

Perancangan Interior *Study Lounge Café* di Surabaya

Vaniasari Hugeng dan Hedy C. Indrani
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: vaniahugeng@gmail.com ; cornelli@petra.ac.id

Abstrak— *Study Lounge Café* merupakan fasilitas yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelajar serta mahasiswa yang berbasis individu dan kelompok dalam mengerjakan tugas, dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti AC, Wifi, mesin fotokopi, printer, scanner, komputer, dan fasilitas lainnya yang dirasa dapat meningkatkan efektivitas kerja. Konsep yang digunakan yaitu “A Fun Place to Study”, bertema “Playground”. Konsep dan tema yang diambil bertujuan untuk menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga pengguna merasa nyaman. Penerapan konsep pada tema berupa penggunaan warna-warna cerah, pengaplikasian mainan taman bermain pada perabot, serta penambahan quote yang memotivasi pengunjung. Perancangan menggunakan metode *design thinking* menurut Kembel.

Kata Kunci—*Study lounge*, kafe, taman bermain, pelajar.

Abstract— *Study Lounge Café* is a facility which is designed to meet the individual needs of high school and university students, such as learning or doing their assignments. This study lounge café is equipped with facilities such as air conditioning, wifi, photocopier, printer, scanner, computer, and other supporting facilities to increase the effectiveness of the work. The concept used is “A Fun Place to Study”, which is applied to “Playground” theme. Both concept and the theme were chosen to create a comfortable learning activities through interesting yet fun ambience. The concept also can be seen from the use of bright colors, playground-equipment-formed furniture, and the addition of quotes that motivates visitors. The design uses *design thinking* method according to Kembel.

Keyword— *Study lounge*, cafe, playground, student.

I. LATAR BELAKANG

S*TUDY Lounge Café* merupakan sebuah fasilitas belajar yang dilengkapi dengan area kafe, dimana area kafe dan area belajar dipisahkan sehingga aktivitas pengunjung yang datang tidak saling mengganggu. Banyaknya tugas yang dihadapi oleh kaum pelajar dan mahasiswa, baik itu tugas individu maupun berdiskusi dalam kelompok membuat diperlukannya tempat untuk memfasilitasi aktivitas mereka. Banyak faktor yang membuat para pelajar dan mahasiswa mencari alternatif tempat untuk mengerjakan tugas antara lain, mereka yang mengerjakan tugas di rumah ataupun kos-kosan memiliki ruang yang terbatas sehingga kurang nyaman. Ada pula yang disebabkan situasi rumah yang kurang kondusif sehingga mereka merasa terganggu. Oleh karena itu, tempat

yang nyaman dengan dilengkapi koneksi *Wifi* dipilih menjadi tempat mereka menghabiskan waktu untuk mengerjakan tugas.

Survey untuk mendukung perancangan sudah dilakukan oleh perancang pada bulan November 2015, dengan menyebarkan angket *online* agar rancangan yang dibuat dapat menjawab kebutuhan dari permasalahan yang ada. Dari hasil *survey*, diketahui bahwa pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktunya di kafe untuk mengerjakan tugas, rata-rata berdurasi 1-3 jam. Bisa dibayangkan bahwa pengunjung yang datang ke kafe dengan tujuan makan dan minum harus menunggu mereka yang berlama-lama mengerjakan tugas tentunya sangat mengganggu.

Dari permasalahan yang ada, perancang mendapatkan ide untuk membuat tugas akhir dengan topik Perancangan Interior *Study Lounge Café*. *Study Lounge Café* dirancang sebagai tempat pelajar dan mahasiswa mengerjakan tugas dan membantu menyelesaikan kebutuhan tugas dengan adanya berbagai fasilitas pendukung yang ditawarkan, serta sebagai tempat pelajar bersosialisasi.

Perancangan *Study Lounge Café* dapat menjadi inovasi kafe di Surabaya, melihat sejauh ini belum ada kafe di Surabaya yang menambahkan fasilitas *study lounge* didalamnya.

Konsep *study lounge* yang ada digabungkan dengan konsep kafe yang sedang banyak bermunculan di Surabaya belakangan ini, sehingga dapat diterima oleh masyarakat terutama kaum pelajar tingkat menengah akhir dan mahasiswa yang menjadi sasaran target pengunjung pada perancangan. Dengan adanya area tersendiri pada kafe untuk belajar maupun berdiskusi dan sebagainya yang berhubungan terutama dengan edukasi, akan membuat kafe yang dirancang memiliki keunikan tersendiri dan memberi nilai tambah dibandingkan dengan kafe lainnya yang sudah ada di Surabaya. Seluruh fasilitas yang ada di *Study Lounge Café* disesuaikan dengan kebiasaan pelajar Surabaya yang diperoleh dari data *survey* lapangan dan kuesioner, maupun dari data yang sudah ada.

Pemilihan lokasi yang tepat dapat menjadi kunci kesuksesan perancangan ini. Oleh karena itu, dalam pemilihan lokasi perancang memperhatikan batasan – batasan disekitar *site* yang dipilih, dimana mencari *site* yang dekat dengan fasilitas pendidikan. Lokasi yang dipilih berada ditengah kota Surabaya, tepatnya di Jalan Dinoyo dengan menggunakan bangunan fiktif karya perancangan Tugas Akhir Arsitektur No. 06023164/ARS/2013 dengan judul “Fasilitas Edukasi dan Rekreasi Kalimas di Surabaya” oleh Meiliana Sutanto Harsono. Akses jalan ke lokasi pun mudah dicapai, baik menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

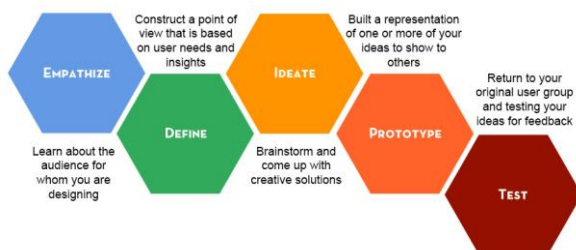
A. Ruang Lingkup Perancangan

Objek perancangan berupa *coworking space* yaitu *Study Lounge Café* dengan luasan 1.110 m² yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung. Fasilitas yang terdapat pada *Study Lounge Café* meliputi :

