

Perancangan Interior Kabinet *Coffee* di Surabaya

Christine Amelia Gunawan

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: christineamelia27@gmail.com

Abstrak— Kabinet *Coffee* merupakan *coffee shop* satu-satunya di Surabaya yang menyediakan informasi tentang kopi kepada pengunjungnya, tidak hanya bersifat komersial tetapi dapat menunjukkan beberapa informasi tentang kopi. Perancangan interior Kabinet *Coffee* ini bertujuan untuk menyediakan *coffee center* yang menjual minuman kopi dan makanan serta menyediakan fasilitas informasi tentang kopi Indonesia dengan membuka cabang dari Kabinet *Coffee* yang sudah ada. Fasilitas ruang yang disediakan adalah *café*, toko, galeri, ruang *workshop*, dan ruang multifungsi. Perancangan interior Kabinet *Coffee* ini terinspirasi oleh kopi spesialis dari Kabinet *Coffee* yaitu kopi Papua Wamena. Konsep yang diambil adalah bertema Papua yang digabungkan dengan unsur kopi. Konsep diterapkan pada elemen interior dengan mengambil elemen dari Suku Asmat yaitu tameng, topeng, patung, rumah adat, dan perahu, serta mengambil warna khas yaitu merah dan coklat. Sedangkan unsur kopi yang diambil adalah bentuk bulat dan warna coklat.

Kata Kunci— Perancangan, Interior, Kabinet *Coffee*

Abstrac— Kabinet *Coffee* is the only one coffee shop in Surabaya, which provides information about the coffee to visitors, not only for commercial purposes but it can show some information about the coffee. The purpose of interior design of Kabinet *Coffee* in Surabaya is to provide coffee center that sells coffee drinks and food as well as providing Indonesian coffee information by opening a new of an existing Kabinet *Coffee*. The facilities rooms are *café*, shop, gallery, workshop room, and multifunction room. Kabinet *Coffee* design is inspired by the specialist coffee of Kabinet *Coffee*, Papua Wamena coffee. The concept is taken by themed Papua combined with elements of coffee. The concept is applied to the interior elements to take Asmat elements like shield, mask, sculpture, house, and boat, also take red and brown colors. And the concept take from coffee elements like round shape and brown color.

Keyword— Design, Interior, Kabinet *Coffee*

I. PENDAHULUAN

SURABAYA merupakan kota industri yang dapat dijumpai saat ini mulai banyak bermunculan *café* baru yang menjual kopi sebagai bahan utamanya. *Café – café* tersebut banyak dimanfaatkan untuk berkumpul dan menghabiskan waktu oleh pengunjung yang berasal dari banyak kalangan, seperti pelajar, mahasiswa, pekerja kantoran, *businessman*, hingga dijadikan tempat berkumpul keluarga. *Café* di Surabaya memiliki ciri khas yaitu menjual kopi sebagai bahan utamanya. Kopi yang

dijual merupakan *specialty coffee*, yaitu kopi dengan kualitas baik, alat yang baik, dengan barista yang terlatih pula. *Specialty coffee* merupakan kopi yang terbuat dari biji kopi yang langsung diproses di tempat menggunakan mesin khusus dan langsung tertuang dalam sebuah gelas, berbeda dengan kopi instan. Dilihat dari cara pembuatannya, dari biji kopi hingga tertuang dalam gelas menjadi minuman kopi memiliki cara yang khusus, sehingga dapat disebut *specialty coffee* atau kopi spesial.

Munculnya *café* yang menjual kopi sebagai bahan utamanya, atau yang biasa disebut dengan *coffee shop*, kopi mulai diperkenalkan kepada masyarakat umum, tidak hanya kepada kalangan pecinta kopi saja. Bagi kalangan pecinta kopi pasti sudah mengetahui tentang sejarah kopi, cara pengolahan, jenis-jenis kopi, perbedaan rasa, dll. Tetapi bagi kalangan umum yang baru mulai tertarik dengan kopi belum tentu mengetahui segala hal tentang apa yang dinikmatinya tersebut. Padahal, kopi merupakan salah satu sumber daya yang berpotensi besar bagi Indonesia. Kopi Indonesia adalah salah satu hasil alam yang mendunia dan diakui oleh mancanegara. Kopi dapat meningkatkan perekonomian negara dan membawa nama baik Indonesia di mancanegara.

Ketua Umum ASKI (Asosiasi Spesial Kopi Indonesia) A. Syafrudin, mengatakan bahwa di antara 10 kopi *specialty* terbaik di dunia, lima berasal dari Indonesia. Ungkapan tersebut membuktikan bahwa kualitas kopi Indonesia tidak kalah dengan kopi dari luar negeri, apalagi didukung dengan data yang menunjukkan bahwa Indonesia termasuk 4 besar negara produsen kopi, yang 3 negara lainnya adalah Brazil, Kolombia, dan Vietnam.

Masyarakat Surabaya memiliki ketertarikan untuk datang dan mencoba setiap *café* baru yang ada. Mereka memanfaatkan *café* untuk menghabiskan waktu yang lama untuk sekedar berkumpul bersama teman atau keluarga, mengerjakan tugas dengan membawa laptop, mengadakan meeting, atau hanya datang untuk menikmati makanan, minuman, dan suasana tempatnya. *Café - café* tersebut hanya menyediakan sesuatu untuk dinikmati saja.

