

Perancangan Interior “Do It Yourself” Cake Shop and Café di Surabaya

Evelyn Fifilia Tjahjono, IG.N. Ardana, dan Grace Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: evelynfifilia@yahoo.com ; ardanahome@yahoo.com ; gracem@petra.ac.id

Abstrak—*Cake* merupakan salah satu *dessert* yang digemari oleh sebagian besar masyarakat, tanpa mengenal batas usia. *Cake shop* dan *café*, merupakan salah satu tempat yang memfasilitasi terpenuhinya kebutuhan masyarakat tersebut. Namun, telah diketahui bahwa pada era globalisasi ini *custom cake* lebih digemari oleh masyarakat. *Cake* yang hanya sekedar diperdagangkan secara biasa saja, dapat kehilangan peminat sehingga usaha di bidang ini menjadi kurang berkembang. Berdasarkan fakta tersebut, maka dirancang “Do It Yourself” *Cake Shop and Café* di Surabaya sebagai salah satu bentuk reaksi menanggapi tuntutan masyarakat jaman sekarang ini. Masalah pada perancangan dicarikan solusinya melalui penerapan konsep *fun and togetherness*, karena fasilitas ini menyediakan suasana interior yang menyenangkan dan menumbuhkan spirit kebersamaan. Perancangan ini diproses memakai metode kepustakaan, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan metode deskriptif dan komparatif serta statistik sederhana karena penelitian ini dilengkapi data kuantitatif yang berkaitan dengan sejumlah unsur desain interior. Pada perancangan ini disediakan fasilitas penjualan *cake* secara konvensional, sarana rekreasi untuk mendekor kue sesuai keinginannya, relaksasi dan juga edukasi berupa aktivitas *baking class*, seminar, serta adanya *exhibition area*.

Kata Kunci—*Do It Yourself, Cake Shop, Kafe, dan Interior*

Abstrac—*Cake* is one of the popular dessert which is loved by most people, regardless of age. *Cake Shop and Café*, is one of the place that facilitate the needs of the community. However, in this globalization era, *custom cake* is more favored by the people. The cake that just traded in mediocre, can lose interest so this business becomes less developed. So, based on that facts, “Do It Yourself” *Cake Shop and Café* is designed in Surabaya as a form of reaction to respond the demands of society in this era. The problem in this design can be solved by the application of the concept of fun and togetherness, because this facility provides a pleasant atmosphere and foster the spirit of togetherness. The design is processed using the method of literature, interview, and documentation. The data that has been collected were analyzed with descriptive and comparative method, and simple statistics, because this research is included with quantitative data, related to some elements of interior design. This design is provided with conventional cake trade, recreational facility to decorate their own cake, relaxation and education facility such as *baking class*, seminar area and exhibition area.

Keywords: Do it yourself, Cake shop, Cafe, and Interior

I. PENDAHULUAN

KOTA Surabaya merupakan salah satu kota besar dengan kemajuan bisnis kuliner yang begitu pesat. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya *cake shop* ataupun *café* yang berkembang didalam *mall* maupun bangunan yang berdiri sendiri disetiap titik wilayah kota Surabaya. Sebagai kota dengan pertumbuhan ekonomi dan teknologi yang sangat pesat, tentunya para pembisnis melakukan inovasi untuk meningkatkan kepuasan pelanggannya. Agar dapat bersaing di dunia bisnis kuliner dengan tingkat kompetisi yang begitu keras dan intensif maka para pembisnis harus benar-benar memiliki konsep baru serta menyediakan keunikan tertentu yang di tempat lain yang sekiranya dapat menjadikannya menonjol di lingkungannya. Inovasi dan keunikan yang ditawarkan, menjadi pertimbangan konsumen mendatangi tempat tersebut.