- a. *Entrance*, terdiri dari :
Resepsionis, terbagi menjadi resepsionis kafe dan resepsionis *study lounge*. Resepsionis kafe bertugas menyambut pengunjung yang datang, mengantarkan pengunjung ke meja yang kosong, dan mencatat reservasi area kafe. Resepsionis *study lounge* melayani peminjaman ruang, loker, jasa *printing, scanning*, dan fotokopi.
- b. Area Komputer
Terdapat beberapa unit komputer yang disediakan oleh pihak pengelola sebagai sarana pendukung bagi pengunjung *study lounge*.
- c. Kafe
Pengunjung dapat bersantai sambil menikmati makanan dan minuman yang disediakan, baik sendiri maupun dengan teman. Area kafe dibagi menjadi 3 area, yaitu *indoor, semi outdoor, dan outdoor*.
- d. *Study Lounge*
Memberikan tempat yang nyaman bagi pengunjung untuk berdiskusi dengan teman maupun mengerjakan tugas secara individu, dilengkapi dengan koneksi *WiFi* yang dapat memudahkan pengunjung mencari informasi melalui internet. *Study Lounge* dibagi menjadi 2 area, yaitu area *study* yang terdapat di lantai 1 dan *quiet study area* yang terletak di lantai 2.
- e. *Meeting Room*
Ruang serba guna yang dapat disewa oleh pengunjung untuk keperluan *private meeting, workshop, dll*.
- f. Kantor
Ruang privat yang digunakan oleh pengelola *Study Lounge Café*.
- g. Ruang Servis, terdiri dari dapur, *storage*, ruang kontrol, dan toilet.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan *Study Lounge Café* ini menggunakan metode perancangan *design thinking* menurut Kembel yang terdiri atas 5 tahapan.



Gambar. 1. *Design Methodology*

A. *Empathize*

Tahap pertama yang dilakukan adalah memahami permasalahan yang ada di lingkungan sekitar sebagai dasar latar belakang perancangan.

B. *Define*

Mengelompokkan data yang terdiri dari berbagai sumber menjadi beberapa bagian sehingga ditemukan kelebihan dan kekurangan yang dapat digunakan sebagai dasar perumusan masalah. Data-data yang terkumpul diseleksi agar diperoleh data yang lebih ringkas dan langsung pada sasaran perancangan. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu :

- **Studi Literatur**
Studi literatur dilakukan dengan mencari data-data yang berkaitan dengan topik perancangan, yang sekiranya dapat membantu pada saat proses perancangan berlangsung, baik dari pemahaman awal hingga standar ukuran yang digunakan, dsb.
- **Data lapangan**
Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang sekiranya dapat memberikan data yang diperlukan sehubungan dengan perancangan *Study Lounge Café*. Wawancara dilakukan secara langsung (*on the spot*) dan melalui kuesioner.
- **Data perbandingan**
Data perbandingan diperoleh dengan melakukan peninjauan langsung ke beberapa *student lounge* universitas yang berada di Surabaya, serta melalui *browsing* internet mengenai *study café* yang ada di luar kota dan di luar negeri. Data perbandingan juga diperoleh dengan melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas yang ada pada objek perancangan sejenis, serta mengamati ruang apa saja yang ada sehingga dapat menjadi parameter perbandingan.
- **Dokumentasi**
Mengabadikan data yang diperoleh pada objek yang ada di lapangan secara visual.

C. *Ideate*

Perancang melakukan analisa secara sistematis yang melahirkan ide dan konsep desain. Metode analisis data menggunakan metode komparatif. Metode komparatif digunakan untuk membandingkan data-data yang terkumpul sehingga diketahui kelebihan dan kekurangan objek sejenis yang ada. Dengan demikian, akan diperoleh kesimpulan dan memunculkan ide-ide berupa alternatif desain yang bermanfaat bagi perancangan *Study Lounge Café*.

D. *Prototype*

Tahap membuat maket studi untuk memberikan gambaran awal besaran ruang yang akan dirancang dan desain seperti apa yang kiranya cocok dengan luasan ruang yang ada.

E. *Test*

Tahap yang dilakukan sebagai bentuk evaluasi dari perancangan desain yang telah dibuat. Produk yang digunakan berupa maket akhir yang akan diuji

kesesuaiannya berdasarkan konsep, tujuan, dan solusi agar dapat diketahui apakah produk tersebut sudah menjawab kebutuhan pengguna atau belum. Produk akhir berupa maket, skema bahan, dan gambar penyajian yang terdiri dari *layout*, lantai, plafon, mekanikal elektrikal, tampak potongan, tampak potongan spesifik, tampak *main entrance*, *detail* perabot, *detail* interior, perspektif.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Perancangan dan Persyaratan Kafe

Dalam mendesain sebuah kafe, yang diutamakan adalah kenyamanan dan suasana yang menyenangkan saat makan, jadi penerangan tidak harus dibuat terang tetapi lebih untuk menciptakan suasana, penggunaan warna-warna panas yang membangkitkan selera makan, pemakaian bahan yang tidak menimbulkan kesan kotor. Sirkulasi sangat penting agar tidak terlihat sempit.

Sebuah kafe juga mempunyai beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Suatu hal yang prinsip pada ruang kafe adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititikberatkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4 – 1,7 m².

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah kafe adalah pengelompokan ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, cahaya, dan arah pandangan. Sistem pelayanan dan suasana yang ingin ditampilkan mempengaruhi penataan *layout* dan sirkulasi. [1]

B. Sirkulasi, Pencahayaan, dan Perabot pada Kafe

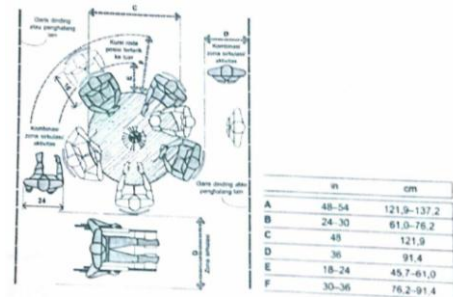
Tata ruang kafe dirancang dan dibangun dengan mempertimbangkan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruang sebagai tempat melakukan aktivitas awal hingga akhir. Beberapa teori tentang sirkulasi dalam kafe antara lain :

- Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Dikatakan bersilangan jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif lainnya. Pelayan sebaiknya mempunyai sirkulasi sendiri sehingga ketika sekali melayani suatu tempat dapat sekaligus melayani tempat lainnya.