Besarnya ketertarikan masyarakat akan *coffee shop* di Surabaya, akan lebih baik jika pengunjung tidak hanya datang untuk menikmati kopinya saja, tetapi dapat menambah pengetahuannya tentang kopi Indonesia. Dengan adanya *café* yang menyediakan fasilitas informasi tentang kopi Indonesia, akan memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat umum, dan menambah pengetahuan bagi pecinta kopi. Pengunjung

juga akan lebih mengerti tentang hasil alam Indonesia, yaitu kopi, sehingga akan menghasilkan rasa bangga dan akan lebih menghargainya. Salah satu *café* di Surabaya yang tidak hanya menyediakan fasilitas komersial, tetapi juga memberikan fasilitas edukasi adalah Kabinet *Coffee*. Maka memungkinkan untuk menambahkan fasilitas *café* yang memberikan edukasi pula tentang kopi di Surabaya.

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah 1) bagaimana merancang interior Kabinet *Coffee* yang adalah *coffee center* dengan menyediakan fasilitas komersial berupa *café* yang menjual minuman kopi, makanan, dan toko yang menjual biji-biji kopi Indonesia, serta fasilitas informasi dan edukasi berupa galeri dan *workshop* kopi, 2) bagaimana merancang interior Kabinet *Coffee* dengan mengangkat konsep yang menggabungkan unsur Papua dan unsur kopi.

Tujuan perancangan ini adalah merancang interior *coffee center* yang menjual minuman kopi dan makanan serta menyediakan fasilitas informasi tentang kopi Indonesia yang memberikan pengetahuan tentang sejarah kopi, penyebaran kopi di Indonesia, pengolahan kopi, jenis-jenis kopi Indonesia, cara pembuatan minuman kopi, serta menjual biji kopi dan alat-alat manual pembuat kopi, dan menyediakan area untuk mengadakan *workshop* dan pelatihan barista.

Metode Perancangan yang digunakan yaitu menurut Lawson [2] antara lain :

- *Survey* dan Wawancara

Dilakukan kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan proyek yang akan dibuat dengan maksud perancang mendapatkan data-data yang dibutuhkan seperti data *site*, permasalahan desain, aktivitas dan kebiasaan pengguna, kebutuhan ruang, struktur organisasi, dll.

- Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah studi literatur dan data tipologi. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan proyek sesuai dengan ilmu-ilmu yang sudah ada melalui buku, jurnal, makalah, dan tugas akhir mahasiswa. Data tipologi adalah mencari data-data dari proyek sejenis yang sudah ada dan dijadikan sebagai pembandingan. Kegiatan ini dilakukan dengan *survey* ke proyek yang memiliki karakter sejenis atau mencari di buku atau internet.

- Pengolahan Data

Data yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis lalu diambil kesimpulan berupa kebutuhan pengguna dan ruang. Setelah itu data yang akan dipelajari ulang sesuai dengan literatur supaya hasil akhirnya dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam desain.

- Analisa Data

Analisa data dilakukan dalam *programming* dan pembuatan konsep. *Programming* akan dijadikan sebagai acuan dalam menganalisa kebutuhan pengguna dan ruang serta menentukan besaran ruang. Pembuatan konsep berdasarkan permasalahan desain yang sudah dirumuskan, konsep yang dibuat akan menjadi solusi untuk memecahkan masalah dalam desain.

- Tahap Perancangan

Setelah muncul konsep, tahap selanjutnya adalah memulai perancangan. Perancangan dimulai dari skematik desain dan diakhiri dengan desain akhir. Pada tahap skematik desain,

perancang membuat alternatif sketsa desain yang pada akhirnya akan dipilih salah satu yang menjadi desain akhir yang dibuat gambar kerja dan *prototypenya*.

Berdasarkan metode Lawson [2] mengenai cara berpikir desain yang harus memecahkan masalah dan menjawab kebutuhan pengguna, tahapan perancangan terdiri dari 1) *plan* (studi literatur dan studi tipologi), 2) *design* (penjabaran konsep desain berdasarkan permasalahan yang ada supaya dapat menjadi jawaban dari permasalahan), 3) *develop* (perwujudan konsep melalui gambar kerja, desain, dan maket), 4) *deploy* (menguji kesesuaian desain apakah sudah dapat menjadi jawaban permasalahan), 5) *evaluate* (menguji desain akhir sesuai dengan gambar kerja, desain, dan maket setelah direvisi dengan pemberian respon baik kelebihan dan kekurangan sebagai masukan).

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Restoran dan *Café*

Untuk restoran, interior yang mengundang pengunjung adalah sama diinginkannya dengan reputasi untuk makanan dan pelayanan yang baik. Konsep restoran yang kuat penting untuk desain pengoperasian restoran untuk menarik pengunjung .[4]

- Pembagian Ruang

Area makan dan bar harus direncanakan secara efisien untuk memastikan potensi pendapatan. Restoran dalam skala besar umumnya memerlukan ruang lebih diantara meja untuk privasi. Konsep restoran, menu, dan gaya pengoperasian mempengaruhi pembagian ruang. Tergantung dari tipe dan menu restoran, area dapur berkisar antara 30% hingga 45% dari total area restoran. [4]

- Pencahayaan

Pencahayaan dalam restoran dapat mempengaruhi suasana hati (*mood*) dan suasana ruang (*ambience*). Tingkat pencahayaan restoran kemungkinan tergantung dari waktu pengoperasian. Restoran yang beroperasi hanya di siang hari memiliki kebutuhan pencahayaan yang berbeda dengan restoran yang beroperasi hingga malam hari. Restoran biasanya menggunakan lampu *incandescent* yang memberikan suasana hangat. Lampu *incandescent* kurang hemat energi apabila dibandingkan lampu *fluorescent*. Kualitas lampu *fluorescent* umumnya tidak cocok digunakan dalam restoran, bagaimanapun juga lampu *fluorescent* dapat diterima di area belakang restoran. [4]