Masyarakat kota Surabaya yang sebagian besar merupakan *business man*, *business woman*, ataupun mahasiswa dengan status sosial menengah keatas memiliki kesibukan yang membuatnya menjadi penat. Oleh karena itu, dibutuhkan tempat yang representatif untuk *refreshing*. Tempat yang representatif untuk *refreshing* adalah *café* atau *cake shop*, karena dianggap sebagai satu fasilitas yang mawadahi masyarakat yang membutuhkan relaksasi dari aktivitas yang berat. *Cake shop* merupakan tempat yang menyediakan berbagai macam jenis kebutuhan *dessert* dan juga *cake* untuk acara tertentu seperti ulang tahun, *anniversary* dan lainnya. Sedangkan *café* itu sendiri merupakan tempat bersantai atau berkumpulnya orang untuk bersenda gurau, dan juga dapat dijadikan sebagai tempat *meeting* sembari menikmati minuman serta *snack* ringan yang disajikan.

Pada masa globalisasi ini, telah tumbuh pesat minat membuat dan menghias serta mendesain sendiri *cupcake* ataupun *tart* yang diinginkannya. Lebih jauh lagi, berbagai jenis mesin pembuat kue sudah tersedia dipasaran sehingga jenis dan bentuk serta cita rasa kue dapat dibuat lebih beragam. Mesin, berbagai jenis alat pencetak dan penghias kue harganya cukup mahal sehingga kurang menguntungkan jika dimiliki oleh perseorangan. Adanya hambatan memiliki mesin dan alat cetak serta keterbatasan wawasan tentang cara pembuatan kue, maka timbul kecenderungan menjadi malas melakukannya bahkan mencobanya. Salah satu solusi untuk mengatasi kendala tersebut, adalah datang ke *cake shop* karena berbagai kebutuhan untuk mempelajari kue sudah disediakan. Berdasarkan fakta yang ada, maka dirancang sebuah tempat berbelanja bahan dan kue yang sudah jadi serta belajar tentang

kue sambil rekreasi untuk tujuan relaksasi. Jenis pelajarannya adalah membuat adonan kue, mencetak sampai tahap menghias yang dapat dilakukan secara mandiri. Oleh karena itu, *cake shop* yang dirancang ini diberi label "*do it yourself*" yang disingkat DIY. Agar *cake shop* ini memiliki variasi yang lebih lengkap untuk menimbulkan daya tarik yang lebih tinggi, maka fasilitas *cafe* disiapkan sebagai pelengkap untuk nongkrong. Merancang suatu interior *cake shop* yang representatif, maka diperlukan program aktivitas yang teratur dan bertahap serta menarik yang dilandasi ilmu desain interior agar dapat memenuhi kebutuhan setiap penggunaanya.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan inerior "*Do It Yourself Cake Shop and Café*" di Surabaya ini adalah metode analisis. Metode analisis adalah menganalisa data-data yang diperoleh di lapangan, menghubungkan dengan kajian teoritis untuk kemudian dianalisis kembali. Dari hasil analisis ini kemudian menghasilkan alternatif - alternatif desain, yang selanjutnya disimpulkan menjadi suatu kesimpulan desain.

A. Tahap Proyek Awal

Pada tahap proyek awal, hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi lokasi *site* dan data lapangan mengenai *site* yang digunakan. Di dalam perancangan ini, *site* yang digunakan adalah denah fiktif yang diambil dari tugas matakuliah Merancang V oleh mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra angkatan 2012. Tahap selanjutnya pengumpulan data melalui studi literatur yang mendukung proyek perancangan.

B. Programming

1. Data Non Fisik

Data non fisik perancangan "*Do It Yourself*" *Cake Shop and Café* ini dihasilkan melalui asumsi dan pertimbangan dari obyek sejenis antara lain *Magic Kitchen* Surabaya, *Sweetology US*, ataupun *Duff's Cake Mix* di Amerika.