Gambar. 2. Jarak bersih sirkulasi

- Sirkulasi dalam kafe dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan pelayanan ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktivitas makan dan minum di area makan. [2]



Gambar. 3. Sirkulasi Pengguna dan Pelayan

Beberapa teori tentang pencahayaan dalam kafe antara lain :

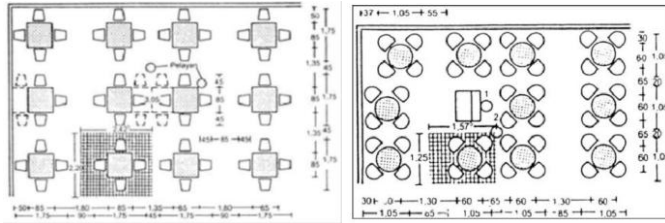
- Pencahayaan yang terlalu terang / kurang terang dapat mengakibatkan mata menjadi sakit. Hal tersebut berkaitan dengan waktu penggunaan yang cukup lama, misal pengunjung yang sedang bersantai sambil berbincang-bincang dan pelayan yang kurang lebih bertugas selama enam jam.
- Pencahayaan seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
- Pencahayaan yang terlalu tajam menyebabkan makanan kelihatan tidak nikmat untuk dimakan.
- Untuk tingkat aktivitas tinggi seperti dapur, gudang, dan kasir pembayaran harus menggunakan pencahayaan terang.

Penyusunan perabot harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan si pemakai sedangkan fungsi perabot tidak bisa dipisahkan dengan faktor estetika dan ergonomi.

- **Seating** (tempat duduk)
Permukaan dan bentuk tempat duduk, ketinggian lebarnya, posisi relatifnya terhadap meja (jarak dari meja dan permukaan meja), jaraknya dengan tempat duduk lain, serta relasi visualnya dengan dengan desain ruangan mempengaruhi persepsi pengunjung. Tipe tempat duduk yang berbeda membuat kesan yang berbeda.
- **Seating Material**
Perabot berbahan besi tempa adalah pilihan untuk digunakan di *outdoor*. Perabot berbahan besi tempa memiliki ketahanan tinggi dan dapat dilapisi dengan berbagai warna cat. Perabot dengan bahan ini dapat digabungkan dengan dekorasi lain seperti dengan tambahan alas duduk, sandaran punggung, kursi dan bahan ini dapat menjadi cukup nyaman.
- **Structure**
Ukuran dan lendutan (baik pada alas duduk ataupun sandaran) kursi mempengaruhi kenyamanan konsumen. Tempat duduk dapat mempercepat rata-rata pergantian pengunjung.
- **Special Features**
Berat dari tempat duduk yang dapat dipindahkan, selain mengarah pada citra restoran secara keseluruhan, juga juga mengarah pada operasional restoran yang tidak berat memudahkan konsumen untuk menggerakkannya maju atau mundur dari meja. Kursi yang berat memberikan kesan elegan atau mewah, yang menyesuaikan pada beberapa setingan ruangan.

- *Seating Layout*

Tempat duduk dapat menciptakan perasaan keintiman. Variasi peletakan tempat duduk menawarkan pilihan untuk suasana yang lebih intim atau terbuka, serta mempengaruhi jumlah tempat duduk yang dapat diletakkan dalam ruangan. [1]



Gambar. 4. Pengaturan meja secara paralel dan diagonal

- *Table and Table Tops*

Meja adalah *visual focal point* sebuah restoran. Ukuran, bentuk, material permukaannya adalah komponen paling penting untuk dipertimbangkan ketika memilih meja untuk restoran. Ukuran juga berhubungan dengan jumlah bendabenda yang akan diletakkan di meja dan ukuran piring yang dipergunakan. [3]

C. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan restaurant dibedakan menjadi 4 sistem, yaitu :

- a. *Self service*

Sistem pelayanan sendiri di Indonesia dikenal sebagai prasmanan. Makanan diletakkan pada sebuah meja panjang / *counter*, pengunjung bebas mengambil makanan sesuai selera dan keinginannya, kemudian membawanya ke meja untuk disantap. Cara *self service* ini bervariasi. Dari pengunjung mengambil sendiri, pengunjung datang di *counter* makanan dan pelayan yang mengambilkan, atau pengunjung memproses makanan setengah jadi menjadi hidangan yang siap santap.

- b. *Waiter and waitress service to table* (pelayan melayani sepenuhnya)

Sistem pelayanan yang kebanyakan dijumpai di restoran-restoran. Dimana pelayan melayani dari pengunjung datang sampai pulang. Pelayan menyambut kedatangan pengunjung, menawarkan menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan dan merapikan meja.

- c. *Counter service* (pelayanan di *counter*)

Sistem pelayanan di *counter* dapat kita jumpai di beberapa restoran Jepang. Pengunjung yang datang duduk disekitar *counter*, memesan pada pelayan, kemudian koki memasak di *counter* sambil disaksikan pengunjung. Pengunjung pun menikmati hidangan sambil melihat koki memasak.

- d. *Automatic vending* (sistem pelayanan otomatis)

Berupa mesin yang menyimpan bermacam-macam minuman dan makanan, baik dingin maupun panas. Pengunjung memasukkan uang kemudian memilih minuman yang disukai. Kemudian minuman akan keluar dari mesin.

- e. *Drive thru* (sistem pelayanan tanpa harus turun dari kendaraan)

Sistem pelayanan modern, dimana pengunjung tidak perlu keluar/ turun dari kendaraannya. Sistem ini biasanya digunakan oleh pengunjung yang tidak memiliki waktu untuk makan ditempat dan dapat disebut juga *take away* (pesan dibawa pulang).