- Akustik

Kebutuhan akustik bervariasi di restoran. Tingkat kebisingan dapat dikontrol dengan penggunaan material yang dapat menyerap suara dan mengkategorikan area. Di tipe restoran tertentu kemungkinan merancang area makan dan bar yang lebih bising. Dalam kasus ini, bising, ramai, dan lingkungan yang energik adalah bagian dari konsep restoran. [4]

- a. Privasi

Fasilitas pesta dan area makan privat dapat dijauhkan untuk privasi lebih, jika diinginkan. Suara bising dari dapur dapat diisolasi dengan peletakan dapur yang agak jauh sehingga

suara yang keluar dari pintu yang terbuka tidak terdengar hingga area makan. [4]

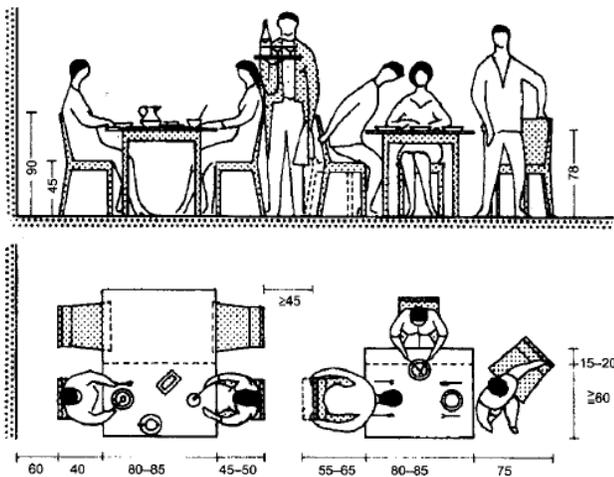
b. Gema dan Refleksi

Hindari menciptakan area yang terlalu diam, atau mati, untuk menghindari kebosanan pada restoran. Banyak restoran didesain untuk kencang dan bergema untuk menciptakan atmosfer yang semangat, mencegah pengunjung berlama-lama, dan meningkatkan pergantian meja untuk meningkatkan pendapatan. Menambahkan karpet, area plafon akustik, dan pelapis dinding memberikan kesan mewah, atmosfer yang tenang dan kondusif untuk percakapan, apabila itu adalah tujuan dari restoran. [4]

• Furniture dan Finishing

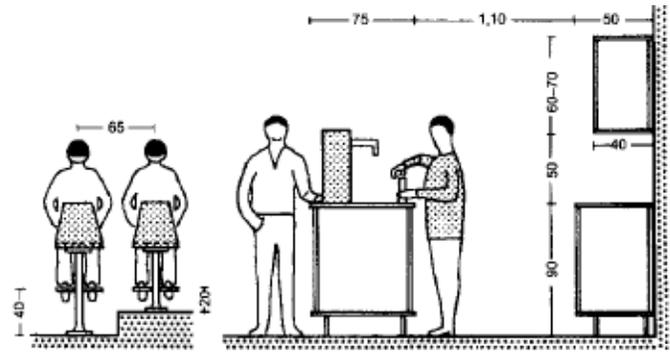
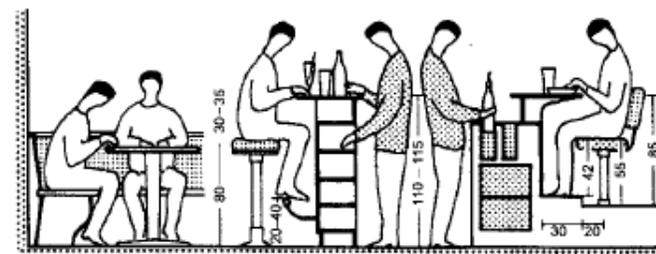
Perbedaan ukuran dan bentuk meja memberikan variasi dalam pengaturan tempat duduk. Ukuran meja tergantung dari target pengunjung, menu, dan tujuan umum operasional. Meja untuk kapasitas dua orang menjadi populer untuk efisiensi tempat duduk, ukuran meja 36 inchi atau 915 mm persegi adalah ukuran standart untuk meja dua orang, tetapi ukuran meja ini menempati banyak area (tidak efisien ruang). Pemilihan kursi menunjukkan tingkat kenyamanan restoran. Restoran cepat saji akan menyediakan kursi dengan bahan yang keras dan tanpa pelapis dengan tujuan mencegah pengunjung untuk berlama-lama di restoran, sedangkan *full-service restaurant* akan menyediakan kursi makan yang nyaman dengan lapisan yang cukup empuk. [4]

• Dimensi Restoran dan Café



Gambar 1. Area yang dibutuhkan bagi operasional pada area makan.

Sumber : Neufert (2002, p. 119)



Gambar 2 . area yang dibutuhkan bagi operasional pada area bar.