2. Data Fisik Tapak Luar

Perancangan ini akan di alokasikan pada *site* yang bernama JD Hotel yang merupakan bangunan fiktif yang dirancang oleh mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra yang terletak diantara Jalan M.H Thamrin no 66B-68 dan Jalan Imam Bonjol no 117-123



Gambar. 1. Denah Site Plan
Sumber : David (2014)

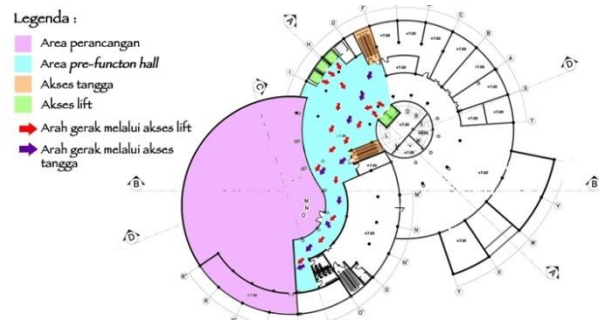
Batas Wilayah Bangunan :

- Utara : Jalan Dr. Soetomo
- Selatan : Jalan Bintoro
- Barat : Jalan Imam Bonjol
- Timur : Jalan Thamrin

Pertimbangan yang digunakan sebagai dasar dalam pemilihan lokasi adalah:

- Lokasi berada di tengah–tengah kota sehingga mudah diakses oleh para masyarakat keberadaannya. Lokasi perancangan ini memiliki 2 akses jalur keluar masuk yaitu dari jalan Thamrin dan Imam Bonjol.
- Arah bangunan menghadap ke arah timur yang memberikan pencahayaan yang baik. Bangunan dengan arah hadap ke timur terhindar dari panas terik matahari di waktu siang. Selain itu menciptakan suasana segar dan cahaya yang nyaman pada pagi hari pada bangunan.

3. Data Fisik Tapak Dalam



Gambar. 2. Denah Site Plan
Sumber : David (2014)

Area perancangan memilih lantai 2 dari bangunan hotel tersebut. Pertimbangan pemilihan area perancangan ini, antara lain :

- Area perancangan yang strategis berada dilantai 2 yang merupakan *public space* yang mudah diakses dengan menggunakan lift ataupun tangga.
- Area perancangan menggunakan bentukan bangunan yang dapat mendorong desainer untuk lebih berekspresi dalam desain.
- Luas area perancangan kurang lebih 1130 m².

Analisis tapak dalam :

a. Pencahayaan

- Pencahayaan alami ruangan berasal dari sinar matahari yang masuk pada cela–cela bukaan jendela.
- Pada perancangan fasilitas *cake shop* terdapat bagian–bagian tertentu yang tidak boleh terkena sinar matahari secara langsung, sehingga untuk meminimalkan panas matahari yang masuk perlu bukaan yang sedikit saja.

b. Penghawaan

- Suhu udara kota Surabaya yang tidak menunjang kenyamanan saat beraktifitas membuat 100% penghawaan ruangan berasal dari penghawaan buatan.
- Penghawaan juga dilengkapi dengan alat

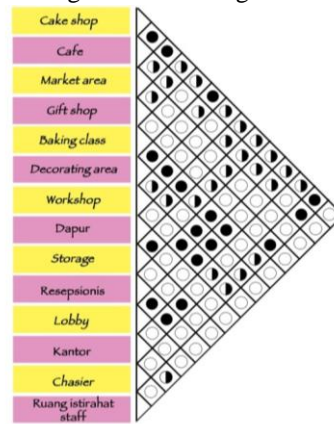
pengeluaran udara panas maupun bau/*exhauste* rserta pada tungku asap, perangkap asap, dan cerobong asap. Bahan makanan sebaiknya dalam suhu 25°C.

- c. Akustik
Kebisingan berasal dari keramaian orang yang sedang mengobrol ataupun suara jalan pengguna. Sehingga diperlukan peredam suara seperti membri karpet pada lantai untuk mengurangi kebisingan.
- d. View
Pada area perancangan kurang banyak bukaan jendela sehingga pemandangan tertutup dinding. Dengan adanya bukaan yang lebih banyak akan memberikan pemandangan dan suasana yang lebih meningkatkan kepuasan pengunjung.

