

Perancangan Interior *Café, Record Store* dan *Mini Cinema* Bergaya Retro Industrial di Jakarta

Grace Mellyana Chiong dan S.P. Honggowidjaja
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: ch.grace@ymail.com ; sphongwi@peter.ac.id

Abstrak— Mendengarkan musik merupakan salah satu hiburan yang bisa dilakukan masyarakat kapan saja dan di mana saja dengan berbagai medium. Salah satu mediumnya ialah piringan hitam. Piringan memiliki banyak kelebihan, contohnya suara yang lebih jernih dan detail daripada medium lainnya. Oleh karena itu, saat ini piringan hitam kembali diminati masyarakat, baik lokal maupun asing. Tetapi di Indonesia belum terdapat toko piringan hitam yang sesuai. Selain musik, film dan *café* juga menjadi hiburan yang sangat digemari masyarakat, maka di Jakarta *café* dan bioskop sangat mudah ditemui. Namun belum ada bioskop yang menayangkan film-film lama, dan belum ada *café* yang memberi suasana kuno seperti mendengarkan lagu-lagu lama langsung dari piringan hitam sambil menyeduh kopi. Sehingga dirancanglah interior *café, record store* dan *mini cinema* di Jakarta yang bertujuan untuk memberikan fasilitas yang memadai kebutuhan tersebut. Dalam perancangan ini, digunakan gaya desain industrial dan retro, serta pendekatan eko interior, yang mengalih fungsikan kontainer, palet kayu, *wood crate* bekas yang masih dalam kondisi baik sebagai beberapa elemen interior. Perpaduan tersebut diharapkan dapat membuat perancangan menjadi lebih unik dan estetis.

Kata Kunci— *Café, Interior, Jakarta, Mini Cinema, Record Store.*

Abstrac— Listening to music is a form of entertainment that can be enjoyed whenever and wherever using various means, one of which is vinyl record. In comparison to other musical medias, vinyl record comes with a multitude of benefits, such as clarity and sound precision, so nowadays vinyl records are gaining more attentions from the mass, both local and international. However, there has yet to exist a proper vinyl record store in Indonesia. In addition to music, film and *café* are another popular example of entertainments that can easily be found in Jakarta. Nonetheless, cinemas dedicated to old movies as well as *cafes* with old style interior that accompanied by music played directly from vinyl records are still hard to find, if not impossible. With that in mind, a *café, record store, and mini cinema* is designed in order to provide the necessary facility that could embrace the said demands. The design takes inspiration from the industrial and retro style, with an eco interior (refunction) approach using container, wood pallets, used wood crate that is still in good condition as a few elements of the interior. This combination are expected to produce a unique and exquisite design.

Keyword— *Café, Interior, Jakarta, Mini Cinema, Record Store.*

I. PENDAHULUAN

ABAD 20 memiliki berbagai keunikan antara lain di bidang musik dan perfilman. Oleh karena itu, topik perancangan yang dipilih yaitu perancangan *mini cinema* dan *record store* (toko piringan hitam). Selain kedua itu, dirancang pula *café* pada bangunan yang sama, karena dewasa ini masyarakat pada umumnya senang meluangkan waktunya setelah berbelanja di *café* untuk beristirahat sejenak maupun makan dan minum.

Piringan hitam sampai saat ini masih digemari oleh masyarakat di luar negeri (Amerika, Eropa dan Australia) serta di Jakarta. Terdapat beberapa kelebihan dari piringan hitam yang menyebabkan piringan hitam masih menarik perhatian masyarakat yaitu piringan hitam membuat orang-orang bisa memegang dan memiliki benda secara fisik, yang berbeda halnya dengan lagu *digital* yang sekarang *download*, orang-orang tidak dapat memiliki album secara fisik, dan bagi kolektor memiliki secara fisik dapat memberi suatu kepuasan. Terdapat juga interaksi antara piringan hitam dan pengguna yaitu ketika harus membalik piringan hitam tersebut. Piringan hitam memiliki nilai historikal, sehingga bagi pendengar yang dewasa dan yang menyukai hal-hal di zaman dahulu, mendengarkan piringan hitam sama seperti menikmati masa lalu – sesuatu yang klasik tidak pernah ketinggalan zaman. Kualitas suara dari piringan hitam yang baik, di mana piringan hitam menghasilkan suara yang jernih dan detail serta memberi sesuatu yang menyenangkan, yang disebut kehangatan musikal (*musical warmth*) atau jiwa dari musik (*soul*).

Selain musik, menonton film merupakan salah satu hiburan yang tidak mengenal batasan usia dan digemari oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Sehingga di Indonesia, semakin banyak bioskop-bioskop yang dibangun. Namun bioskop-bioskop tersebut hanya menayangkan film-film terbaru, dan masih belum ada bioskop yang menayangkan film-film lama dari abad 20 baik yang masih hitam putih, bisu maupun yang sudah berwarna, bersuara secara analog, selain itu belum ada pula bioskop di Indonesia yang benar-benar privat (untuk 2-16 orang saja).

Sama halnya dengan bioskop, beberapa tahun terakhir ini, *café-café* semakin banyak didirikan di kota Jakarta dengan suasana yang beragam untuk menarik pengunjung. Hal ini dikarenakan oleh besarnya kebutuhan masyarakat kota Jakarta akan sarana bersosialisasi dan bersantai, baik bagi anak-anak muda sampai dengan orang dewasa terhadap padatnya aktivitas sehari-hari, sehingga *café-café* di Jakarta selalu padat

pada saat puncaknya di akhir minggu, di mana terkadang pengunjung harus menunggu untuk mendapat tempat duduk. Selain itu, *café* menjadi suatu tempat pelarian bagi masyarakat kota Jakarta di kala macet (di saat perjalanan pulang dari kantor macet, maka mereka akan pergi ke *café* untuk menghabiskan waktunya, daripada menunggu di perjalanan yang macet).

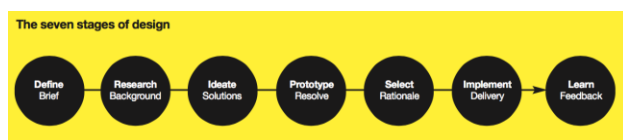
Café-café yang dibangun sekarang tidak hanya terdiri dari *café* itu saja, melainkan digabung dengan toko buku atau toko lainnya, karena adanya kebutuhan masyarakat untuk bersantai atau beristirahat setelah berbelanja.

Kota Jakarta kian waktu menjadi semakin panas, salah satu penyebabnya ialah pemanasan global yang diakibatkan oleh polusi alat transportasi maupun pabrik-pabrik. Dalam merancang interior, perancang berusaha untuk mengurangi dampak negatif pada lingkungan.

Dengan adanya kebutuhan besar namun belum ada fasilitas yang mawadahi ketiga kebutuhan ini secara layak di kota Jakarta, maka dirancanglah sarana komersial yang menjual lebih dari 5000 piringan hitam yang dilengkapi dengan toko DVD/Blu Ray, serta *café* yang menawarkan masyarakat untuk bersantai menyeduh kopi sambil mendengarkan lagu-lagu lama dari piringan hitam.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang dilakukan dari tahap awal sampai dengan penyajian desain adalah *Design Thinking*, yang diadopsi oleh Gavin Ambrose (1). Berikut ialah skema *design thinking* oleh Gavin Ambrose.



Gambar. 1. Skema *design thinking* (Ambrose, 2010).

A. Tahap Define

Pada tahap Define, hal yang dilakukan ialah memahami apa yang menjadi latar belakang perancangan, memahami permasalahan yang diambil, mengumpulkan data literatur, tipologi dan pendapat ahli yang mendukung dan berkaitan pada perancangan yang dilakukan dengan cara wawancara.

B. Tahap Research

Pada tahap *research*, hal yang dilakukan adalah melakukan survey lapangan yang berkaitan dengan perancangan, seperti survey lapangan ke lokasi yang akan digunakan dan survey ke tempat yang menjadi tipologi. Lokasi perancangan yang digunakan pada perancangan *café*, *record store* dan *mini cinema* kali ini ialah *café* dan tempat biliar, Afterhour. Lokasi tipologi antara lain Mega Disc (Gubeng), XXI Premiere (Grand City), Studio XXI (Galaxy Mall), Cinemaxx UltraXD (Maxxbox), Communal, Caloria Café. Selain survey lapangan, pada tahap ini dilakukan *programming* dan analisa data yang berkaitan.

