1990. McGraw-Hillbook Co.
- [4] Joseph Durocher, John Wiley. *Successful Restaurant Design*. New York : 2001
- [5] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (1996). Jakarta: PN Balai Pustaka.
- [6] Lawson, F. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold. 1973
- [7] Neufert, Erns. *Architect's Data*. Granada : New York, 1980
- [8] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2 Ed.33*.Jakarta: Erlangga. 2002
- [9] Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga, 1979
- [10] Pile, John. F. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, In Corporated, 1988
- [11] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*.2000 Edisi ke II. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Suptandar, J.P. *Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan, 1999.