

# Perancangan Interior Cafe Salon Di Malang

Celia Magaski Djuari, Sriti Mayang Sari  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: celiomagaski@gmail.com ; sriti@petra.ac.id

**Abstrak**—Kota Malang memiliki prospek yang baik dibidang kuliner seperti *cafe* dan *salon*, karena pola konsumtif ini telah menjadi *trend* hidup di kota Malang. *Cafe* seringkali dijadikan tempat untuk berkumpul dan memenuhi kebutuhan kuliner, sedangkan *salon* seringkali dijadikan tempat untuk melepaskan kejenuhan dan memanjakan tubuh. Kedua sudut pandang inilah, yang menjadikan kota Malang memerlukan *Cafe Salon* sebagai suatu wadah yang dapat memenuhi pola konsumtif serta melepaskan kejenuhan di kota Malang. Perancangan ini menggunakan konsep "*Care and Relax*". Tujuan dari konsep ini adalah inginnya memberikan wadah yang selama ini dibutuhkan oleh pengunjung yaitu tempat yang bisa membuat pengunjung merasakan nyaman, tenang, dan *relax* didalamnya. Melalui konsep ini juga diharapkan dapat memberikan suasana yang hangat. Pengaplikasian *care* dalam desain adalah dekat, melindungi, terbuka, dan perhatian sedangkan pengaplikasian *relax* dalam desain adalah tenang, melegakan, dan ringan.

**Kata Kunci**—Cafe, Salon, Malang, Perancangan.

**Abstrac**—Malang City has good prospect in the culinary fields such as cafes and salon, because the consumptive lifestyle as become a trend in Malang City. *Cafe* is often used as a place to gather and meet the culinary needs, while *salon* is often used as a place to let saturation off and body pampering. These perspectives brings Malang into a need of a space to fulfill consumer consumptive pattern and to release saturation in Malang City. This design uses the concept of "*Care and Relax*". The aim of this concept is to create a space needed by the people which is a place that provides comfortable, serene and relax interior for the people inside. This concept also functions to give warm atmosphere. The application of *care* in the design is by proximity, protection, openness, and attention while the application of *relax* in the design is by calmness, roomy and light.

**Keyword**— Cafe, Salon, Malang, Design.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan kota modern pada umumnya memiliki tingkat mobilitas yang cukup tinggi. Dan tidak dapat dipungkiri semua hal tersebut telah membawa masyarakat terjebak dalam rutinitas yang relatif sama dan dapat menyebabkan kejenuhan yang berakibat pada penurunan kinerja.

Di Jawa Timur, kota Malang merupakan kota terbesar kedua. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kota Malang memiliki tingkat mobilitas yang cukup tinggi. Padatnya kesibukan ini membuat seseorang menjadi mudah jenuh yang berakibat pada penurunan kinerja.

Kota Malang yang terkenal dengan wisata kuliner dan pariwisata<sup>[2]</sup> menjadikan kota Malang semakin sering dikunjungi. Dan menurut pemerintah kota Malang, wisata kuliner merupakan sektor utama yang paling menguntungkan untuk dikembangkan.

Kota Malang juga sebagai kota transit. Banyaknya hiburan yang terletak di kota Batu menjadikan kota Malang sebagai akses penghubung. Berdasarkan pengamatan banyak pengunjung dari luar kota pada saat liburan sekolah. Membuat kota Malang menjadi tempat pemberhentian dan peristirahatan.

Di kota Malang terdapat banyak sekolah dan perguruan tinggi, sehingga dijuluki sebagai kota pendidikan. Perkembangan sekolah/perguruan tinggi yang semakin lama semakin banyak siswa/mahasiswanya menjadikan kota Malang banyak didatangi oleh siswa-siswi dari luar kota. Dimana kebanyakan siswi daripada siswa yang memiliki *lifestyle* berkumpul, makan-makan, dan perawatan diri.