4. Lingkup Perancangan

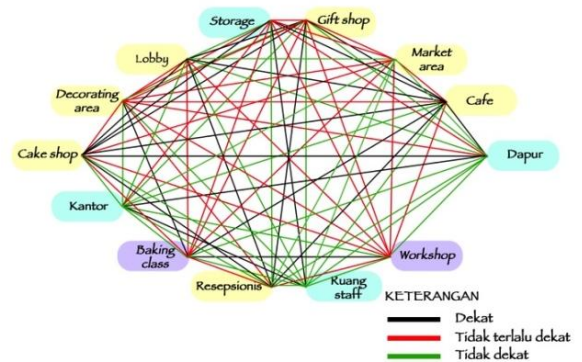
- Lobby, yaitu tempat berkumpulnya para pengunjung untuk menunggu.
- Resepsionis, yaitu tempat para pengunjung mendapatkan info atau mengatur reservasi tempat.
- Area market, yaitu tempat penjualan bahan-bahan mentah ataupun peralatan membuat *cake*.
- Exhibition areadanseminar area, yaitu ruang yang memberikan informasi bagi para pengunjung.
- Baking class, yaitu tempat berkumpulnya para pengunjung yang akan mnegikuti kelas membuat *cake*.
- Decorating area, yaitu area para pengunjung yang dapat menghias kue sendiri dan di lengkapi dengan *cake* polos yang siap untuk dihias serta *icing*, *butter cream* dan pernik perhiasan *cake* lainnya.
- Cake shop, yaitu tempat yang menyediakan kue yang siap saji.
- Cafe, yaitu tempat untuk bersantai sembari menikmati makanan dan minuman yang telah disajikan.
- Gift Shop, yaitu tempat untuk menyeduakan *souvenir-souvenir* yang berhubungan dengan *cake*.
- Kantor, yaitu ruang yang mengatur administrasi dan juga sebagai tempat pertemuan dengan *client*.
- Storage, yaitu ruangan penyimpanan bahan-bahan makanan.
- Ruang istirahat staf.

5. Hubungan Antar Ruang



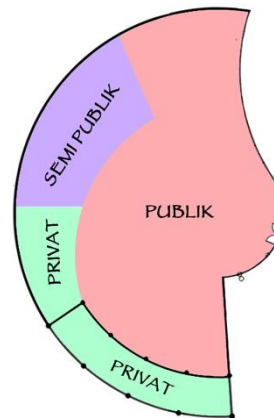
Gambar. 3. Hubungan Antar Ruang
Sumber : Pribadi (2016)

6. Hubungan Kedekatan Antar Ruang



Gambar. 4. Hubungan Kedekatan Antar Ruang
Sumber : Pribadi (2016)

7. Zoning

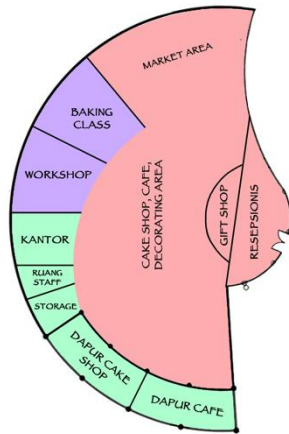


Gambar. 5. Zoning
Sumber : Pribadi (2016)

Kelebihan dari zoning terpilih ini antara lain :

- Area publik berada di depan *main entrance*.
- Area semi publik berada dibagian dalam sehingga aktifitas tidak terlalu terganggu dengan aktifitas pada ruang publik.