- f. *Delivery service* (pesanan yang diantar ke tempat tujuan)

Sistem pelayanan melalui telepon (*call service*), dimana pengunjung tidak perlu ke restoran untuk membeli makanan melainkan dapat memesan melalui telepon dan diantar ke tempat tujuan. Transaksi pembayaran dilakukan setelah makanan diantar. [4]

D. Efek Warna pada Kafe

Warna dan makanan mempunyai relasi yang kuat dalam efek psikologis untuk membeli atau mengkonsumsi. Secara umum, warna hitam, merah, dan putih dapat meningkatkan keinginan makan. Warna netral dan warna hangat lebih cocok untuk penjualan makanan. Warna cokelat dan *beige* biasa digunakan untuk toko permen, sedangkan warna orange, merah, atau hijau lebih sesuai untuk makanan yang asin. Untuk memperkuat warna alami dari produk dibutuhkan cahaya. Pencahayaan alami lebih baik daripada pencahayaan buatan. [5]

E. Pencahayaan pada Ruang Baca

Pencahayaan pada ruang baca sangat penting untuk membaca dan menulis dengan semestinya. Hal tersebut seharusnya direncanakan secara hati-hati untuk menghindari kelelahan pada mata. Pencahayaan yang cukup dapat diperoleh dengan menempatkan lampu baca yang sinarnya mengarah langsung pada halaman buku yang dibuka. Untuk menghindari ketegangan pada mata, gunakan lampu yang cocok, yang datang melalui belakang layar / monitor komputer. Untuk bacaan yang santai dan konsentrasi lebih ringan, lampu baca harus memiliki kualitas dan kuantitas pencahayaan yang cukup.

Pencahayaan alami sangat cocok untuk ruang belajar karena memberikan dampak yang positif pada mata dan perasaan. Pelajar yang menghabiskan waktunya untuk belajar selama berjam-jam sebaiknya menggunakan *anti-glare light* dimana lampu tersebut tidak mempengaruhi mata. Beberapa tipe lampu yang tidak mempengaruhi mata dan kesehatan anak antara lain : *Task Lighting, Pendant Fixtures Lighting, Recessed Lighting*. [6]

F. Study Area

Pelajar memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih senang belajar sendiri, ada pula yang memilih untuk belajar bersama teman, maupun belajar berkelompok. Perencanaan perabot harus diperhatikan sesuai aktivitas pengguna. Peletakan meja dibuat sehingga dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Meja kecil berukuran 30 atau 36 inci sangat cocok untuk area belajar individu dengan jarak minimum 5 feet antara meja yang dibutuhkan orang untuk bekerja secara efektif. Penggunaan perabot dan

dinding yang *moveable* sangat disarankan sehingga penataan *layout*-nya pun dapat lebih mudah disusun ulang. Cara tersebut efektif untuk memisahkan *small grup space* dengan area lainnya.

Area duduk pada *lounge* menggunakan penataan kursi yang diletakkan terpisah maupun *back to back*. Bagi pengguna yang ingin mencari tempat yang nyaman untuk bersantai dan berkonsentrasi membaca, sediakan area duduk *lounge* dengan kursi untuk individu, sofa, atau *loveseats* dapat terlihat atraktif. Kursi *lounge* biasanya dilapisi dengan kain dan menggunakan bahan kursi yang perawatannya mudah. Sebaiknya ada jarak antara bagian belakang sandaran dan tempat duduk untuk mencegah kotoran.

Kursi dan meja belajar sebaiknya saling melengkapi dari segi tipe dan warna, serta sesuai dengan arsitekturnya. Kursi berlengan memberikan kenyamanan tambahan, tetapi beberapa orang seringkali mencoba duduk di lengan kursi. Apabila hal tersebut terjadi, harus dipastikan tinggi kursi tepat dibawah meja sehingga tidak merusak lengan kursi maupun bagian atas meja.

Kursi *lounge* seringkali dilapisi oleh kain. Kain yang digunakan harus mudah dalam perawatannya. Pengguna mungkin memiliki kecenderungan untuk memindahkan kursi. Oleh karenanya, kursi *lounge* dapat dibuat lebih berat sehingga susah untuk dipindahkan. Kursi *lounge* dengan lengan yang dapat digunakan untuk tablet dan tempat meletakkan laptop dapat menjadi pertimbangan tersendiri. [7]

G. Modalitas atau Gaya Belajar

Banyak variable yang mempengaruhi gaya belajar siswa. Hal tersebut mencakup faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Misalnya, sebagian siswa dapat belajar paling baik dengan berkelompok, sedangkan yang lainnya lebih memilih bekerja sendirilah cara yang paling efektif bagi mereka. Disamping itu, ada sebagian siswa yang memerlukan musik sebagai latar belakangnya, sedangkan yang lainnya tidak dapat berkonsentrasi, kecuali dalam ruangan sepi. Lingkungan belajar yang optimal dapat diciptakan dengan penataan perabot dan pencahayaan, musik yang dipasang, dan bantuan visual di dinding serta papan iklan. Musik yang dipasang dapat memberi rasa santai, terjaga, dan siap berkonsentrasi.

Beberapa orang lebih suka lingkungan belajar yang formal, sedangkan beberapa orang lainnya lebih suka lingkungan belajar yang nyaman dan tidak terlalu kaku. Pertimbangan lingkungan tersebut perlu diperhatikan agar tidak membuat pengguna stress saat belajar. Bagi beberapa orang diperlukan lingkungan yang sangat formal dan terstruktur :

- Meja
- Kursi
- Tempat khusus
- Tempat kerja yang teratur

Bagi beberapa orang yang menyukai tempat tidak terstruktur :

- Meja dapur
- Kursi malas
- Menggunakan beberapa tempat

- Segala sesuatu keluar dari tempatnya sehingga mereka dapat melihatnya. [8]

Menurut Rita Dunn dalam [8] banyak variable yang mempengaruhi cara belajar orang, diantaranya faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Modalitas belajar dibedakan menjadi 3 macam, yaitu :

- a. Visual
Belajar dengan cara melihat. Orang visual lebih suka membaca makalah dan memperhatikan ilustrasi yang ditempelkan pembicara di papan tulis.
- b. Auditorial
Belajar dengan cara mendengar. Orang auditorial lebih suka mendengarkan materi.
- c. Kinestetik
Belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Pelajar kinestetik lebih baik dalam aktivitas bergerak dan interaksi kelompok.