Berdasarkan uraian diatas maka kota Malang memerlukan penggabungan fasilitas antara *cafe* dan *salon* sebagai salah satu fasilitas melepas kejenuhan yang dapat membuat pengunjung lebih santai dan *relax* dengan tatanan yang melegakan. Pengunjung dapat memesan makanan/minuman ringan sambil menunggu proses perawatan *salon* itu selesai. Jumlah kunjungan ke *cafe* maupun *salon* di kota Malang tidak diimbangi oleh keberadaan dan fasilitas yang memadai, sehingga fasilitas tersebut diperlukan.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan menggunakan 2 metode, yaitu<sup>[1]</sup> studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka adalah melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi di perpustakaan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk perancangan *cafe* *salon* seperti beberapa literatur yang berhubungan dengan *cafe* dan *salon* sedangkan studi lapangan adalah proses pengamatan terhadap pola aktivitas dari manusia (pengunjung *cafe/salon*, lingkungan sekitar, dan karyawan) maupun dari interior tempat yang akan diamati (penerapan material dan bentuk plafon, lantai, dan dinding yang baik untuk diterapkan di area *retail* dalam hal ini *cafe* dan *salon*).

Sedangkan metode pengolahan data<sup>[1]</sup> dapat melalui dua cara, yaitu<sup>[1]</sup> analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Analisis data deskriptif adalah memberikan deskripsi mengenai subjek pengamatan yaitu *cafe* dan *salon* berdasarkan data dari

variable yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan analisis data inferensial adalah mengambil kesimpulan dengan pengujian hipotesis.

#### B. Analisis Masalah dan Problem Solving

Permusuan masalah merupakan analisa data pada *cafe* dan salon untuk menjawab permasalahan yang timbul pada sebuah *cafe* dan salon serta dapat memecahkan permasalahan dan memenuhi tujuan perancangan tersebut.

#### C. Programming

Dalam *programming*, data-data baik data fisik (seperti data lapangan sebuah *cafe* salon) dan data non-fisik (seperti hal-hal yang berhubungan dengan *cafe* salon) akan disesuaikan dengan kondisi perancangan sesuai kebutuhan. Serta optimalisasi fungsi ruang sesuai dengan data yang telah dikumpulkan, kemudian disusun dan dianalisis, disesuaikan dengan data lapangan dalam sebuah perancangan interior.

#### D. Konsep dan Skematik Desain

Konsep desain merupakan bentuk dari jawaban permasalahan dari *cafe* salon berupa langkah-langkah desain dan sebagai langkah awal dalam pencapaian desain untuk menjawab permasalahan yang ada dalam *cafe* salon, setelah itu maka akan masuk dalam tahap proses *brain storming* proses desain. Mengembangkan beberapa alternatif desain untuk dapat membentuk sebuah konsep yang lebih baik dalam proses mendesain.

#### E. Pengembangan Desain

Proses menyempurnakan desain dari skematik desain dan dikaji ulang berdasarkan permasalahan *cafe* salon sehingga dapat menjadi desain yang dapat memenuhi fungsi, memecahkan masalah pada ruang baik dalam segi teknis maupun estetika dengan berbagai kaedah interior di dalamnya.

### III. ANALISIS PERANCANGAN

Tema yang diangkat pada desain ini adalah salon. Jadi yang dimaksudkan dari *cafe* salon adalah *cafe* yang bertemakan salon dan di padukan dengan unsur *green*. *Green* disini dapat memiliki beberapa makna yaitu hemat energi, tenang, segar, melegakan dan nyaman. Perabot dan elemen interiornya dikemas dalam bentukan-bentukan sederhana sehingga dengan bentukan yang statis membuat orang merasa tenang. Konsep ini didasari oleh bentukan-bentukan dan ciri-ciri salon seperti, perlengkapan salon, cermin, dan lain-lain. Namun semuanya tidak lepas dari fungsi dan ergonomi yang sebenarnya.

#### A. Konsep "Care and Relax"

Tujuan dari konsep ini adalah inginnya memberikan wadah yang selama ini dibutuhkan oleh pengunjung yaitu tempat yang bisa membuat pengunjung merasakan nyaman, tenang, dan *relax* didalamnya. Melalui konsep ini diharapkan dapat memberikan suasana yang hangat.