1. Data Literatur

Mini Cinema

a. Dinding

Untuk membuat suara tidak dapat menembus dinding, maka memperbaiki dua kelemahan dinding yang ada. Pertama, dan yang paling penting, membuat dinding lebih berat, yang merupakan bagian lebih mudah, tapi yang kedua memisahkan bagian dalam dan luar permukaan-dua sisi dinding (Katsigris & Thomas, Lee 199).

b. Pintu

Persyaratan untuk pintu *Home Theatre* identik dengan yang untuk pintu eksterior. Pintu-pintu eksterior yang berat, menggunakan kaca panel ganda dan selalu menutup dengan baik di sekitar pinggirannya. Begitu pintu terpasang, disarankan menempelkan busa *urethane* (Geddes, Lee 207).

c. Plafon

Ketika langit-langit ditopang pada pinggirannya, maka, itu harus secara struktural terisolasi dari dinding penopang. Hal ini untuk mencegah getaran dinding dan langit-langit dari menyebarkan satu sama lain, yaitu getaran langit-langit tidak merangsang dinding untuk memancarkan kembali suara dan sebaliknya. Hal ini juga dilakukan dengan menggunakan busa *urethane* (Geddes, Lee 213). Tabung lampu harus disegel atau mereka dapat menjadi penyebab utama kebocoran suara (Geddes, Lee 214).

d. Video

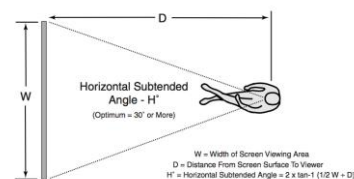
Kabel dan konektor menjadi pertimbangan primer. Kualitas kabel merupakan faktor penting dalam kualitas gambar. Hilangnya frekuensi di tinggi di sinyal-sinyal ini dapat berarti kerugian yang signifikan dari kualitas gambar. Kabel harus sesingkat mungkin.

Aspek instalasi proyektor, yakni tetap taruh di luar ruangan jika memungkinkan, memeriksa panjangnya, dan lain-lain. Proyektor dipasang di belakang dinding belakang dan di balik kaca miring. Kaca ini adalah kaca non-reflektif. Proyektor di ruangan lain tertutup di balik dinding belakang *Home Theater* ini.

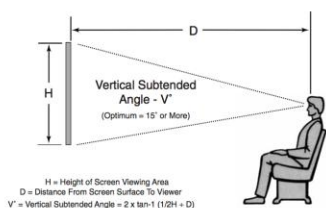
Instalasi layar harus ketat dan datar sehingga tidak ada lengkungan di permukaan layar. Digunakan pipa tembaga untuk bingkai layar. Hal ini lebih kecil dari pipa PVC (2).

e. Tempat Duduk

Ukuran gambar terlihat di teater komersial ditentukan oleh jarak penonton di belakang dari layar. Sederhananya, jika duduk dekat, maka gambar yang dilihat besar, sebaliknya. Dalam rangka untuk mengukur hubungan ini, profesional menyebut "*angle subtended*" (3).

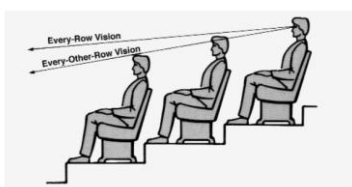


Gambar 2. Sudut *subtended* horizontal. (Cinema Source, Inc, 2001)



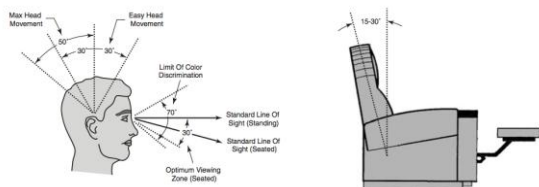
Gambar 3. Sudut subtended vertikal. (Cinema Source, Inc, 2001)

Dalam *home theater*, dapat diusahakan visi untuk setiap baris, dan ini umumnya berarti bahwa anak tangga tingginya "tingkat stadium" atau sekitar 1 kaki (anak tangga biasa tingginya untuk tempat duduk dan tangga adalah sekitar 6 sampai 8 inci). Jika terdapat beberapa baris kursi di *home theater*, dan setiap baris tidak terlihat, maka pastikan untuk menyelang-seling kursi untuk visibilitas maksimum (3).



Gambar 4. Garis pandang penglihatan. (Cinema Source, Inc, 2001)

Data antropometri pada pandangan manusia menunjukkan bahwa garis normal penglihatan bagi manusia duduk sekitar 15° di bawah garis standar penglihatan. Hal ini menunjukkan bahwa tempat duduk yang nyaman harus berbaring minimal 15° dari vertikal sehingga penonton menonton di sepanjang garis pandang nyaman (3).



Gambar 5. Sudut normal penglihatan dan punggung kursi. (Cinema Source, Inc, 2001)

Tactile transducer dipasang di bawah kursi, atau di bawah lantai *home theater*, akan memberikan getaran tanah yang halus tapi dramatis. *Transducer* taktil, sendiri, adalah perangkat cukup sederhana. Mereka adalah *driver* elektromekanis yang dirancang untuk melampirkan langsung ke permukaan tempat duduk dan lantai (3).

f. Pencahayaan

Jenis pencahayaan yang digunakan ketika merancang *home theater*: *task lighting*, *Accent lighting*, dan *ambient lighting*. *Task lighting* menerangi kinerja tugas tertentu, seperti memuat disk ke dalam DVD player atau menerangi area minuman di bar. Pencahayaan aksen meningkatkan fitur dari sebuah ruangan, seperti patung atau lukisan. *Ambient lighting* mengisi area antara *task* dan *accent lighting*, bertugas sebagai sumber pencahayaan utama (4).

Toko Piringan Hitam

Menurut penjelasan Bapak Handoko, toko piringan hitam terdapat beberapa jenis, yaitu yang menjual barang baru dan menjual barang bekas untuk kolektor. Pada toko yang menjual piringan hitam baru, semua barang yang dijual masih tersegel dan pembeli tidak diijinkan untuk membuka atau mencobanya. Oleh karena itu, lagu-lagu pada *listening booth* yang tersedia di toko tersebut bisa dalam format CD atau MP3 dari sebuah laptop atau tablet dan tidak perlu penuh 1 lagu, melainkan bisa hanya cuplikan seperti di *iTunes*.

Piringan hitam baru ada 2 versi, edisi awalnya belum ada *remaster*. Kemudian karena *Out of Print*, sehingga ada kemungkinan untuk produksi ulang (bisa mengalami perubahan desain cover, atau lainnya) dan mengalami *remaster* (di *mix* ulang berdasarkan aspek artistik dan teknologi). Apabila awalnya mono master, sekarang bisa dibuat menjadi stereo. Jaman itu terdapat stereo namun kualitas belum maksimal. Mono memiliki sensasi tersendiri, sehingga untuk mendengar lagu-lagu lama dapat sesuai dengan era musik dan keinginan komposer di jaman itu; seperti menonton film tahun 1930-an dengan warna hitam putih sehingga terdapat kesan *vintage*-nya.

Selain toko yang menjual piringan hitam baru terdapat pula toko piringan hitam khusus kolektor, sehingga piringan hitam yang terjual sudah terbuka dengan kondisi *mint*. Di Amerika maupun Eropa kerap ditemukan toko piringan hitam yang menjual piringan hitam bekas untuk para kolektor, seharga ratusan dolar yang berasal dari *pre-owned*. maka Toko untuk para kolektor, *listening booth* lebih diperlukan, karena para pengunjungnya sudah siap membeli barang mahal. Di budaya barat, *privacy* pada *listening booth* sangat dituntut. Namun di Asia terutama di Indonesia, konteks itu kurang tepat karena masyarakat di Indonesia umumnya menyalah gunakan *privacy* yang tersedia dengan mendengarkan berlama-lama dan kurang berhati-hati (*out of supervision*), di mana masyarakat Indonesia kebanyakan belum memiliki budaya memegang piringan hitam dengan benar, sehingga dapat beresiko timbulnya sidik jari pada piringan hitam. Piringan hitam lebih rentan daripada CD sehingga sebaiknya tidak terkena sidik jari.

Salah satu metode penyimpanan piringan hitam (*display*) yaitu *book shelves*. *Book shelves* salah satu metode untuk menghemat *space*, piringan hitam disusun seperti buku-buku. Namun untuk toko piringan hitam yang ideal disebut layak apabila memiliki minimal 5000 judul.

Pengelompokkan piringan hitam di luar negeri didasarkan pada era, *genre*, *alphabetical* nama belakang penyanyi. Sedangkan di Indonesia menggunakan awal nama penyanyi karena menyesuaikan budaya masyarakat Indonesia yang lebih mengenal melalui awal nama penyanyi.

Terdapat 2 brand *gramophone* (*gramophone* ialah pemutar piringan hitam) ternama pada jaman itu yaitu RCA Victor di Amerika dan HMV di Eropa, *gramophone* tersebut hanya untuk memutar piringan hitam sebelum tahun 50-an, yaitu untuk kecepatan 78 rpm. Piringan hitam ini sangat tidak praktis terutama saat mendengarkan musik klasik karena terpotong menjadi 2 bagian (di baliknya), dan juga pada jaman itu terdapat changer namun kinerjanya belum maksimal.