Menurut beberapa penelitian, manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30 % saat diberikan aroma wangi bunga tertentu. Oleh karena itu, menyemprotkan aroma tertentu yang biasanya berasal dari aroma bunga, seperti mint, kemangi, jeruk, rosemary, lavender, dan mawar akan memberikan ketenangan dan relaksasi pada siswa, sehingga konsentrasi belajarnya akan tetap terjaga. [8]

H. Ekologi Grup Kecil

Menurut penelitian James dan murid-muridnya sebanyak 71% dari semua grup informal dan grup kerja yang ada pada 2 kota di Oregon hanya terdiri dari 2-3 orang saja, 6% terdiri dari 4 orang, dan 2% terdiri dari 5 orang atau lebih. Pada sebuah kafe jarang dijumpai kelompok informal yang lebih dari 2-3 orang, meskipun ada jumlah yang lebih besar mereka harus terpisah-pisah. Oleh karena itu, pada desain sebuah *lounge* dibutuhkan tempat yang perabotnya dapat dipindah-pindah untuk memfasilitasi reaksi spontan dan informal sehingga dalam melakukan percakapan maupun mengerjakan tugas yang terstruktur, dimana terdiri dari 8-10 orang akan lebih mudah digunakan. [9]

I. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual dibagi menjadi 2 jenis, yaitu media audio-visual murni (film, televisi, dan video) dan media audio-visual tidak murni (*slide*, OHP).

- a. Komputer
Komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia yang akan sangat membantu bila dijadikan sebagai media pembelajaran. Komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinestetik), sehingga informasi atau pesan mudah dimengerti. Komputer sebagai media pembelajaran memungkinkan peserta didik membuat desain dan merekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan, tidak hanya sebagai sarana komputasi dan pengolahan data saja.

b. Televisi

Televisi sebagai media pengajaran mengandung beberapa keuntungan, antara lain:

- Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa sebenarnya.
- Memperluas tinjauan kelas, melintas berbagai daerah atau berbagai negara.
- Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam.
- Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat.
- Menarik minat anak.
- Dapat melatih guru, baik dalam pre-service maupun dalam inservice training.
- Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah. [2]

IV. KONSEP AKHIR PERANCANGAN

A. Konsep dan Tema Perancangan

Konsep yang digunakan yaitu “*A Fun Place to Study*”, dengan tema *Playground*. Konsep ini muncul dari latar belakang pemikiran (*mindset*) orang yang kurang tertarik apabila mendengar kata “*study*”, dimana “*study*” atau belajar dianggap sebagai suatu hal yang membosankan. *Fun* sendiri memiliki arti menyenangkan.

Tema *Playground* yang diangkat diharapkan dapat membangkitkan suasana menyenangkan pada perancangan *Study Lounge Café*, mengingat *playground* sendiri merupakan sesuatu yang dinamis, interaktif, menyenangkan, serta banyak menggunakan warna-warna cerah. Penambahan *boardgames* dan mainan mengasah otak lainnya, serta adanya *quote-quote* motivasi di dinding baik berupa mural maupun *frame* kanvas diterapkan agar membuat ruangan yang didesain menjadi lebih menarik.

Penerapan *green design* pada perancangan menjadi pertimbangan, mengingat beberapa tahun terakhir kota Surabaya mulai mempersiapkan diri menuju konsep pembangunan kota berwawasan lingkungan atau kota hijau seperti yang diberitakan oleh Antara News pada hari Sabtu, 8 November 2014. Penggunaan material ramah lingkungan dan adanya area terbuka hijau di lantai 2 objek perancangan, tentunya dapat menjadi salah satu dukungan bagi terlaksananya program pemerintah tersebut. Konsep *green* juga diterapkan pada penghematan energi di siang hari, dimana pada pagi dan siang hari memanfaatkan pencahayaan alami didalam ruang dan pada area yang tidak terdapat bukaan jendela dapat menggunakan lampu hemat energi.

B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter yang ingin dibawa dalam perancangan interior *Study Lounge Café* adalah menyenangkan dan dinamis. Gaya desain modern eklektik dirasa paling cocok untuk perancangan mengingat gaya desain tersebut merupakan gaya desain yang melambangkan kebebasan untuk mengekspresikan apa yang diinginkan sehingga desain yang dihasilkan tidak terlihat membosankan. Gaya desain modern eklektik sebagai gaya

desain yang penuh estetika dan kreativitas dengan perpaduan warna dan corak/ motif. Di samping itu, penggabungan material modern dan lokal, ditambahkan dengan filosofi Surabaya yang diterjemahkan dalam bentuk dan warna dapat memberikan keunikan tersendiri pada desain yang dibuat. Pada desain *Study Lounge Café*, material lokal yang diterapkan adalah bambu yang merupakan material asli Indonesia, digunakan pada elemen dekoratif.

Surabaya identik dengan warna hijau. Hal tersebut tampak dari banyaknya taman di kota Surabaya serta suporter sepak bola asal Surabaya (Persebaya) yang juga menggunakan warna serba hijau. Oleh karena itu, desain yang dibuat didominasi oleh warna hijau. Penggunaan tekstur halus diterapkan berdasarkan tekstur halus yang dimiliki oleh ikan Sura, sedangkan tekstur kasar diterapkan berdasarkan kulit buaya yang kasar.

Suasana ruang yang diharapkan adalah suasana yang tenang dan kondusif sehingga pengunjung merasa nyaman dan tidak terganggu dengan lingkungan sekitarnya. Suasana ruang ini akan diwujudkan melalui penataan ruang berdasarkan tingkat privasi dan kebisingan.

C. Penataan dan Sirkulasi Ruang

Ruang yang ada pada *Study Lounge Café* dibagi menjadi beberapa area, yaitu area publik, area privat, dan area servis. Pembagian area tersebut berdasarkan area mana yang hanya digunakan oleh pengelola dan area mana yang dapat digunakan oleh pengelola dan pengunjung. Alur sirkulasi pada ruang menggunakan alur sirkulasi campuran linear dan radial, dimana pada saat masuk pengunjung akan diarahkan menuju area *study* atau area kafe, setelah itu pengunjung dapat menentukan sendiri mereka ingin menuju ke area yang mana.