Sumber : Neufert (2002, p. 119)

B. Pusat Informasi

Pusat Informasi adalah area yang memiliki luasan tertentu, yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang difungsikan untuk memberikan informasi. [1]

Pusat informasi yang akan dirancang merupakan fasilitas pendukung dalam Indonesia Coffee Center yang berupa ruang pameran atau galeri. Yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

• Display

a. Konstruksi

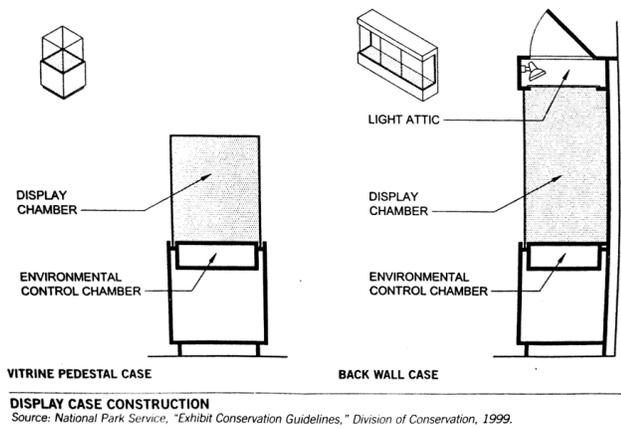
Wadah *display* biasa terbuat dari material kayu dan metal. Material kayu lebih stabil daripada metal, dan harus melalui proses yang menjadikan permukaan kayu menjadi lebih bagus. Sedangkan untuk metal harus dilapisi dengan pelindung supaya tidak mudah berkarat dan korosi. Konstruksi *display* harus terbuat dari material yang tidak mengandung bahan kimia berbahaya supaya tidak merusak objek yang ada di dalamnya. [3]

b. Keamanan

Display harus memiliki sistem keamanan yang baik demi menjaga objek yang ada di dalamnya tetap aman. Sistem kunci terdiri dari sistem manual dan elektronik. Sistem elektronik misalnya dengan memasang *detection sensors* di sekitar *display* yang membutuhkan tingkat pengamanan yang tinggi. [3]

c. Pencahayaan

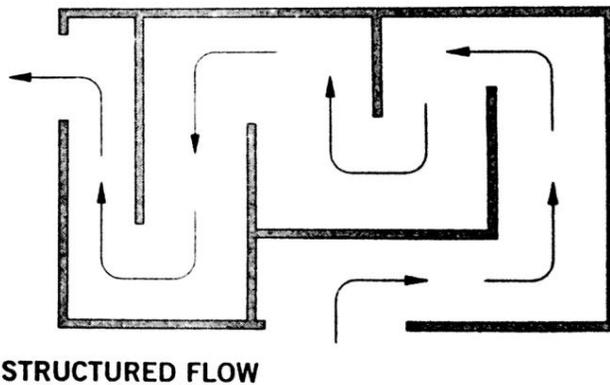
Di dalam *display* akan lebih baik jika diberi pencahayaan yang mengarah pada objek. Apabila pemasangan lampu terdapat di dalam wadah *display*, harus diberi ventilasi untuk menghilangkan udara panas yang berasal dari lampu yang menyala. [3]



Gambar 3. Gambar konstruksi wadah display.
 Sumber : McGowan (2004, p.357)

• Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan dalam perancangan adalah sirkulasi terstruktur yaitu memberikan arah yang jelas pada pengunjung, sehingga pengunjung akan berjalan mengikuti arah yang telah ditunjukkan. Penunjukkan arah ini biasanya tampak pada dinding dan pola lantai yang memberikan arah. [3]



Gambar 4. Gambar sirkulasi terstruktur.
 Sumber : McGowan (2004, p.356)

C. Ruang Workshop

Ruang *workshop* didesain untuk memberikan pelatihan suatu kegiatan dan informasi, yang hampir mirip dengan ruang kelas dan fasilitas belajar. Ruang *workshop* menyediakan fasilitas rapat, presentasi, dan pelatihan.[3] Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam ruang *workshop* adalah sebagai berikut :

• Furniture

Furniture yang ada dalam ruang *workshop* kebanyakan adalah meja dan kursi yang memberikan kesan tidak formal. Yang mendukung untuk memberikan kesan tidak formal itu juga adalah meja modular yang mudah dibongkar-pasang, meja dengan ukuran dan bentuk khusus, kursi dengan meja kecil yang ditambahkan disampingnya, dan aksesoris lain seperti papan presentasi. [3]

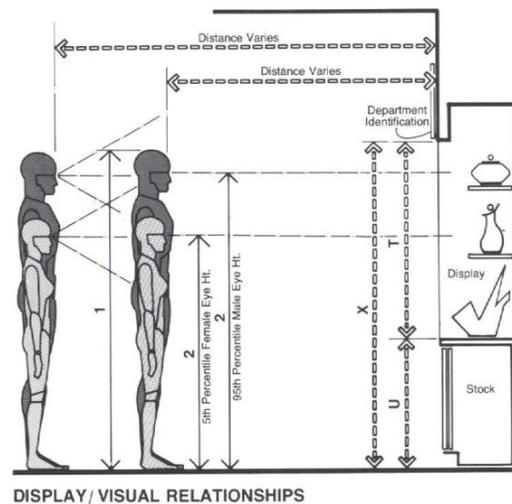
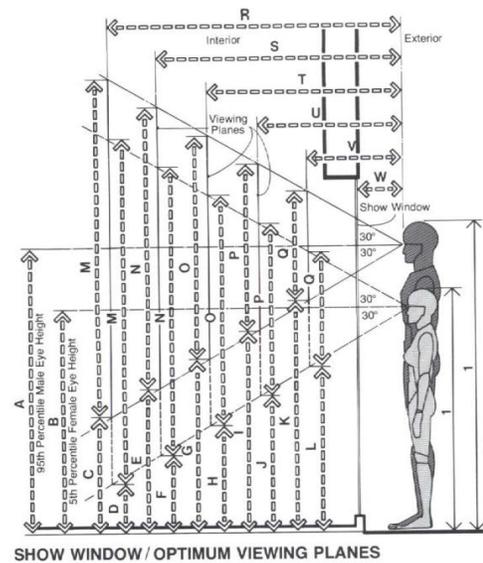
• Tempat Duduk