Piringan hitam 78 rpm lebih tebal, sehingga lebih mahal, oleh karena itu *gramophone* menjadi barang mahal di jaman itu. *Changer* mulai maksimal setelah muncul piringan hitam 45 rpm, sehingga bisa mengganti secara otomatis. Kecepatan 45rpm pada jaman itu diciptakan untuk *radio station* dan *jukebox*. Lagu-lagu *hit* diformat ke dalam 45 *single* (45 rpm disebut juga *single*). Maka jaman dulu ketika pergi ke bar, menjadi kenikmatan untuk mendengarkan dan menggunakan *jukebox*. Setelah itu muncul kecepatan 33 yang disebut LP (Long Play), di mana tidak perlu lagi mengganti atau membalik piringan hitam setiap lagu dan sangat cocok untuk musik klasik. Kecepatan 45 sekarang masih diproduksi untuk diskotik karena lebih praktis dalam mencari lagu. Dan kecepatan 45 berputar cepat, sehingga *groove* lebih renggang, suara lebih dinamik pada diskotik.

Pemutar piringan hitam yang sekarang disebut *turntable*. Secara umum *turntable* bisa memutar piringan hitam 33 dan 45, ada juga yang khusus 33. Bahan jarum rata” dari berlian yang membedakan ialah potongannya. Piringan hitam 33 dan 45 sama karena eranya sdh 50 ke atas maka hampir bersamaan.

Piringan hitam memiliki kelebihan dari kualitas suara, lebih baik daripada CD karena suaranya lebih halus, terdapat *soul of music*-nya dan terdapat interaksi perangkat dengan penggunaannya (tidak menggunakan *remote*). Sebagai analogi, harga lukisan tidak mungkin lebih mahal daripada foto, karena tingkat kesulitan, nilai artistic lukisan lebih tinggi daripada foto dan membuat lukisan lebih superior daripada foto.

Piringan hitam sangat peka terhadap kelembaban dan debu (sangat sering dijumpai di Indonesia), selain itu apabila terkena panas piringan hitam bisa tidak rata / bergelombang, di mana bisa mempengaruhi kualitas suara. Sehingga untuk menghindarinya, piringan hitam diletakkan jauh dari matahari, diberi plastik untuk menghindari debu, sebaiknya di ruangan ber-AC (suhu standar 20, kalau terlau dingin bisa mengembun).

Untuk akustik pada toko piringan hitam harus terdapat komponen kayu, karena tidak ada 1 instrumen musik yang tidak mengandung kayu. Penggunaan komponen kayu tidak harus seluruhnya. Selain itu yang perlu diperhatikan ialah untuk menghindari pantulan. Oleh karena itu, bentuk ruangan kubus sangat tidak baik karena memiliki frekuensi pantul yg mirip dan saling berbenturan. Bentuk ruangan dapat disesuaikan dengan hukum rasio Romawi yaitu 1t : 1,6l : 2,56p. Pengembangan berikutnya ialah 1 : 1,4, yang sekarang sering dipakai. Material dinding, lantai, plafon diusahakan berbeda agar kecepatan pantulan berbeda. Untuk *speaker*, idealnya digantung di dinding bagian atas, dan menyerong ke bawah serta diberi subwoofer. Peletakkan *speaker* ini juga dapat menghemat space di lantai.

Dulu di Amerika piringan hitam banyak sekali dijual, namun sejak muncul era *digital*, banyak toko yang tutup. Sekarang mulai kembali muncul namun tidak seperti dulu lagi, karena dulu hanya bersaing dengan kaset (5).

Cafe

a. Back of the House

Area dapur didesain berdasarkan menu yang disajikan, jumlah pengunjung pada satu waktu, jenis masakan (individual atau skala besar), dan sistem servis yang digunakan untuk mengantarkan makanan.

Salah satu yang perlu diperhatikan di dapur yaitu lorong, lorong tidak hanya untuk sirkulasi melainkan juga untuk area membuka oven, kulkas, dan lain sebagainya. Lebar nya ditentukan oleh jumlah pengguna lorong, di mana satu orang membutuhkan 36-42 inci. Ketika pekerja harus melewati satu dengan lainnya, lebar yang dibutuhkan 48-60 inci, dan lorong utama untuk tamu setidaknya selebar 60 inci.

Dalam merancang area penerimaan barang perlu mempertimbangkan tiga faktor :

- i. Volum dari barang yang akan diterima
- ii. Frekuensi pengiriman
- iii. Jarak antara area penerimaan barang ke tempat penyimpanan

Beberapa area lantai dan *counter* harus mampu mawadahi barang sementara, di mana barang-barang dapat disusun sebelum barang tersebut benar-benar diterima. Timbangan, *dollies* atau kereta diletakkan di area ini.

Minimum luas sekitar 8 ftsq, di mana memungkinkan ruang untuk menerima meja, timbangan, kereta atau *dolly*, tempat sampah.

Tempat penyimpanan umum disesuaikan dengan manajemen order dan penerimaan stok barang. Beberapa alat yang umumnya digunakan pada area ini yaitu rak, palet, keranjang, kereta, *dollies*, *shelving*. Diingatkan untuk merancang area lorong paling tidak 3 *feet* pada seluruh tempat penyimpanan. *Platform* palet umumnya berukuran 4 atau 5 inci dari atas atas dan 36 sampai 48 inci persegi (6).

Persyaratan agar lantai tidak licin pada area cuci piring sangatlah penting, harus terdapat *counter* piring bersih yang panjangnya memadai untuk rak mengeringkan piring sebelum dipindah dari konter piring. Biasanya dibutuhkan 60-80 inci ruang (untuk mengakomodasi 3-4 rak piring, di mana setiap rak 20x20 inci). Dibutuhkan ruang di atas dinding dan/atau di bawah unit untuk menaruh sabun/detergen, atau bahan kimiawi lainnya. *Hand sink* di area ini menjadi keharusan dan area lantai untuk mengakomodasi rak piring (non permanen) yang kemungkinan dibutuhkan.

Ruang loker pekerja, tertutup dan berventilasi, menyediakan ruang penyimpanan yang aman untuk barang-barang pribadi dan tempat untuk menghabiskan waktu istirahat. Tinggi, *single locker* atau yang lebih kecil, atau yang ditumpuk harus memiliki lubang untuk sirkulasi udara. Tempat duduk panjang di depan loker merupakan ide yang baik, jika ada satu atau dua meja dan beberapa bangku cukup di area ini, maka akan menghindari pekerja untuk duduk di area makan (pengunjung) saat waktu istirahat.

Toilet dan westafel khusus untuk pekerja merupakan ide baik lainnya. Instalasi cermin panjang pada toilet atau ruang loker. Aturan umum untuk toilet yakni satu westafel dan toilet untuk setiap 8 orang (7).

b. *Front of the House*

Area masuk menyediakan beberapa petunjuk penting terhadap karakter tempat makan. Walaupun beberapa restoran telah menghilangkan area resepsi dan ruang tunggu karena ruang terbatas, beberapa menggunakan ruang secara bijak.

- i. koran gratis, atau mesin rokok di taruh di sini
 - ii. *Cash register* dan *host stand* diletakkan di sini
 - iii. Menu dan spesial harian dipajang di sini
 - iv. Pengunjung yang menunggu duduk atau berdiri di sini
 - v. *Wine* atau makanan penutup dipajang di sini
- Area tunggu harus bersih, tertutup dan kontrol temperatur agar pengunjung nyaman.

Ketika mendesain area makan, skema harus direncanakan hati-hati karena akan membentuk persepsi pengunjung dengan :

- i. bentuk, ukuran dan posisi meja
- ii. jumlah kursi pada setiap meja
- iii. beberapa tangga, pijakan atau naikan pada area duduk
- iv. lukisan, poster, mural
- v. tipe dan intensitas cahaya
- vi. partisi atau layar
- vii. perhatikan garis pandang, tutup pemandangan yang kurang (kamar kecil, dapur, dan lain sebagainya)
- viii. Meredam kebisingan
- ix. Peletakkan area servis (stasiun kopi, tempat piring kotor, dan lain-lain)

Setiap pertimbangan berperan dalam menciptakan sirkulasi pada restoran. Pola sirkulasi ini merupakan proses dari pengiriman makanan ke pengunjung. Ini melibatkan rute untuk mentransfer barang dari dapur ke meja makan dan akhirnya ke tempat cuci piring.

Ketika merencanakan pola sirkulasi, keamanan pengunjung harus diutamakan. Perhatikan jumlah maksimum kursi dan waktu yang dihabiskan pengunjung rata-rata di meja. Semakin cepat perputarannya, semakin besar kebutuhan akan sirkulasi yang bebas dan tidak bersilangan. Satu hal penting yaitu untuk menggunakan bentuk dan ukuran meja yang berbeda-beda untuk menciptakan keharmonisan visual.