Pengaplikasian *care* dalam desain adalah dekat, melindungi, terbuka, dan perhatian. Dekat yang dimaksudkan berdampak pada tatanan tempat duduk antar pengunjung dan jarak tempat

duduk pengunjung. Melindungi yang dimaksudkan berdampak pada jalur sirkulasi pengunjung, perabot tidak banyak sudut dan minim ornamen, dan ruang bersifat *open space*. Terbuka yang dimaksudkan berdampak pada minimnya penggunaan material *solid* sebagai pembatas sehingga digantikan dengan perbedaan warna material, adanya *leveling* pada lantai, dan menggunakan material yang tembus pandang. Perhatian yang dimaksudkan berdampak pada pelayanan yang diberikan kepada pengunjung bersifat memanjakan pengunjung dan menggunakan material yang lembut.

Pengaplikasian *relax* dalam desain adalah tenang, melegakan, dan ringan. Tenang yang dimaksudkan berdampak pada jenis sirkulasi yang digunakan tidak berkelok-kelok sehingga lebih tenang dan *relax*, dan penggunaan warna-warna yang cerah. Melegakan yang dimaksudkan berdampak pada sirkulasi pengunjung yang tetap sesuai dengan standar tapi tetap nyaman dan dekat antar pengunjung satu meja. Ringan yang dimaksudkan berdampak pada jumlah fasilitas yang ada sehingga pengunjung merasa nyaman dan tidak dipersulit.

#### B. Karakter, gaya, dan suasana ruang.

Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini bersifat *modern* dengan menggunakan bentuk geometris. Desain ini memiliki karakter dari segi material yaitu kaca cermin, kaca, steel, dan duko. Karena tema perancangan ini salon maka dalam ruangan tersebut banyak menggunakan material kaca cermin. Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain *modern* minimalis karena *retail (cafe)* lebih mengutamakan fungsi dan *spasial* yang ada dimana kedua hal tersebut merupakan penentuan pengunjung merasa nyaman atau tidak.

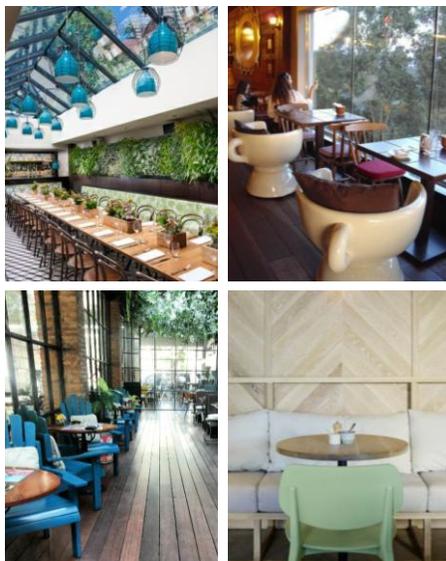
Suasana pada perancangan ini ingin menimbulkan suasana yang nyaman, menyatu dengan alam, tenang, bersih, *relax* namun tetap ada sisi *elegant* yang nampak. Karena target yang ingin dicapai adalah anak muda (17<sup>th</sup>-30<sup>th</sup>) maka harus dibuat senyaman mungkin.



Gambar 1. Suasana Yang Diinginkan

Penggunaan warna yang ingin diterapkan menggunakan yang sesuai dengan suasana yang ingin dicapai. Seperti penggunaan warna *orange* sebagai aksen karena warna *orange* bisa membangkitkan semangat makan pengunjung, ramai, energik, dan terbuka. Warna kuning menciptakan kehangatan dan keriang. Warna hijau menyegarkan, membangkitkan energi dan juga mampu memberikan efek menenangkan, menyejukkan serta menyeimbangkan emosi. Warna biru memiliki efek untuk

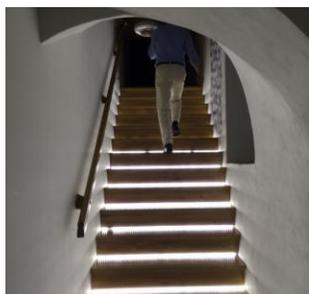
merilekskan atau menenangkan, serta melambangkan keharmonisan. Secara visual, biru dapat memberi kesan lapang atau luas. Dan warna coklat merupakan warna warna netral yang natural, hangat, dan stabil. Warna ini menimbulkan kesan nyaman, memberi keyakinan dan rasa aman, serta menciptakan suasana yang hangat dan akrab<sup>[3]</sup>.