8. Grouping

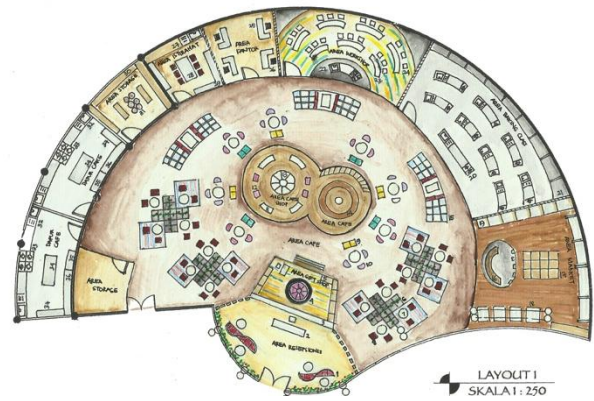


Gambar. 6. Grouping
Sumber : Pribadi (2016)

Kelebihan dari *grouping* terpilih ini adalah :

- Letak resepsionis langsung di depan *main entrance*, sehingga memudahkan pengunjung mendapatkan informasi.
- Letak *cake shop, cafe, decorating area*, dan *market area* terdapat pada satu area yang sama, sehingga aktifitas yang ada lebih beragam dan lebih dapat menarik perhatian.
- Area edukasi terletak pada area dalam sehingga tidak mengganggu aktifitas yang ada di *cake shop* dan *cafe*.

Sedangkan kelemahan dari *grouping* terpilih ini yaitu sirkulasi *staff* ke area kantor, ruang *staff* dan *storage* agak mengganggu sirkulasi pada area *cafe* dan *cake shop*.



Gambar. 7. Layout Alternatif 1 – Lt 1
Sumber : Pribadi (2016)



Gambar. 8. Layout Alternatif 1 – Lt 2
Sumber : Pribadi (2016)

C. Konsep

Pemilihan konsep *Fun and Togetherness* diangkat dari solusi perancangan interior "*Do It Yourself*" *Cake Shop and Cafe* di Surabaya, yaitu ingin menciptakan suasana yang baru untuk tempat hiburan, dan juga menjadi tempat yang dapat mempererat hubungan keluarga, teman atau seseorang.

Fun menggambarkan tentang alur yang tidak statis dan tidak monoton. *Fun* di aplikasikan pada sirkulasi pengunjung yang dinamis yang bebas memilih ruang yang akan dikunjungi terlebih dahulu. *Fun* juga di aplikasikan pada bentuk-bentuk perabot yang unik serta peletakan yang tidak teratur.

Sedangkan *togetherness* dapat diartikan sebagai kehangatan, *togetherness* diangkat dari solusi perancangan yang ingin mempererat hubungan para pengunjung dengan suasana yang ada di dalam ruangan tersebut. *Togetherness* di aplikasikan pada warna-warna warna pada perabot dan elemen interiornya.

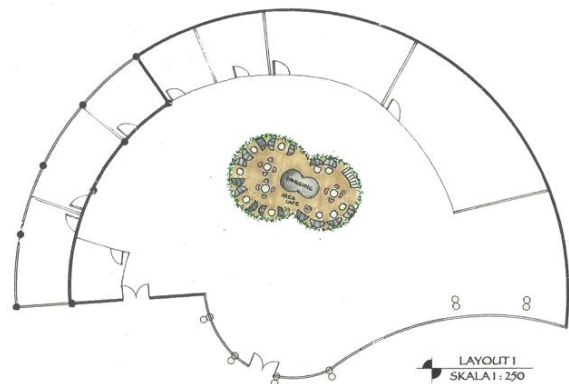
II. TRANSFORMASI DESAIN

A. Layout

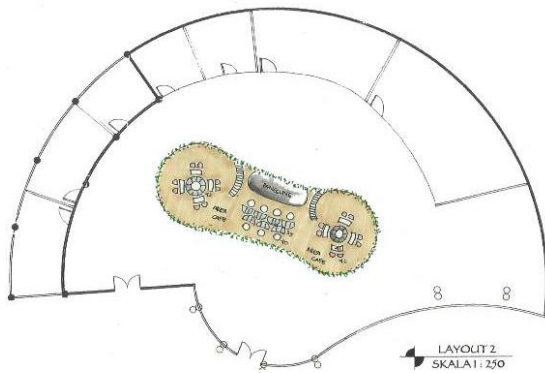
1. Alternatif 1

Kelebihan dari layout alternatif 1 ini adalah organisasi ruang menghasilkan alur sirkulasi yang terarah. Selain itu penataan *furniture* pada area *cake shop* dan *cafe* terlihat lebih unity.