Dalam perancangan kamar kecil, yang paling penting dalam persepsi pengunjung ialah bersih, nyaman dan privat. Kontrol temperatur dan pencahayaan juga penting di sini – gunakan lampu *incandescent* atau *florescent* yang terang namun tidak berlebihan.

Hal lain yang diperhatikan, *exhaust fan* harus beroperasi saat kamar kecil digunakan. Pastikan pintu kamar kecil tertutup dengan baik dan terkunci, sediakan *hook* untuk menggantung tas atau jaket. Pasang cermin panjang pada kamar kecil, dan layar privasi pada area urinal pria. Sediakan mesin untuk sanitari wanita (yang berisi dan bekerja) (7).

Gaya Industrial

Hal yang paling menonjol pada bangunan industrial yaitu efisiensi pada desain dan layout, tujuan dan penampilan, material dan struktur. Sehingga rangka bangunan, dibuat polos dan tanpa perawatan tambahan. Konstruksi dari batu lokal atau batu bata, beton, kayu, kaca serta besi (8).

Gaya Retro

Dua gerakan artistik mendominasi 1960 - op dan pop yang menjadi panutan untuk gaya retro. Op tumbuh dari gerakan *Op art*, yang diperjuangkan oleh pelukis Inggris Bridget Riley, dengan pola geometris yang rumit.

Di Inggris, rangsangan visual yang menciptakan gambar Pop menjadi perhatian utama. Akibatnya, dua aspek dimensi datang ke depan : poster, grafis, wallpaper, tekstil, dan warna cat yang berani dan bersemangat. Pop adalah gerakan penolakan modernisme, budaya Hippy, gerakan populer pemuda (9).

Eko Desain

Eko desain merupakan pendekatan desain yang mempertimbangkan/mem-perhatikan dampak terhadap lingkungan selama daur hidup desain tersebut. *Eco design* memiliki beberapa mandat yakni pencahayaan, akustik, penghawaan, organisasi ruang, pemilihan material (*building integrity*), kualitas udara dalam ruangan (IAQ), manajemen sampah dalam ruang, sanitasi air dan emisi elektromagnetik. Manajemen sampah diorientasikan pada terapan upaya penghematan konsumsi dan pemilihan untuk tujuan yang berprinsip pada *reduce, reuse, dan recycle* (10).

Reuse ialah penggunaan kembali suatu barang di mana barang digunakan lagi dengan fungsi yang sama atau berbeda (11).

2. *Programming*

Data fisik lokasi

Perancangan *café, record store* dan *mini cinema* ini akan menggunakan lokasi Afterhour yang terletak di alamat Jl. Pantai Indah Utara 2, Pantai Indah Kapuk, Jakarta. Bangunan ini berada di tepi jalan besar dan merupakan daerah yang sedang dikembangkan menjadi salah satu kompleks makanan seperti di daerah Pantai Indah Kapuk lainnya, sehingga di sekeliling bangunan terdapat rumah makan seperti Yoshinoya dan ada bangunan yang masih sedang dibangun. Bangunan Afterhour ini memiliki luas bangunan tingkat 1 ±1000 m² dan ±600 m² pada tingkat 2. Luas lahan ±4100 m² yang terdiri dari bangunan, jalan, area parkir pada sisi Barat dan Selatan. Pada sisi Utara dan Timur bangunan berbatasan dengan lahan kosong. Sisi Selatan bangunan selain berbatasan dengan jalan dan area parkir, juga berbatasan dengan bangunan lain seperti Yoshinoya, dan rumah makan lainnya. Sisi Barat bangunan berbatasan dengan jalan raya dan area parkir. Bangunan ini berfungsi sebagai tempat bermain biliard dan cafe yakni *Afterhour* yang telah dibuka pada tahun 2001 untuk pertama kali, dan sekarang membuka cabang di Pantai Indah Kapuk.

Gaya arsitektur bangunan ialah industrial, karena bentuk bangunan yang dibangun menyerupai *warehouse/pabrik*, dan plafon yang diekspos, elemen interior lain menggunakan baja I sebagai kolom, tangga.

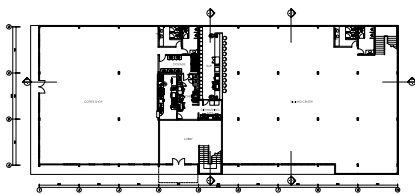


Gambar. 6. Lokasi Afterhour dilihat melalui satelit (www.maps-google.com, diunduh pada tanggal 3 Maret 2016)

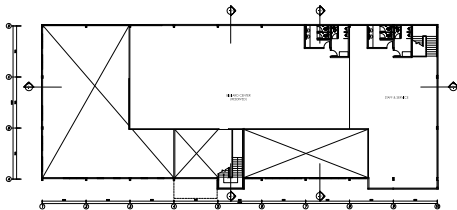
Alasan pemilihan site:

- Jalan Pantai Indah Kapuk merupakan salah satu kawasan kuliner yang ramai di Jakarta, dan penghuni kompleks perumahan serta pengunjung Kawasan Pantai Indah Kapuk merupakan masyarakat menengah ke atas sehingga lokasi sesuai dengan pangsa pasar yang dituju.
- Daerah ini terus mengalami perkembangan dan terus dirawat oleh pihak *developer*, sehingga banyak lahan-lahan baru yang tersedia.
- Daerah Pantai Indah Kapuk di Jakarta Utara lebih tidak rentan banjir.
- Difasilitasi dengan lahan parkir yang mampu menampung mobil cukup banyak dan optimal.
- Berada di tepi jalan raya besar sehingga mampu menarik perhatian masyarakat.

Layout Afterhour yang berukuran ±1600m². Ruangannya yang terdapat pada lantai 1 yaitu, area makan, area tempat biliar, resepsionis, toilet pengunjung, area dapur dan servis. Sedangkan pada lantai 2, terdapat tempat biliar dan area staf.



Gambar. 7. *Layout* lantai 1 Afterhour. (Chiong, 2016)



Gambar. 8. *Layout* lantai 2 Afterhour. (Chiong, 2016)

3. Analisa

Analisa pencahayaan

Indonesia merupakan negara tropis sehingga intensitas cahaya matahari sangat banyak. Area *Mini Cinema* memerlukan cahaya yang sangat sedikit sehingga *Mini Cinema* ini diletakkan di area yang tidak terdapat banyak bukaan.

Piringan hitam tidak sebaiknya ditaruh di cahaya

matahari langsung karena panas cahaya matahari bisa menyebabkan piringan hitam melengkung, oleh karena itu *Record Store* diletakkan area yang cukup tertutup, tidak meletakkan piringan hitam di tempat yang terkena cahaya matahari langsung atau dapat menggunakan kaca peredam panas pada area yang terbuka.

Area *Café* berhubungan erat dengan suasana ruang yang terjadi di dalamnya karena pengunjung yang datang bertujuan untuk bersantai, sehingga area yang banyak bukaan sesuai untuk digunakan untuk *café* agar menimbulkan suasana ruang yang lebih nyaman.

Mini Cinema diletakkan di area yang tertutup, tidak diberi jendela karena menyesuaikan dengan kebutuhan ruang mini cinema yang harus tertutup, di mana cahaya yang dibutuhkan sangat minimal apabila film sedang berlangsung.

Analisa penghawaan

Area *record store* dan *mini cinema*, membutuhkan ruang yang tertutup dan sejuk, sehingga penghawaan yang akan digunakan sebagian besar dari penghawaan buatan seperti AC. Area *café* juga menggunakan penghawaan buatan yaitu AC karena Jakarta sangat padat kendaraan yang berlalu lalang, oleh sebab itu udara yang akan masuk adalah udara kotor. Sedangkan bukaan hanya digunakan pada area perokok di *café*.

Akustik bangunan

Bangunan terletak di jalan raya sehingga terdapat kebisingan dari jalan raya. Area *mini cinema* menghasilkan suara yang keras dan kebisingan dari luar ruang tidak diharapkan masuk ke dalam ruang *mini cinema*, sehingga area *mini cinema* diletakkan di area yang paling tertutup. Area *café* dan *record store* menghasilkan suara yaitu lagu-lagu dari piringan hitam sehingga dibutuhkan speaker. Selain itu pada area ini juga tidak mengharapkan kebisingan dari luar untuk masuk ke dalam, oleh karena itu dibutuhkan peredam seperti kaca yang bisa meredam suara

Akses bangunan

Bangunan difasilitasi dengan lahan parkir dan terdapat jalan masuk di sisi Barat dan Selatan, sehingga pintu masuk utama dapat diletakkan di sisi Barat atau sisi Selatan agar lebih mudah diakses oleh masyarakat.