Gambar 2. Pemilihan Warna dan Material

### C. Sistem Interior

Pencahayaan pada retail ini menggunakan dua jenis pencahayaan yaitu: pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Fasad bangunan menghadap kearah selatan sehingga pencahayaan alami dapat dimaksimalkan pemanfaatannya. Pencahayaan alami pada perancangan ini seperti penggunaan plafon kaca, *skylight*, dan bukaan jendela yang cenderung besar dan banyak. Pencahayaan buatan menggunakan lampu *downlight* dan lampu TL dan untuk bagian aksent menggunakan lampu LED *stripe*.



Gambar 3. Penerapan LED *stripe*

Penghawaan pada *retail* ini juga menggunakan dua jenis penghawaan yaitu: penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami menggunakan bukaan jendela dan pintu yang banyak dan besar. Penghawaan buatan menggunakan AC *split* dan *Exhaust Fan* yang dapat membantu sirkulasi sistem udara dalam ruangan.

Sistem proteksi kebakaran menggunakan sprinkler dan APAR di beberapa bagian dalam ruangan. Penggunaan springkler lebih efisien dan aman bagi *retail* karena banyak material yang mudah terbakar. Dalam pandangan desain proteksi kebakaran dapat menggunakan pembedaan material seperti, material yang kasar pada lantai sehingga jalur evakuasi tetap aman dan juga untuk akses yang digunakan untuk evakuasi harus besar dan lebar. Perancangan ini sistem keamanan menggunakan CCTV, *scanner* dan satpam yang berjaga. Penggunaan CCTV yang dipasang, membantu memudahkan dalam menjaga keamanan dalam *retail* dan CCTV diletakkan pada sisi-sisi sudut ruangan agar dapat memantau secara menyeluruh. Dalam pandangan desain sistem keamanan menggunakan 2 cara yaitu: menggunakan bentukan yang minimalis sudut sehingga tidak melukai pengunjung, penggunaan material yang tembus pandang dan mengurangi dinding solid sehingga dapat saling mengawasi dan berinteraksi.



Gambar 4. Perbedaan Warna dan Tekstur Lantai



Gambar 5. Minim Pembatas/ Dinding Solid

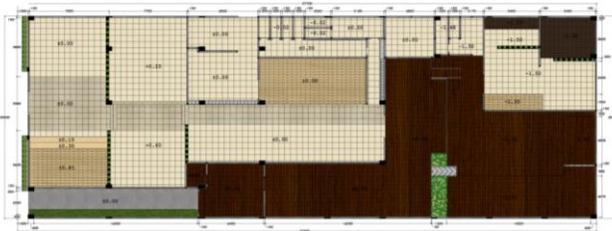
## IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

Ruang pada *cafe* lebih banyak pada *open space*. Karena suasana yang diinginkan adalah suasana yang *relax*, nyaman, dan bebas. Pada penataan layout, akses *spasial* pengunjung lebih besar daripada akses *spasial* karyawan, karena penataan layout berdasarkan pertimbangan fungsi. Bukaan maksimal pada area utara dan selatan dan timur, sedangkan pada area barat tidak terdapat bukaan sama sekali.

Area *cafe* ini lebih mengarah pada aktivitas pengunjung. Area terbagi atas berbagai aktivitas pengunjung, yaitu area makan yang santai dan luas sehingga dapat melepas kejenuhan, area yang menjadi area hiburan ketika sedang menunggu, area yang menjadi area *privat* jika ingin lebih tertutup.



Gambar 6. Layout *Cafe Salon*



Gambar 7. Pola Lantai *Cafe Salon*



Gambar 8. *Main Entrance*



Gambar 9. *Cafe Indoor*



Gambar 10. *Cafe Indoor*



Gambar 11. *Area Bar*



Gambar 12. *Area Hiburan*

Pada interior *cafe salon* ini menggunakan beberapa material. Material yang digunakan ada *granite tiles*, parket, kayu *deck*. Untuk area sirkulasi utama menggunakan material yang bertekstur sehingga dapat memudahkan jalur evakuasi saat terjadi kebakaran. Sedangkan untuk area *cafe* sendiri menggunakan material yang halus sehingga nampak elegan dan bersih.