2. Alternatif 2



Gambar. 9. Layout Alternatif 2 – Lt 1
Sumber : Pribadi (2016)

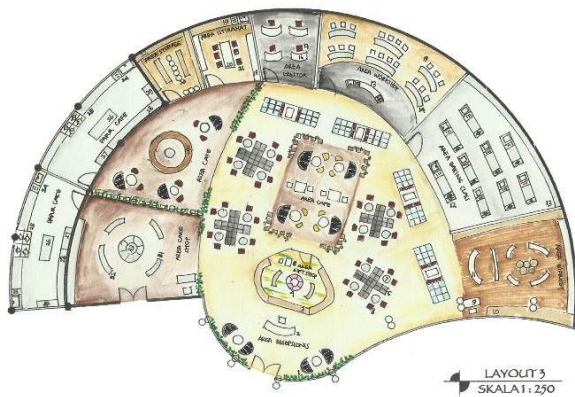


Gambar. 10. Layout Alternatif 2 – Lt 2
Sumber : Pribadi (2016)

Pada layout alternatif kedua memiliki kelemahan dan kelebihan pada desainnya. Kelebihannya adalah area lantai 2 lebih luas. Sedangkan kelemahannya antara lain area *cake shop* dan *cafe* berjauhan sehingga sirkulasi kurang nyaman dan juga bentuk *furniture* yang banyak macam sehingga kurang *unity* satu dengan yang lainnya.

3. Alternatif 3

Kelebihan pada alternatif 3 adalah penataan *furniture* yang merata pada area *cafe*. Sedangkan kelemahan pada alternatif ketiga ini adalah banyak *space* kosong yang terbuang, penataan *furniture* kurang *efisien*, serta jalur keluar menuju toilet mengganggu sirkulasi pada area *cake shop*.



Gambar. 11. Layout Alternatif 3
Sumber : Pribadi (2016)

Dengan adanya kelebihan dan kelemahan pada masing-masing alternatif layout, maka terpilihlah alternatif 1 yang memiliki kelebihan yang dapat menunjang kebutuhan pengguna.

B. Main Entrance

Bagian *main entrance* pada bagian pintu masuk utama dibuat menyerupai *cupcake*. Dinding bata menggunakan finishing bata *expose* dan menggunakan material kayu sebagai material pendukung serta menggunakan jendela kaca besar sehingga dapat menarik pengunjung untuk datang melihat.



Gambar. 12. Main Entrance
Sumber : Pribadi (2016)

C. Sketsa Perspektif

1. Area Café Tengah



Gambar. 13. Perspektif Cafe Tengah
Sumber : Pribadi (2016)