D. Bentuk

Bentuk dasar yang digunakan pada perancangan ini adalah bentuk geometris. Bentuk tersebut diaplikasikan pada bentuk bidang, volume, maupun garis. Terdapat bentuk lengkung sebagai aksen agar desain tidak terlalu kaku.

E. Warna

Penggunaan warna-warna cerah untuk menciptakan suasana ruang yang menyenangkan, dengan diimbangi beberapa warna netral seperti putih, hitam, dan abu-abu. Pemilihan warna juga memperhatikan psikologi warna, dimana warna-warna tertentu seperti merah, kuning, oranye, dan hijau dapat membangkitkan mood saat bekerja. Warna hijau menjadi warna dominan mengingat kota Surabaya identik dengan warna hijau (banyak taman). Penggunaan warna biru, putih, dan cokelat yang melambangkan air dan tanah (simbol perjuangan Surabaya).

F. Material

Material yang dipilih bervariasi agar dapat menciptakan tekstur yang berbeda dan komposisi tampilan yang dinamis, dimana material yang digunakan merupakan material modern dan lokal seperti bambu, besi, kaca, multipleks, *acrylic*,

cermin, *HPL*, gypsum, keramik, parket, panel akustik, karpet, dan *art grass*.

1. Lantai

Area *study* dan *meeting room* menggunakan parket kayu dan karpet *tile* warna hijau. Area kafe menggunakan keramik berbentuk segi enam dengan motif marmer dan *floor vinyl* motif rumput pada bagian tengah kafe yang menjadikan area tersebut *focal point* didalam ruang. Area privat dan area servis menggunakan keramik warna putih polos, kecuali area toilet yang menggunakan keramik warna hitam dan putih. Pada area *outdoor* menggunakan *deck* kayu yang anti licin.

2. Dinding

Aplikasi *finishing* yang digunakan pada dinding bervariasi, diantaranya *artgrass*, cat dinding, dan panel kayu.

3. Plafon

Terdapat plafon *down ceiling* yang diberi hidden lamp sehingga menimbulkan kesan cahaya yang menyebar pada plafon. Material plafon menggunakan *kalsi board* dengan *finishing* cat putih dan warna biru pada *drop ceiling*. Plafon pada area semi outdoor dan counter kafe menggunakan *WPC* yang ramah lingkungan.

4. Perabot

Bentuk perabot yang didesain menggunakan bentuk geometris dengan bentuk lengkung sebagai aksentuasi. Material yang digunakan untuk perabot didominasi oleh *plywood* dengan *finishing* cat ramah lingkungan dan kulit sintetis sebagai penutup kursi dan sofa. Perabot yang terdapat pada area *outdoor* dan *semi outdoor* menggunakan material rotan dan kayu dengan finishing kayu *waterbased*. Pada beberapa perabot dilengkapi dengan stop kontak yang dapat digunakan pengunjung untuk menge-charge *laptop* maupun *handphone*.

G. Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif pada “*Study Lounge Cafe*” ini antara lain:

- *Frame* berisi *quote* dan lukisan yang disusun pada dinding yang peletakkannya memperhatikan estetika.
- Vas bunga yang diletakkan pada meja kafe dan di sudut tertentu didalam ruangan.
- Lampu gantung

H. Signage

Signage digunakan pada area tertentu, seperti tanda dilarang merokok pada area *indoor*, tanda untuk tidak berisik dan aktifkan *mode* hening pada telepon genggam pada area *quiet study*, serta tanda yang menunjukkan larangan agar tidak membawa makanan dan minuman dari luar.

I. Teknologi

Penerapan teknologi didalam perancangan dapat menjadikan desain bersifat kekinian dan tidak tertinggal oleh jaman. Teknologi yang digunakan diantaranya berupa

komputer, *LED TV*, *Digital Display*, *LCD*, dan *vending machine*.

J. Sistem Interior

1. Pencahayaan

Pencahayaan alami berasal dari jendela dan sinar matahari langsung pada area *outdoor*. Pencahayaan buatan menggunakan *ceiling downlight* untuk *general lighting*, sedangkan untuk pencahayaan pada area tertentu menggunakan *hanging lamp*, *spot light*, *standing lamp*, dan *wall light*.

2. Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami yang berasal dari bukaan jendela dan penghawaan langsung pada area *outdoor*. Penggunaan buatan menggunakan *AC Single Split* pada area *indoor* dan kipas angin pada area *semi outdoor*.

3. Sistem Proteksi Kebakaran

Penggunaan *fire alarm*, *smoke detector*, *heat detector*, dan APAR yang dipasang pada titik-titik tertentu.

4. Sistem Keamanan

Sistem keamanan bangunan dibagi menjadi dua jenis, yaitu keamanan aktif dan pasif. Sistem keamanan pasif menggunakan *CCTV* yang dipasang hampir di setiap ruangan yang ada, serta akses kontrol yang digunakan untuk masuk ke ruang staff, *storage*, kantor pengelola, dan ruang kontrol. Sistem keamanan aktif berupa penjagaan oleh petugas *security* di area pintu masuk.

5. Sistem Komunikasi

Penggunaan interkom pada area resepsionis *study*, ruang kontrol, ruang staff, kantor pengelola bagian keuangan dan *marketing*. Telepon biasa digunakan pada area resepsionis kafe, kantor pimpinan dan manager. Selain itu, untuk para pengunjung juga disediakan fasilitas *Wi-Fi* sehingga pengguna dapat mengakses informasi dan berkomunikasi melalui internet.

6. Sistem Tata Suara

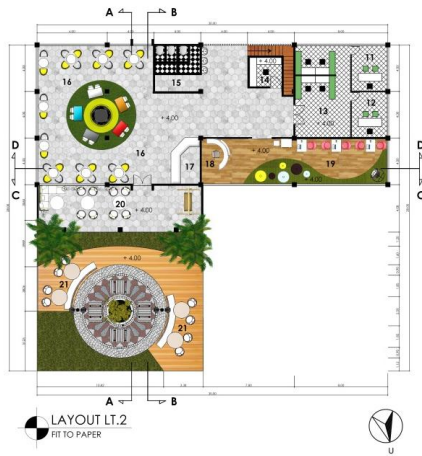
Pada perancangan *Study Lounge Café*, sistem akustik perlu dipertimbangkan mengingat pengunjung area *study* memerlukan ruangan yang kondusif untuk belajar. Oleh karena itu, akustik yang digunakan berupa karpet, partisi kaca *double glazing*, dan dinding akustik.