Gambar 13. *Area Cafe Semi Outdoor*

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini banyak menggunakan pencahayaan alami. Karena bangunan menghadap ke selatan jadi sinar matahari dapat dioptimalkan dengan baik. Namun tetap dalam pencahayaan alami perlu diimbangi dengan menggunakan pencahayaan buatan sebagai penunjang. Untuk penghawaannya lebih banyak menggunakan penghawaan buatan.



Gambar 14. *Cafe Semi Outdoor*



Gambar 15. Suasana Relax Cafe Indoor



Gambar 16. Area Mini Market

Pada elemen interior dan perabot menggunakan bahan yang mencerminkan salon namun tetap membuat *relax* dan nyaman. Material yang digunakan untuk elemen interior dan perabot lebih banyak menggunakan material duko, besi, stainless, dan kayu. Sehingga suasana nyaman dan ketenangan dapat dicapai. Selain itu, penggunaan material pada elemen interior dan perabot lebih banyak menggunakan yang bertekstur halus karena teknis perawatan lebih mudah dari pada yang bertekstur.



Gambar 17. Cafe Indoor



Gambar 18. Area Potong Rambut



Gambar 19. Area Potong Rambut

Suasana ruang yang ingin dicapai dari konsep adalah suasana ruang yang nyaman, tenang dan *relax*. Pencapaian hal itu dengan menggunakan material yang lebih *natural* sehingga dapat tercapai suasana yang diinginkan. Namun tetap terlihat elegan dan bersih.

## V. KESIMPULAN

Pada masa sekarang ini kesibukan masyarakat dalam dunia kerja maupun jenjang pendidikan semakin tinggi sehingga banyak tekanan-tekanan berat yang dialami. *Cafe* merupakan salah satu wadah yang dapat menghilangkan kejenuhan dan kepenatan pada rutinitas di kota Malang. Mengingat kota Malang yang merupakan kota wisata kuliner. Dan juga salon telah menjadi *lifestyle* pada masyarakat modern dimana biasanya mereka melakukan perawatan untuk melepaskan kejenuhannya. Sehingga mereka membutuhkan sebuah fasilitas yang dapat melepaskan kejenuhan, berkumpul bersama, pemenuhan kebutuhan makan dan tempat memanjakan diri.

Atas dasar pertimbangan di atas maka perlu dirancangan sebuah *cafe* salon yang menyediakan area *cafe* yang dilengkapi dengan area salon dengan kapasitas yang cukup banyak serta menyediakan fasilitas galeri, sehingga pengunjung yang datang dapat mengetahui makanan kota Malang.

Pola penataan perabot bersifat fleksibel dan renggang supaya pengunjung dapat menikmati dan merasakan ketenangan. Pengunjung dengan usia 17<sup>th</sup>-30<sup>th</sup> menjadi target market dari *cafe* salon untuk memunculkan bibit baru. Perancangan desain dengan suasana ruang yang bersifat *relax*, tenang, nyaman, aman. Adapun tujuan dari pemilihan suasana tersebut adalah agar para pengunjung dapat melepaskan kejenuhan dan merasa tenang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis C.M.D. mengucapkan banyak terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk membuat jurnal sehingga mahasiswa memiliki pengalaman untuk membuat jurnal. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga Jurnal ini dapat terselesaikan yaitu, dosen pembimbing Ibu Sriti Mayang Sari dan Bapak MOCH. Taufan Rizqi serta koordinator TA Bapak Ronald H.I.S. dan Ibu Poppy

F. Nilasari yang telah memberikan pengarahannya beserta teman-teman yang telah menempuh perkuliahan bersama sehingga dapat saling berbagi pengalaman dan ilmu. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun, semoga dapat menambah wawasan bagi rekan-rekan akademik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusumarini, Yusita. *Eko Interior dalam Perancangan Interior*. Surabaya: Dimensi Interior, 2003.
- [2] Badan Pusat Statistika Kabupaten Malang. "*Perekonomian Kota Malang*". BPS.2014.  
<[http://malangkab.bps.go.id/?hal=berita\\_detil&id=1](http://malangkab.bps.go.id/?hal=berita_detil&id=1)>
- [3] Barban, Regina S., and Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design*, 2nd ed. New York: John Wiley and Sons, 2001