Tempat duduk dalam ruang *workshop* harus nyaman bagi penggunaannya karena relatif akan lama digunakan. Menurut McGowan [3] hal-hal yang perlu diperhatikan untuk pemilihan tempat duduk adalah :

- a. Kursi dengan ergonomik yang sesuai.
- b. Material yang digunakan harus kuat dan nyaman.
- c. Bentuk kursi dapat mengakomodasi bentuk tubuh.
- d. Bentuk dan berat kursi yang membuat kursi mudah dipindah.
- e. *Upholstery* (lapisan luar) kursi harus dapat menunjukkan penggunaan kursi. Material kulit adalah material berkualitas tinggi, wool dan serat natural baik untuk digunakan tetapi menghasilkan elektrisitas statis, polyester dan serat sintesis untuk kursi yang paling sering digunakan.

D. Retail

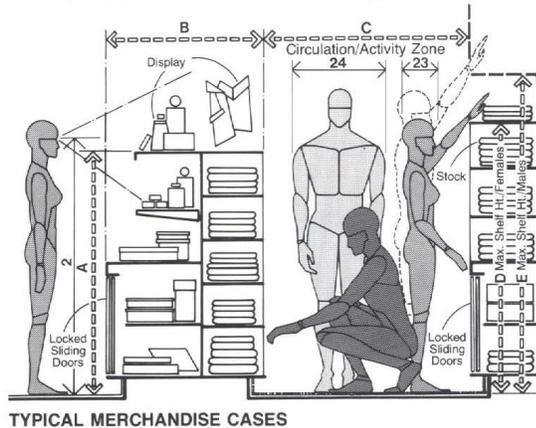
Dalam sebuah ruang retail , hal-hal yang bersangkutan dengan kenyamanan dan kenikmatan pengunjung menjadi kebijaksanaan perusahaan, maka rancangan yang tanggap terhadap dimensi manusia dan ukuran tubuh amat diperlukan . [5]



	in	cm
A	88.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	41.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4

Gambar 5. Gambar hubungan display dan jarak pandang.
 Sumber : Panero & Zelnik (1979, p.200)

Rak adalah komponen interior yang paling sering digunakan sebagai wadah penyimpanan atau display barang-barang dagangan. Bukan saja barang-barang tersebut dapat dijangkau secara antropometri, namun juga dapat dilihat dengan baik. Tinggi yang ditetapkan harus sesuai dengan jangkauan genggam vertical serta tinggi mata.[5]



	in	cm
A	48 max.	121.9 max.
B	30-36	76.2-91.4
C	51 min.	129.5 min.
D	66	167.6
E	72	182.9
F	84-96	213.4-243.8
G	20-26	50.8-66.0
H	28-30	71.1-76.2
I	18-24	45.7-61.0
J	18 min.	45.7 min.
K	72 max.	182.9 max.
L	4	10.2
M	42	106.7
N	26 min.	66.0 min.

Gambar 6. Gambar rak penjualan barang umum.
 Sumber : Panero & Zelnik (1979, p.204)

III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Data Fisik

Objek perancangan mengambil dari denah eksisting lantai satu pada tugas akhir Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Petra milik Maria Vionita Wongsodeminang , NRP: 22411111 yang berjudul “Galeri Kopi Indonesia di Surabaya”. Lokasi objek terletak di Kecamatan Rungkut, tepatnya di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (Jalan Merr) Surabaya. Denah ini merupakan denah fiktif yang terdapat fasilitas *café*, *prefunction hall*, *exhibition hall*, dapur, dan toko yang akan dialihfungsikan menjadi *Kabinet Coffee*. [6]

B. Tapak Luar

Lokasi objek perancangan terletak di Kecamatan Rungkut, tepatnya di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (Jalan Merr) Surabaya dengan batas – batas tapak objek perancangan :

- Batas Timur : Jalan Medokan Asri
- Batas Selatan : Lahan kosong
- Batas Barat : Lahan kosong
- Batas Utara : Jalan Dr. Ir. H. Soekarno



Gambar 7. Lokasi Objek Perancangan.

Sumber : <https://www.google.co.id/maps/@-7.3291443,112.7815691,424m/data=!3m1!1e3>

C. Alasan Pemilihan Objek Perancangan

Kelebihan dari objek yang dipilih :

- Terletak di pinggir jalan besar dan ramai, yaitu Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (Jalan Merr) sehingga mudah diakses dan diketahui oleh masyarakat.
- Kendaraan dapat mengakses lokasi dengan mudah.
- Terletak di daerah berkembang, dekat dengan perumahan dan *apartment* yang terus mengalami perkembangan.
- Terletak dekat dengan pusat keramaian, seperti kampus, tempat kuliner, ruko, dll.