3. Rencana Perancangan

Target perancangan *café*, *record store* dan *mini cinema* ditunjukkan pada masyarakat (terutama pemuda) dari kalangan menengah ke atas yang menyukai piringan hitam dan nuansa abad 20 serta mengenalkan keunikan piringan hitam bagi yang belum mengenalnya.

Jenis piringan hitam yang dijual ialah dari piringan hitam baru yang masih tersegel sampai yang pertama kali diproduksi yang masih dalam kondisi baik. Piringan hitam yang langka dan dalam kondisi baik (*MINT*) akan dijual di area VIP. Jenis film yang ditayangkan pada mini cinema ialah film-film

kuno/lama di abad 20. Dan jenis makanan dan minuman (*menu*) yang disajikan di *café* antara lain *salad, zuppa soup, spaghetti, pizza sandwich, burger, salad*, dan minuman yang utama ialah kopi.

Pengguna perancangan ini antara lain pengunjung, manajer, akuntan, kepala pramusaji, pramusaji, kepala juru masak, juru masak, karyawan yang terdiri dari kasir di *mini cinema, café, record store, customer service*, teknisi, karyawan biasa yang melayani pengunjung di area penjualan, dan *janitor*.

Berdasarkan berbagai analisa, ruang-ruang yang dibutuhkan dan dikelompokkan berdasarkan sifatnya, sebagai berikut :

Privat (hanya dapat diakses oleh staff) : area persiapan (*preparation area*), dapur, area cuci piring, *storage (café)*, ruang *janitor (café)*, ruang *janitor (record store)*, *storage (record store)*, *preparation area (mini cinema)*, *storage (mini cinema)*, ruang *janitor (mini cinema)*, ruang server, ruang panel, ruang *monitoring*, dan ruang-ruang staff seperti : ruang loker, *pantry staff, storage, kantor, money room*, ruang sekuriti.

Semi – privat (hanya dapat diakses oleh sekelompok pengguna ruang – membutuhkan tiket) : studio dengan kapasitas 4 dan 8 orang.

Publik (dapat diakses oleh seluruh pengguna ruang) : area tunggu *café, dining area (non smoking)*, kasir *café*, area minuman (*beverage station*), toilet pengunjung (*café*), area jual piringan hitam (biasa), area jual piringan hitam (VIP), *listening booth* (biasa), *listening booth* (VIP), kasir (*record store* biasa), kasir (*record store* VIP), *customer service*, area informasi, *mini gallery*, toilet pengunjung (*record store*), *counter ticket, concessions*, area tunggu *mini cinema*, area jual DVD/Blu Ray, toilet pengunjung (*mini cinema*).

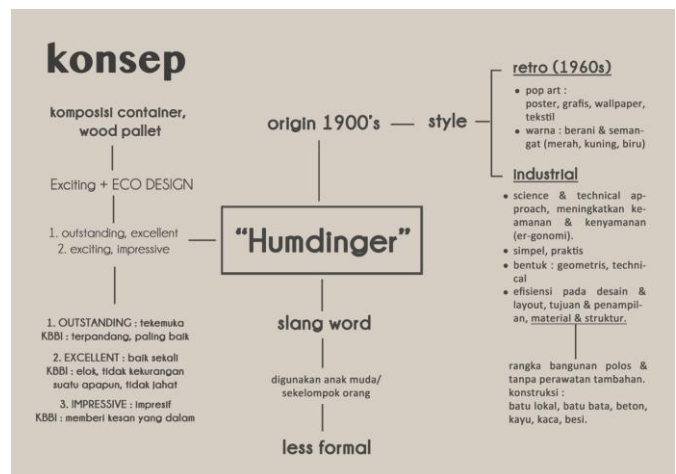
C. Konsep

Konsep yang digunakan adalah “*Humdinger*”, merupakan kata slang dari Amerika, yang ditemukan pertama kali pada tahun 1900’an, yang berarti terkemuka, baik sekali, impresif. Perancangan interior *café, record store* dan *mini cinema* ini ditujukan untuk anak-anak muda, sehingga suasana yang ditawarkan tidak terlalu (*less*) formal, namun tetap menunjang fungsi dan kebutuhan pengguna (pengunjung). Dari sini, bentuk yang dipilih sebagian besar merupakan bentuk lingkaran. Bentuk ini diambil dari bentuk piringan hitam yang menjadi pusat atau fokus utama dari topik ini. Selain itu bentuk lingkaran dapat memberi suasana ruang yang berbeda dan menyenangkan untuk pengunjung.

Perancangan diwujudkan dengan memadukan gaya industrial dan retro, yang merupakan gaya yang berkembang di abad ke-20, di mana sesuai dengan topik perancangan yang bernuansa abad 20. Gaya retro selain pada bentuknya yaitu geometris, sebagian besar diterapkan pada aplikasi unsur-unsur dekoratif seperti *artwork (Pop Art* atau *Op Art)*, lampu-lampu (bohlam maupun neon) pada *signage*, warna-warna berani pada beberapa elemen interior maupun perabot. Sedangkan

gaya industrial memiliki ciri simple, praktis, efisien dan teknikal, sehingga aplikasi pada desain dengan mengekspos rangka bangunan (baja H yang menjadi kolom), material-material pembentuk elemen ruang (bata ekspos, plaster, plafon ekspos), bentuk dan material beberapa perabot terdiri dari sisa besi, bekas mesin jahit.

Terdapat pula pendekatan eko desain yaitu dengan menekankan pada salah satu aspeknya, manajemen sampah – *reuse*. Pemilihan material yang digunakan untuk digunakan kembali (dengan fungsi yang berbeda) disesuaikan dengan gaya desain industrial, di mana pada masa gaya industrial mulai terjadi fabrikasi, dan barang-barang tersebut didistribusikan ke berbagai tempat. Sehingga material yang dipilih ialah material yang digunakan sebagai wadah distribusi barang-barang tersebut, antara lain container, palet kayu maupun *wood crate*. Aplikasi eko desain ini dipadukan dengan konsep “*Humdinger*” yang tidak terlalu formal, oleh karena itu kontainer dan palet kayu dikomposisikan semenarik mungkin.



Gambar. 9. Konsep perancangan interior *café, record store, mini cinema* di Jakarta. (Chiong, 2016)

III. TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Bentuk

Bentuk yang digunakan ialah bentuk geometris seperti persegi dan lingkaran. Sesuai dengan konsep “*Humdinger*” yang tidak terlalu formal dan menyenangkan, maka pada lantai 1 dikomposisikan beberapa lingkaran. Kemudian agar layout unity maka dilakukan pengulangan bentuk lingkaran. Alternatif 2 dipilih untuk dikembangkan karena sirkulasi pengunjung lebih terarah.



Gambar. 10. Alternatif 1 transformasi bentuk lingkaran. (Chiong, 2016)



Gambar. 11. Alternatif 1 transformasi bentuk lingkaran. (Chiong, 2016)

Bentuk pada layout lantai 2 lebih mengutamakan pada efisiensi pembagian ruang dan fungsi mini cinema, sehingga bentuk yang digunakan pada ruangan ini persegi. Area penjualan blu ray dan DVD mengkomposisikan bentuk geometris (segi empat) dan lingkaran.



Gambar. 12. Alternatif transformasi bentuk untuk lantai 2. (Chiong, 2016)

B. Konsep Logo dan Branding

Brand yang digunakan sama dengan konsep yang digunakan yaitu “Humdinger”. Pada logo terdapat lingkaran kecil di atas dengan huruf H ditengah menggambarkan piringan hitam sebagai pusat/fokus utama dari topik perancangan, dan warna hijau dipilih karena dampak psikologinya ialah menenangkan, menyegarkan, seperti musik, film dan cafe yang bersifat demikian pula. Gaya retro diaplikasikan pada warna-warna berani (merah, kuning, dan biru), tipografi dan lampu-lampu neon. Bentuk segitiga menunjukkan 3 objek (*café*, *record store* dan *mini cinema*) yang bersatu. Gaya industrial diaplikasikan pada warna hitam pada background logo sehingga lebih simpel (tidak terlalu ramai). Pada *signage* terdapat tanda panah yang mengarahkan pengunjung pada letak pintu masuk. Bentuk Logo diambil dari Shutterstock karena sesuai dengan konsep Hundinger, yang kemudian dikembangkan warna dan tipografinya.