V. HASIL PERANCANGAN

A. *Layout dan Rencana Lantai*



Gambar 5. *Layout Lantai 1*



Gambar 6. *Layout Lantai 2*

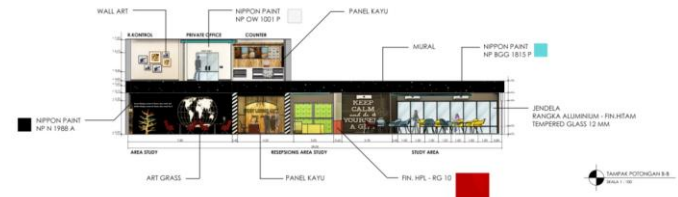
Pembagian ruang pada *layout* disesuaikan dengan aktivitas pengguna dan kebutuhan ruang. Ruang yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lain diletakkan bersebelahan sehingga aksesnya mudah. Pembagian ruang pada lantai 1 terdiri dari area resepsionis kafe, resepsionis area *study*, area *study*, toilet, dapur, *storage*, dan ruang staff. Lantai 2 terdiri dari area kafe *indoor*, kafe *semi outdoor*, kafe *outdoor*, *quiet study area*, toilet, ruang kontrol, dan kantor pengelola.

Layout dibuat warna-warni yang disesuaikan dengan konsep *A Fun Place to Study* yang digunakan oleh penulis. Disamping agar terlihat dinamis, permainan warna cerah yang digunakan membuat tampilan *Study Lounge Café* terlihat menyenangkan dan tidak kaku. Penerapan tema *Playground* tampak dari penggunaan perabot yang menggunakan ayunan sebagai kursi dan mainan yang ada di taman bermain sebagai tempat duduk untuk grup. Pemilihan warna pada lantai diibaratkan sebagai tanah dan rumput yang ada di taman, sehingga menggunakan warna coklat dari material parket kayu, karpet *tile* warna hijau, dan *floor vinyl* motif rumput. Penggunaan material seperti parket kayu pada area *study* dapat membuat pengunjung merasa nyaman.

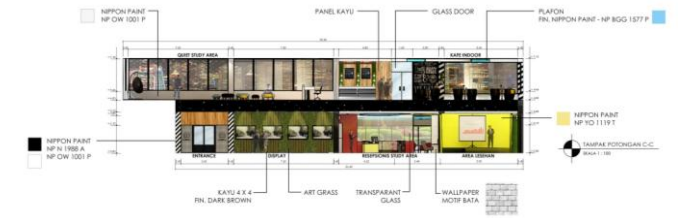
B. Tampak Potongan



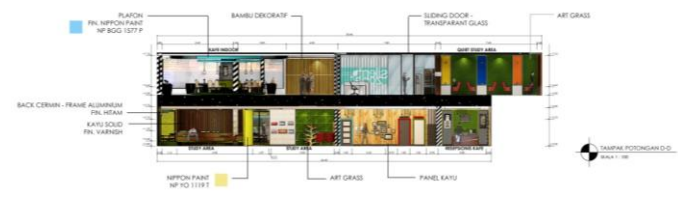
Gambar 7. Potongan A-A



Gambar 8. Potongan B-B

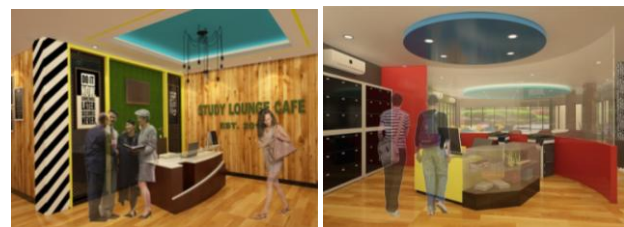


Gambar 9. Potongan C-C



Gambar 10. Potongan D-D

C. Perspektif Interior



Gambar 11. Area Resepsionis Kafe dan *Study Lounge*

Resepsionis kafe terletak dibagian depan area perancangan. Pada bagian *backdrop* dipasang *LED TV* yang digunakan sebagai informasi *digital* mengenai *event* maupun promo yang ada di *Study Lounge Café*. Plafon menggunakan kalsi *board* dengan *finishing* cat putih dan biru dipasang *hidden lamp* yang membuat plafon warna biru tampak bersinar. Permainan lampu yang terdiri dari *hidden lamp*, *spotlight*, dan *hanging lamp* membuat suasana area resepsionis dan area depan objek perancangan lebih hidup dan tidak kaku.

Pengunjung area *study* harus melakukan registrasi dan pembayaran terlebih dahulu ke bagian resepsionis area *study*

sebelum menikmati fasilitas yang disediakan. Letaknya yang strategis membuat area ini dapat mengamati aktivitas yang ada di area *study lounge* dan menjaganya agar tetap kondusif. Permainan warna cerah yaitu biru, merah dan kuning dipadukan dengan warna netral abu-abu dan hitam sehingga ruangan tidak terkesan norak.



Gambar. 12. Area Study Lounge

Study area yang terletak dibagian depan lantai 1 menggunakan kursi ayunan berwarna-warni sebagai perabot untuk menciptakan suasana *playground* yang menyenangkan. Pengaplikasian dinding dekoratif bambu memberikan nuansa lokal diantara material modern yang digunakan pada ruangan.

Pelajar atau mahasiswa yang lebih menyukai lingkungan belajar formal dapat menggunakan area *study* yang dekat dengan jendela. Pada area tersebut terdapat dua meja panjang yang melengkung lengkap dengan stop kontak yang tertanam dilantai, disertai dengan kursi dengan warna berbeda berbahan kulit sintetis sehingga ruangan terlihat dinamis.