D. Penggunaan Objek Perancangan

Lokasi perancangan interior *Kabinet Coffee* terletak pada lantai 1 bangunan dengan luas ± 1544 m²

Batas-batas lokasi perancangan :

- Batas Timur : Jalan Medokan Asri, taman
- Batas Selatan : Jalan masuk servis
- Batas Barat : *Main Hall*, taman, ruang *workshop*
- Batas Utara : Jalur pejalan kaki



Gambar 8. Tampak Dalam yang Digunakan.
Sumber : Wongsodeminang (2015, p.23)

E. Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan interior Kabinet *Coffee* yaitu merancang interior *coffee center* berisi *café* dengan menambahkan fasilitas informasi didalamnya, maka isi perancangan adalah :

- Fasilitas Utama
 - a. Area Komersial
 - *Café* : Menjual minuman kopi dan makanan kepada pengunjung.
 - Toko : Menjual biji-biji kopi Indonesia dan alat-alat pembuat kopi manual.
 - b. Area Informasi dan Edukasi
 - Galeri : Memberikan informasi tentang sejarah kopi, penyebaran kopi di Indonesia, cara pengolahan biji kopi, dan kopi asal beberapa daerah di Indonesia.
 - Ruang *Workshop* : Ruang untuk memberikan *workshop* tentang kopi dan pelatihan barista.
 - Ruang *Roasting* : Ruang untuk melakukan *roasting* biji kopi yang dapat disaksikan pengunjung.
 - Fasilitas Penunjang
 - a. Ruang Multifungsi : Untuk disewakan kepada pengunjung untuk acara khusus seperti rapat, pesta, dll.
 - b. Ruang Karyawan : Untuk karyawan melakukan tugasnya, beristirahat, serta menyimpan barang bawaan.
 - c. Dapur : Untuk mempersiapkan dan menyajikan makanan kepada pengunjung *café*.
 - d. Toilet
 - e. Musholla

IV. KONSEP DESAIN

Konsep yang ditawarkan oleh perancang adalah “Papua *Coffee*”. Ide ini didapat dari kopi spesialis yang dimiliki oleh Kabinet *Coffee* adalah kopi Papua Wamena. Papua memiliki keragaman yang unik dengan suku aslinya adalah Suku Asmat. Suku Asmat memiliki ciri khas yaitu karya seninya yang digunakan untuk peralatan tertentu seperti senjata (tameng), patung untuk pemujaan roh nenek moyang, dan ukiran – ukiran

pada kayu. Ciri khas tersebut yang menghasilkan ide pada perancang untuk menjadikan Papua sebagai tema desain ruangan.

Sedangkan ide lain yang muncul adalah untuk memberikan edukasi tentang biji kopi Indonesia, dari sejarah hingga prosesnya, sehingga pengunjung yang datang dapat mengapresiasi hasil alam Indonesia yaitu kopi dengan cara membeli biji kopi Indonesia dan mengkonsumsinya. Ide ini diterapkan pada sirkulasi dari awal pengunjung masuk hingga keluar supaya melewati jalur yang urut sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi tentang kopi yang masih berasal dari biji hingga menjadi minuman yang dapat dinikmati di *café*.

Perancang menggabungkan antara unsur Papua dan unsur kopi sehingga pengunjung dapat merasakan suasana Papua tetapi dapat memperoleh informasi tentang kopi Indonesia pula. Unsur Papua diterapkan pada elemen-elemen dekoratif pada pilar, kusen jendela, dinding, dan *display*. Unsur Papua yang diambil adalah patung-patung, ukiran kayu, tameng, serta mengambil warna coklat dan merah. Sedangkan unsur kopi diterapkan pada pola lantai, plafon, bentuk meja, serta mengambil warna kopi yaitu coklat. Unsur kopi yang diambil adalah bentuknya, yaitu biji kopi arabika yang berbentuk bulat dengan garis lengkung di tengahnya dan berwarna coklat.

- Suasana Ruang

Suasana ruang yang ditampilkan adalah ruang luas yang beretnik dan primitif yang berasal dari unsur-unsur Papua (Suku Asmat, seperti tameng, topeng, patung nenek moyang, alat transportasi, dan rumah adat.

- Sirkulasi

Menggunakan sirkulasi linier supaya pengunjung terarahkan pada tujuan yang urut sehingga informasi yang didapat juga urut. Sirkulasi ini juga bertujuan supaya pengunjung dapat menikmati semua fasilitas publik yang disediakan yaitu galeri, toko, dan *café*.

- Bentuk

Mengambil bentuk biji kopi arabika yang bulat dan memiliki garis lengkung di tengah. Bentuk ini diterapkan pada pola lantai, plafon, dan meja. Bentuk dari Suku Asmat yang diambil adalah corak yang berasal dari ukiran-ukiran di tameng Suku Asmat.

- Warna

Mengambil warna coklat dan merah, coklat berasal dari warna kopi sedangkan merah berasal dari warna khas Suku Asmat. Coklat juga merupakan warna khas Suku Asmat. Warna coklat dan merah diterapkan pada perabotan dan unsur-unsur dekoratif pada dinding, serta pada pola lantai.

- Material

Menggunakan material kayu merbau untuk dan granit untuk lantai. Untuk plafon menggunakan rotan sintesis dan gypsum. Sedangkan untuk dinding menggunakan dinding batu bata, mozaik batu, dan kayu.

- Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan utama berupa *down light*, untuk aksent menggunakan lampu gantung, dan untuk pencahayaan setempat menggunakan *spot light*.

• Penghawaan

Untuk penghawaan indoor menggunakan AC ceiling dan untuk area outdoor menggunakan penghawaan alami beserta dengan udara sejuk dari tanaman-tanaman yang berfungsi juga sebagai pembatas.

• Keamanan

Sistem keamanan dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Sistem Proteksi Kebakaran (menyediakan APAR dan *smoke detector*).
- b. Sistem Proteksi Keamanan (memasang *CCTV* di beberapa ruang) .