Gambar. 13. Brand “Humdinger”.
(Chiong, 2016)



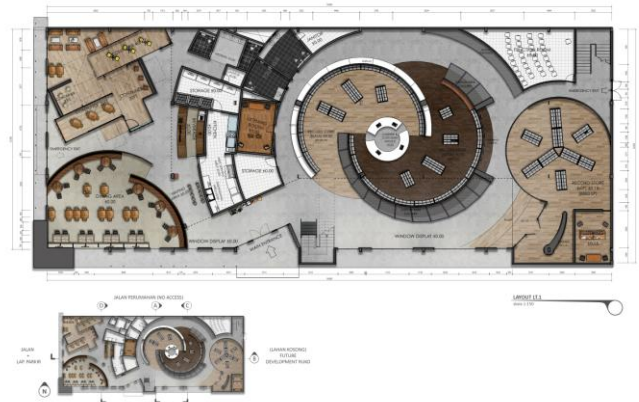
Gambar. 14. Signage
“Humdinger”.
(Chiong, 2016)

C. Layout Transformasi

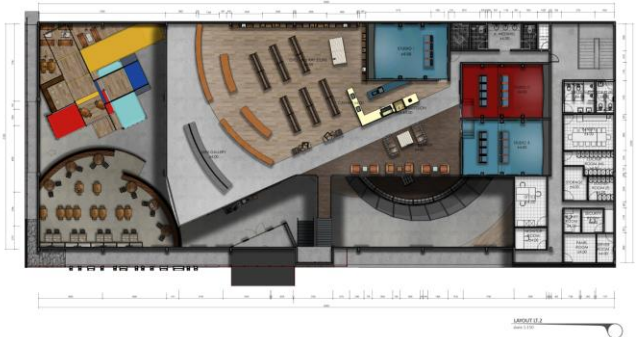
Bentuk yang digunakan ialah bentuk geometris seperti persegi dan lingkaran. Sesuai dengan konsep “Humdinger” yang tidak terlalu formal dan menyenangkan, maka pada lantai

IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

A. Layout



Gambar. 15. Layout lantai 1. (Chiong, 2016)



Gambar. 16. Layout lantai 2. (Chiong, 2016)

Layout lantai 1 dibagi menjadi area *record store* dan *café*. Area *record store* terbagi lagi atas area *record store* biasa yang menjual piringan hitam biasa, baru dan masih tersegel serta area *record store* VIP yang menjual piringan hitam langka dengan harga yang lebih mahal daripada yang biasa. Pada masing-masing area *record store* (biasa dan VIP) terdapat kasir, dan *listening booth* untuk mendengarkan musik secara langsung dari piringan hitam. Area *Cafe* terbagi atas area servis seperti dapur, *storage*, area cuci piring, area *servicing*, dan area bar yang menyiapkan minuman-minuman; *dining area*. *Dining area* ada yang berada di dalam ruangan yang terbentuk dari komposisi kontainer dan ada yang di ruangan biasa (terbuka). Pada *layout* lantai 1 terdapat *main entrance* yang menghadap ke arah Selatan dan 2 *emergency exit* pada sisi Barat dan Timur, sesuai dengan hasil analisa sebelumnya. *Main Entrance* diberi bentuk masuk ke dalam yang *unity* dengan bentuk *layout* lantai 1, agar pengunjung dapat mengalami pengalaman ruang yang berbeda. Pada area *record store* biasa dan *café* menggunakan 2 lingkaran yang diolah menjadi sedemikian rupa dengan upaya untuk mengarahkan sirkulasi pengunjung untuk masuk dan berkeliling.

Layout lantai 2 merupakan area *mini cinema* dengan *DVD/Blu ray store* dan area staff. Area *mini cinema* difasilitasi dengan *waiting area* dan *counter* tiket serta *concessions*. Terdapat 3 studio pada *mini cinema*, yaitu 1 studio yang

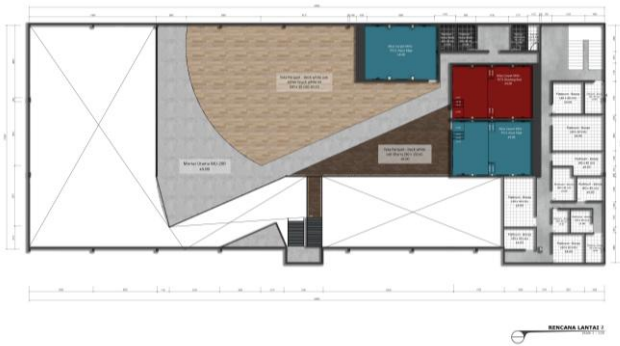
mampu mewadahi sampai dengan 4 pengunjung dan 2 studio yang mampu mewadahi sampai 8 pengunjung.

B. Rencana Lantai

Pemilihan material lantai menyesuaikan dengan gaya desain yang terpilih yaitu retro industrial. Material yang digunakan pada lantai 1 yaitu parket kayu. Material ini digunakan 2 warna yang berbeda pada area *record store* dan kontainer pada *café*, selain itu terdapat 2 warna plester juga yang berbeda pada area sirkulasi utama dan *dining area* (terbuka), sehingga ruang tidak terlalu monoton. Terdapat *leveling* setinggi 15 cm selain pada kontainer, juga pada *record store* VIP agar pengunjung dapat melihat dan memberi kesan lebih tinggi, juga eksklusif. Area staff dan servis menggunakan keramik 400x400 mm.



Gambar. 17. Rencana lantai 1. (Chiong, 2016)



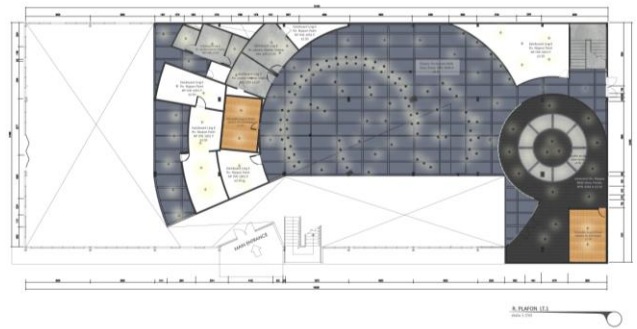
Gambar. 18. Rencana lantai 2. (Chiong, 2016)

Material pada lantai 2 juga sama dengan lantai 1 yaitu menggunakan plester dan parket pada area publik serta keramik 300x300 mm pada area staff dan servis. Studio *mini cinema* menggunakan material karpet yang berbeda warna-warna berani dari gaya interior retro yaitu merah tua dan toska. Pada *mini cinema* terdapat *leveling* lantai yang disesuaikan sehingga seluruh pengunjung bisa menonton dengan jelas.

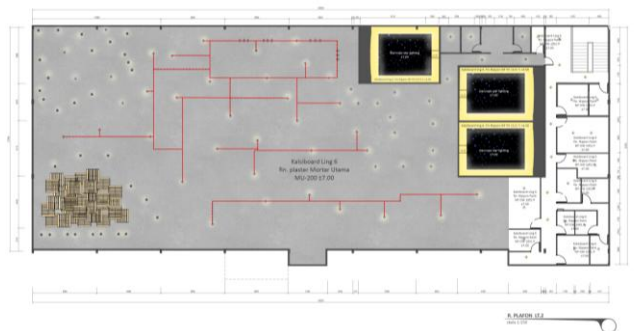
C. Rencana Plafon

Bentuk rencana plafon disesuaikan dengan bentuk layout ruang. Plafon pada lantai 1 sebagian besar menggunakan plafon eskpos dengan *finishing* cat *glossy* pada area *record*

store biasa. Area *record store* VIP menggunakan wiremesh dengan *finishing* cat *glossy* hitam dan akrilik berwarna putih susu yang tembus cahaya. *Listening booth* baik di area *record store* biasa maupun VIP menggunakan plafon *metal perforated* dengan *finishing* warna coklat.



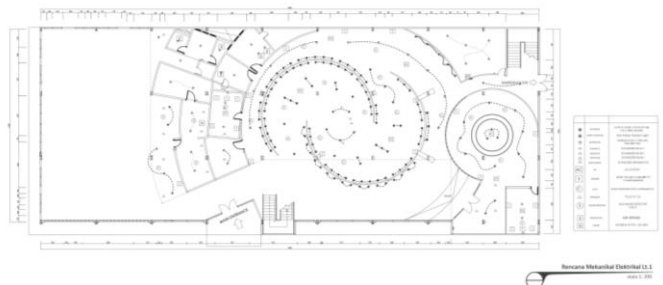
Gambar. 19. Rencana plafon 1. (Chiong, 2016)



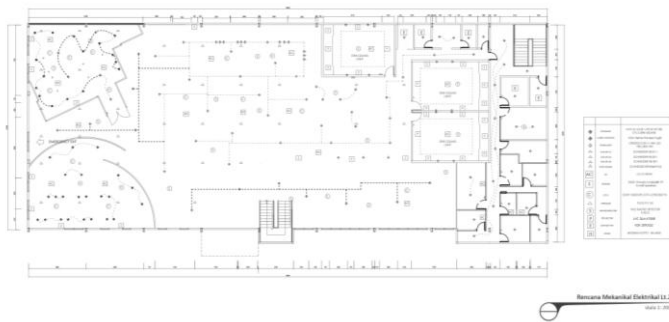
Gambar. 20. Rencana plafon 2. (Chiong, 2016)

Material plafon pada lantai 2 sebagian besar menggunakan plester pada area publik. *Dining area* pada *café* menggunakan plafon gantung dari palet kayu bekas yang masih dalam kondisi baik. Pada *mini cinema* terdapat *leveling* plafon sebagai tempat proyektor dan lampu aksen.