Pengunjung yang ingin mengadakan *workshop* maupun seminar dapat menggunakan area *study* yang dibuat lesehan karena kapasitasnya yang dapat menampung banyak orang dengan penggunaan *bench* sebagai tempat duduk. Area *study* ini juga dapat digunakan untuk pengguna yang ingin duduk lesehan sambil membaca maupun mengerjakan tugas. Lantainya yang ditutup karpet *tile* warna hijau dapat berfungsi sebagai peredam suara dan juga dapat berfungsi sebagai alas duduk.



Gambar. 13. Pantry dan Area Komputer

Area *pantry* berada di bagian tengah area *study*. Hal tersebut bertujuan agar pengguna area *study* dapat membaur dan

bersosialisasi dengan pengguna lain saat mereka mengambil minum maupun makanan ringan.

Area komputer berkapasitas 6 orang dapat digunakan untuk *browsing* dan mengirim *email*, serta dapat pula digunakan untuk mengerjakan tugas bagi mereka yang tidak membawa laptop sendiri. Meja komputer dibuat melingkar menghadap ke dinding dengan sekat tiap *booth* digunakan agar pengguna tidak terganggu dengan pengguna lain disebelah kanan dan kirinya, serta tidak terganggu dengan lalu lalang orang yang melintas di area *study*. Area komputer dilengkapi dengan *headset* yang dapat digunakan untuk mendengarkan lagu secara *online*. Peletakan *wall art* pada tiap dinding *booth* dapat menjadi motivasi tersendiri bagi pengguna.



Gambar. 14. Meeting Room

Meeting room dapat digunakan untuk rapat kecil dengan kapasitas 6 orang. Apabila hendak mengadakan rapat dalam jumlah yang lebih besar, *folding door* yang menjadi sekat antar ruang dapat dibuka sehingga ruangan lebih luas dan dapat menampung lebih banyak pengguna. *Meeting room* dilengkapi dengan *white board* yang terdapat pada dua ruang, *LED TV* yang dapat digunakan untuk presentasi dengan memasukkan data kedalam *USB* terlebih dahulu, serta *DVD Player* yang disediakan bagi pengguna pada saat menggunakan fasilitas *meeting room*.



Gambar. 15. Quiet Study Area

Pengguna yang ingin mendapatkan ketenangan saat belajar dapat memanfaatkan fasilitas *quiet study area*. Pada area ini, tiap meja hanya dapat digunakan untuk dua orang saja, sehingga kemungkinan untuk terjadi kegaduhan lebih dapat dihindari. Disamping itu, penambahan *sign* pendukung seperti tanda untuk mengaktifkan moda hening pada *handphone* dan agar tetap menjaga keheningan diletakkan disalah satu sudut yang dapat terlihat oleh pengguna. *Quiet study area* ini dilengkapi juga dengan *vending machine* berisi makanan ringan dan minuman serta adanya dispenser didekat pintu masuk.



Gambar. 16. Area Kafe

Area kafe *indoor* terdapat di lantai dua objek perancangan. Desain kafe terinspirasi dari komedi putar yang ada ditaman bermain dengan bentuk yang disederhanakan. Perbedaan ketinggian dan material lantai yang digunakan menjadikan area kafe memiliki *focal point* yang menonjol dari ruangan-ruangan yang ada di lantai dua. Motif garis hitam putih yang terdapat pada kolom dan adanya vas bunga di meja memberikan daya tarik tersendiri pada area kafe sehingga ruangan tidak terkesan *flat*. Perabot pada area *semi outdoor* dan *outdoor* menggunakan material rotan dan kayu dengan *finishing waterbase*.

VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Study Lounge Café* di Surabaya ini dapat menjadi salah satu alternatif tempat yang dapat digunakan oleh pelajar dan mahasiswa ketika mereka mencari tempat yang nyaman untuk mengerjakan tugas. Disamping banyaknya fasilitas yang dimiliki, perancangan yang mengambil tema *playground* ini membuat *Study Lounge Café* memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan kafe lain yang ada di Surabaya. Bentuk perabot yang diadaptasi dari mainan yang ada di taman bermain, permainan warna cerah dan penataan perabot yang dinamis diterapkan pada ruangan sehingga ruang terkesan menyenangkan dan tidak kaku.

Penulis melihat bahwa masih belum ada fasilitas yang diperlukan pelajar dan mahasiswa tersedia dalam satu tempat, oleh karena itu *Study Lounge Café* dibuat untuk menjawab kebutuhan pelajar dan mahasiswa dengan mengutamakan kenyamanan pengguna, yang diwujudkan melalui penyediaan fasilitas yang disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna, dan diharapkan dapat membuat pengunjung tertarik untuk mengunjungi *Study Lounge Café* secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

- 1) Tuhan Yesus Kristus atas berkat karunia dan kemampuan yang diberikan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
- 2) Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T, selaku ketua program studi Desain Interior dan dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
- 3) Ibu Purnama Esa Dora, S.Sn, M.Sc, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
- 4) Ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari, ST. MT, selaku koordinator Tugas Akhir tahun ajaran 2015-2016.
- 5) Keluarga tercinta yang selalu memberikan bantuan moril dan material.
- 6) Teman-teman yang telah saling mendukung dan memberikan masukan selama proses tugas akhir.
- 7) Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga, 2002.
- [2] Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat : Gaung Persada Press, 2008
- [3] Baraban, Regina.S., Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design 3rd ed*. Canada : Wiley, 2001.
- [4] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. London : Van Nostrand Reinhold, 1973
- [5] Cirabolini, Silvia. *Food Shop Interior*. Hong Kong : Design Media Publishing, 2003.
- [6] *Reading Room Lighting*. http://www.gharexpert.com/articles/Study-Room-1618/Reading-Room-Lighting_0.aspx ("Pencahayaannya" par. 1-2)
- [7] Erikson, Rolf & Markuson, Carolyn. *Designing A School Library Media Center For The Future 2nd Edition*. Amerika : The American Library Association, 2007.
- [8] De Porter, Bobbi, Hernacki, Mike. *Quantum Learning*. New York : Dell Publishing, 2001
- [9] Sommer, Robert. *Personal Space the behavioral basis of design*. Bristol : Bosko Books, 2007