V. PENGAPLIKASIAN DESAIN

A. Layout

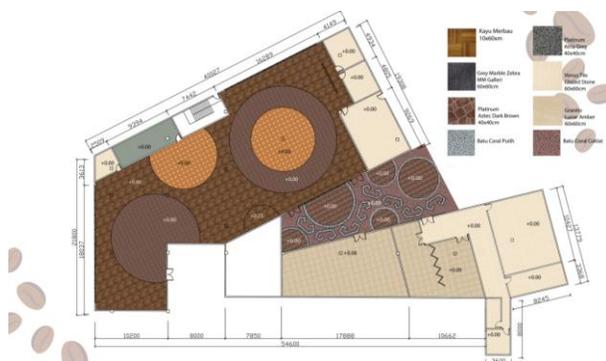
Pada *layout* tampak pengaplikasian konsep yaitu bentuk biji kopi arabika pada pola lantai dengan warna coklat. Warna merah diterapkan pada warna dudukan kursi. Pada *layout* desain akhir, jumlah kursi dan meja ditambahkan beberapa supaya lebih banyak menampung pengunjung. Meja *bar* diputar posisinya supaya pengunjung yang duduk di kursi bar tidak terlalu membelakangi pengunjung yang lain, dan juga tidak mengganggu pandangan.



Gambar 9. Layout Desain Akhir.

B. Pola Lantai

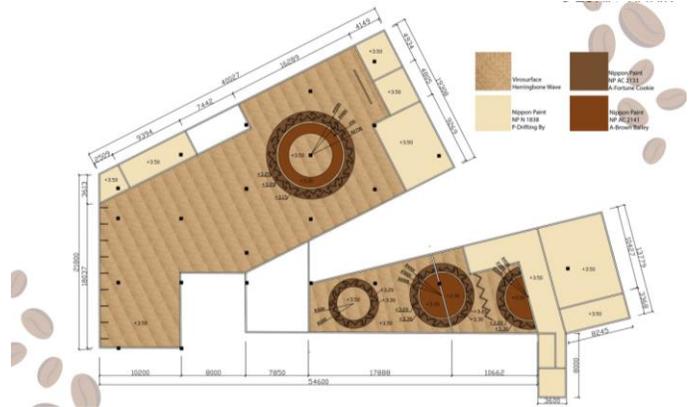
Pada pola lantai tampak bentuk bulat yang diambil dari bentuk biji kopi Arabika yang juga bulat dengan mengambil warna coklat yang juga adalah warna dari kopi. Material yang digunakan adalah kayu merbau, marmer, dan granit, sedangkan untuk area *outdoor* menggunakan material batu *coral* supaya tampak alami.



Gambar 10. Pola Lantai Desain Akhir.

C. Pola Plafon

Plafon menggunakan material rotan sintetis supaya lebih awet dan terkesan alami, tampaknya juga lebih rapi dan bersih. Terdapat bentuk bulat yang diambil dari bentuk biji kopi dan corak yang diambil dari Suku Asmat dengan warna coklat dan merah.



Gambar 11. Pola Plafon Desain Akhir.

D. Main Entrance

Elemen Suku Asmat seperti patung, ukiran kayu, dan topeng diterapkan pada *main entrance* sebagai unsur dekoratif, dilengkapi dengan spot light pada patung dan *signage*.



Gambar 12. Tampak Depan Main Entrance.



Gambar 13. Perspektif Main Entrance.

E. Perspektif Interior

Elemen Suku Asmat seperti patung dan tameng tampak pada dinding dan display untuk biji kopi, sedangkan plafon mengambil bentuk dari biji kopi dan aksesoris garis dari tameng. Warna dominan mengambil warna coklat dengan aksesoris warna merah.



Gambar 14. Perspektif Area Galeri Depan.

Area galeri depan berisi beberapa sofa dan *coffee table* yang dapat digunakan untuk pengunjung menikmati kopi atau sedang menunggu. Sofa berwarna merah dan coklat yang menunjukkan konsep warna, begitu juga dengan *coffee table*. Terdapat relief ukiran Suku Asmat pada dinding dan juga lukisan pemandangan kebun kopi di Papua.



Gambar 15. Perspektif Area Galeri dan Toko 1.



Gambar 16. Perspektif Area Galeri dan Toko 2.



Gambar 17. Perspektif Area Galeri dan Toko 3 .

Area galeri dan toko berisi *display* informasi yang berisi tentang sejarah kopi, penyebaran kopi, dan proses pengolahan kopi. Terdapat ruang *roasting* yang dapat disaksikan pengunjung dari luar, ruang ini digunakan untuk memanggang biji kopi yang masih mentah hingga pengemasannya untuk dijual. *Display* penjualan biji kopi terinspirasi dari bentuk rumah adat Papua, yaitu rumah Honai. Bentuk kolom juga disesuaikan dengan konsep yaitu berbentuk patung nenek moyang Suku Asmat.



Gambar 18. Perspektif Area Stage dan Toko.

Area *stage* berisi panggung yang digunakan untuk acara *live music* supaya dapat dinikmati oleh pengunjung. Terdapat *display* penjualan biji kopi yang berbentuk perahu khas Suku Asmat berwarna coklat dan terdapat ukiran ciri khas Asmat.

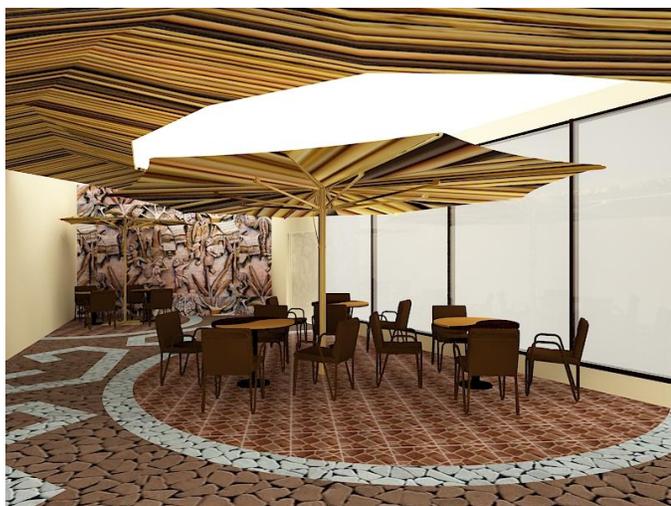


Gambar 19. Perspektif Area Bar.