D. Rencana Mekanikal Elektrikal



Gambar. 21. Rencana mekanikal elektrikal lantai 1. (Chiong, 2016)



Gambar. 22. Rencana mekanikal elektrik lantai 2. (Chiong, 2016)

Pada area *record store* banyak menggunakan lampu gantung dan *downlight* pada area sirkulasi. *Spotlight* digunakan pada beberapa titik seperti untuk menyorot dinding dekoratif, dan beberapa *display area*. Selain lampu terdapat juga *sprinkler* yang terletak pada beberapa area public seperti *café*, *mini cinema*, dan dapur.

Lampu-lampu pada lantai 2 dihubungkan dengan pipa-pipa yang di-*finishing* warna merah, selain untuk menunjukkan kesan industrial, juga untuk menghilangkan kesan monoton pada plafon. Pada area *mini cinema* menggunakan lampu aksesoris pada *leveling* plafon, juga menggunakan *star ceiling*, sehingga memberi kesan tinggi pada plafon dan lebih estetik. Pada ujung lantai dan anak tangga *mini cinema* terdapat lampu aksesoris yang berfungsi untuk memberi tanda pada pengunjung bahwa terdapat perbedaan ketinggian pada lantai. Selain itu, di *mini cinema*, terdapat lampu *dimmer* (lampu dinding dan *downlight* pada *leveling* plafon) sehingga intensitas cahaya bisa disesuaikan pada saat film berlangsung maupun tidak. Lampu-lampu tersebut juga berfungsi sebagai *wall washer* sehingga memberi kesan dramatis pada dinding.

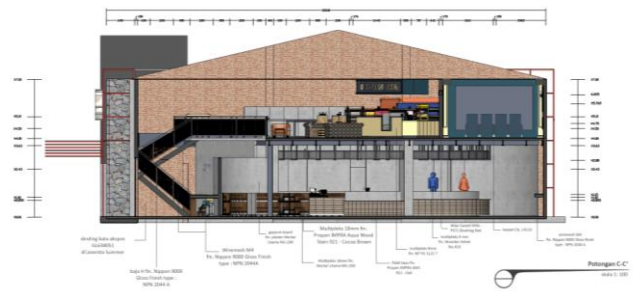
E. Tampak Potongan



Gambar. 23. Potongan A-A'. (Chiong, 2016)



Gambar. 24. Potongan B-B'. (Chiong, 2016)

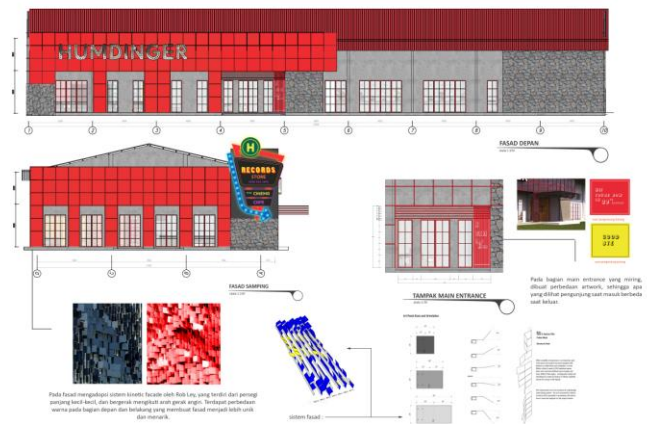


Gambar. 25. Potongan C-C'. (Chiong, 2016)



Gambar. 26. Potongan D-D'. (Chiong, 2016)

F. Main Entrance



Gambar. 27. Interior Mini Cinema 1. (Chiong, 2016)

Fasad bangunan mengadopsi sistem kinetik fasad yang dirancang oleh Rob Ley, yang terdiri dari plat besi berbentuk persegi panjang kecil-kecil dan bergerak mengikuti arah gerak angin. Sistem kinetik fasad ini menggunakan *folded plat* yang disekrup pada *structural steel*. Plat besi tersebut menggunakan dua warna yang berbeda pada kedua permukaannya, sehingga fasad menjadi lebih menarik dan unik. Selain itu, terdapat *signage*, dari lampu-lampu neon dan pijar, pada kedua sisi bangunan, karena bangunan menghadap jalan besar pada sisi samping, sedangkan *main entrance* menghadap ke jalan kompleks dan area parkir.

Main entrance memiliki keunikan juga di mana pada bagian samping main entrance yang miring dibentuk seperti pintu harmonika, di mana kedua sisinya diberi *artwork* yang berbeda, sehingga apa yang dilihat pengunjung saat masuk dan keluar berbeda. *Main Entrance* menggunakan plaster dan batu ekspos dan bentuk yang simpel disesuaikan dengan gaya desain industrial, sedangkan warna-warna yang digunakan dianut dari gaya desain retro.

G. Render Visual



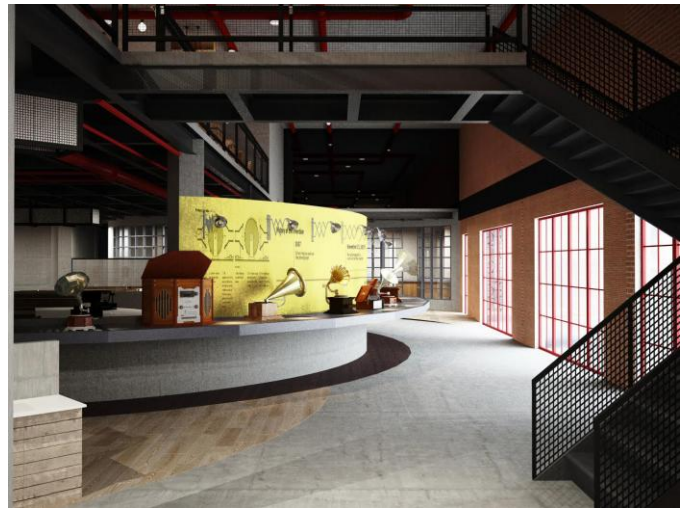
Gambar. 28. Fasad “Humdinger”. (Chiong, 2016)



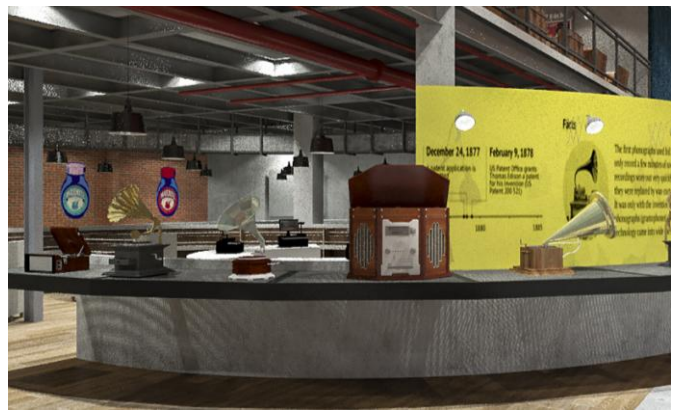
Gambar. 29. Mini Gallery record store dan area masuk. (Chiong, 2016)

Pada saat pengunjung masuk, pengunjung disambut dengan dinding plaster yang terdiri dari *signage* lampu neon yang membantu pengunjung untuk menentukan tujuannya. Selain itu terdapat *display* yang menunjukkan beberapa benda-benda retro seperti telepon, kamera kuno, mesin ketik, kamera kuno yang ditata semenarik mungkin. Display ini diletakkan di area ini untuk memperkuat suasana abad-20. Dan pada samping tangga terdapat *signage* neon yang mengarahkan pengunjung ke *mini cinema*.

Mini gallery pada *record store* menampilkan beberapa gramofon kuno yang terbuat di abad 20, seperti gramofon HMV yang pertama, portable gramofon, dan gramofon lainnya. Pada area *mini gallery* terdapat sejarah singkat yang tertera di belakang gramofon-gramofon tersebut, sehingga pengunjung dapat memahami sedikit sejarah dari gramofon. Gramofon-gramofon tersebut beralaskan ambalan yang terbuat dari *wiremesh*, dan disorot oleh lampu dengan kapasitas secukupnya sehingga menimbulkan kesan dramatis.