Gambar 20. Perspektif Area Cafe.

Bar menjadi pusat dari area *café*, bar berbentuk melingkar dengan pola plafon yang mengikuti bentuk bar juga. Warna pola plafon sesuai dengan konsep warna merah dan coklat disertai dengan bentuk corak khas Suku Asmat.



Gambar 21. Perspektif Area Outdoor.

Area *outdoor* digunakan untuk pengunjung yang ingin menikmati kopi sambil merokok atau ingin menikmati udara di luar. Pola lantai area *outdoor* berbentuk bulat dan terdapat corak khas Suku Asmat. Material yang digunakan adalah batu *coral* warna coklat dan putih, dan keramik.



Gambar 22. Perspektif Ruang Workshop.

Ruang *workshop* digunakan untuk pelatihan barista dengan kelas khusus yang diadakan. Terdapat meja *bar* dengan fungsi yang berbeda, meja *bar* yang berbentuk setengah lingkaran digunakan untuk pelatihan dengan menggunakan mesin kopi, sedangkan meja *bar* yang melengkung digunakan untuk pelatihan rasa dan aroma kopi.



Gambar 23. Perspektif Ruang Multifungsi.

Ruang multifungsi digunakan untuk disewakan kepada pengunjung yang ingin mengadakan acara khusus seperti pesta, rapat, dll. Ruang multifungsi dapat dibagi menjadi dua dengan adanya sekat di tengah.

VI. KESIMPULAN

Dengan bertambahnya peminat kopi di Indonesia, akan lebih baik jika disertai dengan bertambahnya wawasan tentang kopi tersebut, sehingga tidak hanya menikmati kopi saja tetapi juga dapat mengetahui sejarah, jenis, hingga prosesnya. Dengan adanya perancangan interior Kabinet *Coffee* di Surabaya, pengunjung dapat merasakan pengalaman menikmati kopi Indonesia serta mendapatkan informasi tentang kopi Indonesia tersebut, tidak hanya bersifat komersial tetapi juga bersifat edukatif. Dengan suasana yang diterapkan adalah suasana Papua, pengunjung dapat menikmati kopi sambil merasakan suasana yang etnik dan menarik, berbeda dengan *café-café* yang sudah ada.

Penerapan konsep Papua terinspirasi dari kopi spesialis dari Kabinet *Coffee* yaitu kopi Papua Wamena. Dengan menerapkan unsur budaya pada konsep perancangan, akan mendukung pelestarian budaya Indonesia dan memberikan nama baik bagi Indonesia yang juga merupakan salah satu negara penghasil kopi terbesar. Konsep Papua juga memberikan kesan berbeda pada *café* yang biasanya bersifat modern, industrial, dan minimalis, sehingga pengunjung tidak bosan dan menjadi sesuatu hal yang baru dan menarik.

SARAN

Perancangan Interior Kabinet *Coffee* ini merupakan perancangan yang berbeda dari *café-café* yang sudah ada. Tidak seperti *café-café* lain, perancangan ini mengangkat tema

budaya yang berasal dari Indonesia sendiri, yaitu Papua. Bahkan perancangan ini menjadikan hasil yang jauh berbeda dari Kabinet *Coffee* yang sudah ada. Sebagai desainer Indonesia, kita seharusnya tetap turut serta melestarikan budaya Indonesia dengan cara menerapkan budaya tersebut pada desain yang akan kita rancang. Sehingga secara tidak langsung kita sudah turut serta dalam pelestarian budaya Indonesia supaya tidak habis termakan oleh zaman.

Adanya unsur budaya dalam zaman modern ini juga akan menghasilkan sesuatu yang baru dan juga menarik apabila benar-benar diolah dengan baik, sehingga akan menarik minat banyak orang, baik itu masyarakat dari dalam negeri maupun mancanegara. Desain yang mengunggulkan budaya dari negeri sendiri akan menghasilkan nilai lebih sebagai ciri identitas karya anak Bangsa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan tuntunan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. 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. Kabinet *Coffee* yang telah memberikan kesempatan untuk berbagi informasi tentang Kabinet *Coffee* tersebut.
2. Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
3. Drs. Linggajaya S. HDII, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam tugas akhir ini.
4. Ir. Hedy C. Indrani, M.T, selaku ketua program studi Interior Universitas Kristen Petra.
5. Ronald Hasudungan I.S., S.Sn., M.Sn. dan Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., selaku koordinator Tugas Akhir periode II tahun ajaran 2015-2016.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk bantuan moril dan finansial.
7. Teman - teman sesama tugas akhir yang saling member bantuan dukungan dan semangat.
8. 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] Chiara & John Hancock Callender. *Time Saver Standarts for Building Types 2nd edition*. New York : Mc Graw Hill Book Company, 2001.
- [2] Lawson, Bryan. *How Designer Think. 4th Ed*, 2005.
- [3] McGowan, Maryrose. *Interior Graphic Standards Student Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc, 2004.
- [4] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- [5] Panero, Julius & Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga, 1979.
- [6] Wongsodeminang, Maria Vionita. *Galeri Kopi Indonesia di Surabaya*. Universitas Kristen Petra, 2011. Nomor : 06023451 / ARS / 2015.