Gambar. 30. Mini Gallery record store. (Chiong, 2016)



Gambar. 31. Mini gallery dan record store biasa. (Chiong, 2016)



Gambar. 32. Record store biasa. (Chiong, 2016)

Area *record store* biasa didominasi oleh aplikasi gaya industrial, yaitu plafon ekspos, penggunaan plaster di hampir seluruh ruang dan penggunaan bata ekspos. Untuk menghindari kesan monoton, digunakan *artwork-artwork* dan *signage* yang berwarna berani pada beberapa tempat. Lampu-lampu yang digunakan pada area ini merupakan lampu gantung yang terbuat dari ember besi pada beberapa titik, lampu yang saling terhubung dengan pipa merah, spotlight dan lampu gantung *wiremesh*. Bentuk *layout* pada area ini ialah radial di mana kasir menjadi pusatnya, sehingga kasir bisa memantau seluruh area ini dan meningkatkan sistem keamanan pasif.



Gambar. 33. Ruang Record Store VIP. (Chiong, 2016)

Ruang *record store* VIP lebih banyak menggunakan gaya desain industrial. Ruang VIP ini mampu menampung ±8800 piringan hitam.



Gambar. 34. Listening Booth VIP. (Chiong, 2016)

Dinding *listening booth* pada ruang VIP menggunakan batu bata. Berbeda dengan *listening booth* pada *record store* biasa, di ruangan ini tersedia sofa sebagai alas duduk sehingga pengunjung lebih nyaman. Elemen kayu yang digunakan dalam ruangan ini ialah lantai parket dan meja *turntable*. Plafon menggunakan *metal perforated* untuk memenuhi persyaratan akustik.



Gambar. 35. Beverage counter, waiting area dan dining area luar. (Chiong, 2016)

Café difasilitasi dengan *waiting area* yang menyambut pengunjung, di mana area ini didekorasi dengan *artwork* lampu neon di dinding plaster, dan terdapat lampu gantung dari ember besi yang menerangi area ini. Di samping *waiting area* terdapat *beverage counter* yang terbuat dari *corrugated metal*. Bentuk *layout dining area* di luar melingkar, di mana secara tidak langsung mengarahkan pengunjung untuk masuk. Area ini menggunakan beberapa warna pada rangka kursi yang sama dengan warna kontainer sehingga ruang menjadi lebih *unity*, menarik dan unik.



Gambar. 36. Interior dining area luar. (Chiong, 2016)

Dining area di luar memiliki keunikan lainnya yaitu komposisi palet kayu yang digunakan sebagai plafon gantung, dan terdapat lampu-lampu yang menggantung pada palet tersebut.



Gambar. 37. Dining area kontainer bagian dalam. (Chiong, 2016)

Interior *Dining area* kontainer bagian dalam mengekspos plat kontainer yang diberi *finishing* cat kuning sehingga terlihat keunikan dari kontainer itu sendiri. Selain itu terdapat dinding kaca agar ruangan tidak terlalu monoton dan terdapat koneksi dengan ruangan di luar kontainer.



Gambar. 38. *Dining area* kontainer bagian luar. (Chiong, 2016)

Dining area kontainer di bagian luar terdiri dari meja, kursi makan biasa; dan meja, kursi makan tinggi.



Gambar. 39. *Dining Area* di bawah kontainer. (Chiong, 2016)

Dining area di bawah kontainer terdiri dari meja, kursi makan biasa; dan sofa-sofa untuk pengunjung yang ingin bersantai bersama sambil menyeduh kopi. *Dinding area* ini menggunakan bata ekspos yang didekorasi dengan *artwork-artwork* retro. Pada area ini juga terdapat perbedaan tinggi plafon di mana terdapat plafon yang menggunakan kaca bening dan plafon container yang lebih tinggi. Lampu yang digunakan selain lampu gantung pada plafon kontainer, juga menggunakan lampu dinding selain untuk menerangi *artwork* berguna juga sebagai *task lighting* saat pengunjung menikmati hidangan.



Gambar. 40. Area jual DVD dan blu ray. (Chiong, 2016)

Area jual DVD dan blu ray sangat didominasi oleh gaya desain industrial, di mana material-material baik pada elemen interior maupun perabot menggunakan material-material seperti kayu, besi, plaster yang diekspos; serta bentuk-bentuk yang simpel. *Display* yang di paling luar terbuat dari *box* kayu bekas dengan kondisi yang masih baik, yang dikomposisikan. Sedangkan *display-display* di dinding yang digunakan ialah *wood crate* bekas dengan kondisi yang cukup baik, yang dikomposisikan sehingga selain menjadi *display*, juga berfungsi sebagai elemen dekoratif ruang.

Keunikan dari studio *mini cinema* yang dirancang selain lebih privat, menayangkan film kuno, juga terdapat *leveling* pada plafon, di mana terletak lampu aksen yang tersembunyi, serta penggunaan *star ceiling* yang membuat plafon terlihat seperti langit di malam hari, juga ruang terkesan lebih tinggi akibat penggunaan warna gelap pada plafon. Lampu dinding dan *downlight* pada plafon memberi efek dramatis pada dinding dengan teknik *wall washing*. Selain itu lampu-lampu tersebut bisa direduksi sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar. 41. Interior studio *mini cinema* yang berkapasitas 8 orang. (Chiong, 2016).

V. KESIMPULAN

Seturut dengan besarnya kebutuhan akan fasilitas hiburan seperti musik (piringan hitam), film (*cinema*) dan *cafe* di Jakarta, maka dirancang sebuah sarana yang memfasilitasi ketiga kebutuhan tersebut, yang dikemas dalam suasana yang sesuai yakni abad 20.

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan ini antara

lain gaya industrial dan retro, serta pendekatan eko desain. Ciri gaya Industrial yang diaplikasikan yaitu simpel, praktis, dan teknikal. Dengan mengkominasikan gaya industrial dengan gaya retro, di mana menggunakan warna-warna berani dan lampu-lampu neon; pendekatan eko interior yang menggunakan kembali kontainer, palet kayu dan *wood crate* bekas menjadi beberapa elemen interior, maka perancangan bisa lebih unik dan estetis.

Untuk menciptakan suasana tidak hanya melalui visual melainkan audio pula. Maka berbeda dengan *cafe-cafe* pada umumnya, *cafe* ini dirancang tidak hanya secara visual melalui kombinasi gaya desain interior dan retro saja, melainkan secara audio melalui lagu-lagu yang diputar dari piringan hitam.

Record store dirancang sebagian besar dengan aplikasi gaya industrial, kemudian diberi elemen dekoratif dari gaya retro, baik pada ruang biasa maupun VIP. *Record store* juga ditunjang dengan fasilitas-fasilitas mendukung seperti *listening booth* yang dirancang sesuai dengan standar sehingga kualitas audio maksimal.

Bioskop yang dirancang ini juga memiliki keunikan di mana studio lebih privat (hanya terdiri dari 4-16 orang), film-film yang diputar adalah film-film abad 20 dan interiornya dirancang seperti abad 20 dengan sentuhan warna-warna berani dari gaya interior retro.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya pada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi S1 tepat waktu.

Tidak lupa juga, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak membantu selama perancangan karya desain Tugas Akhir ini, yaitu :

1. S.P.Honggowidjaja, M.Sc.Arch selaku dosen pembimbing I penulis.
2. Purnama Esa Dora Tedjokoesoemo, S.Sn., M.Sc. selaku pembimbing II penulis.
3. Keluarga tercinta dan Silvana yang selalu memberikan dukungan, doa, dan bantuan.
4. Pihak-pihak lain yang telah membantu dan memberikan dukungan dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Ambrose, Gavin and Paul Harris. *Basic Design 08 : Design Thinking*. Switzerland: Ava Publishing SH. 2010.
- (2) Geddes, Earl dan Lidia Lee.. *Premium Home Theater : Design & Construction*. Hong Kong. 2003
- (3) Cinema Source Press. *Home Theater Seating*. Cinema Source, Inc. 2001.
- (4) Rushing, Krissy. 2006. *Home Theater Design : Planning and Decorating Media-Savvy Interiors*. Gloucester, Massachusetts: Rockport Publisher, Inc., 2004
- (5) Wibowo, Handoko. Wawancara langsung. 20 Okt. 2015.
- (6) Katsigris, Costas dan Chris Thomas. *Design and Equipment for Restaurant and Foodservice : A Management View 2nd Ed*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2006.
- (7) Ninemeier, Jack D. dan David K. Hayes. *Restaurant Operations Management : Principles and Practices*. Upper Saddle River: Pearson Education, Inc. 2005.
- (8) Munce, James F. *Industrial Architecture : An Analysis of International Building Practice*. New York. 1960.
- (9) Bingham, Neil, Andrew Weaving and Andrew Wood. *Modernretro : Living with Mid-Century Modern Style*. London: Ryland Peters & Smal, Inc. 2005.
- (10) Tedjokoesoemo, Purnama Esa Dora, Eko Interior. PPT Eko Interior.
- (11) Kumara, Boris. *Perancangan Refunction Container sebagai Modular Retail di Surabaya*. 00011315/DIN/2015. Surabaya. 2015.