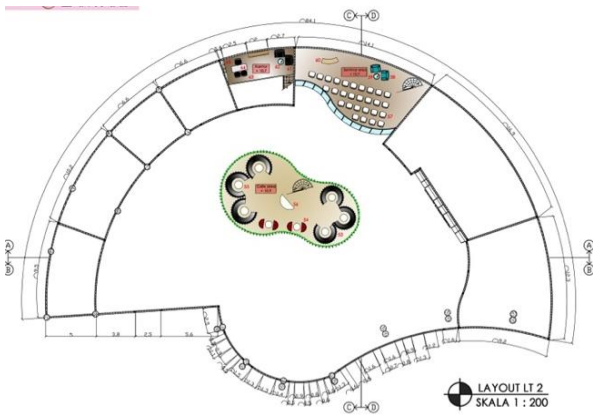
Pada area *cafe* terdapat 2 area yaitu *bar cafe* dan *decorating area*. Pada area *cafe* banyak menggunakan material multipleks dan *finishing* yang mudah dibersihkan misalnya cat duco. Terdapat 2 buah tiang yang menjadi dinding *decoratif* yang dijadikan sebagai tempat mendisplay toping kue dan juga berfungsi sebagai penopang lantai 2. Perabot sofa didesain menyerupai sebuah ayunan serta pada desain area lantai 2 di gantung oleh sebuah rantai besi sehingga seolah-olah menjadi sebuah sangkar yang sesuai dengan tema yang diangkat.

2. Area Café



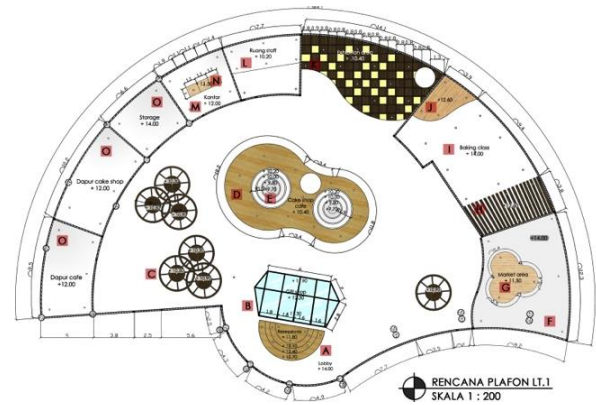
Gambar. 14. Perspektif Cafe
Sumber : Pribadi (2016)

Pada area *cafe* terdapat 4 buah sofa yang saling membelakangi dan juga modular perabot yang terbuat dari besi sehingga terkesan ruang agak privat.



Gambar. 20. Layout Lantai 2
Sumber : Pribadi (2016)

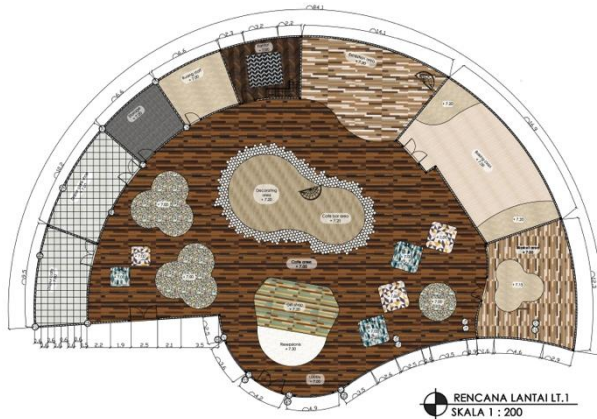
C. Rencana Plafon



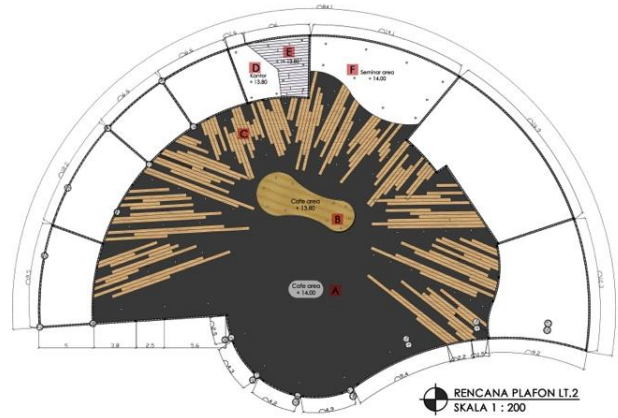
Gambar. 23. Rencana Plafon Lantai 1
Sumber : Pribadi (2016)

B. Rencana Lantai

Rencana lantai sebagian besar menggunakan *parquette* pada area *cafe*, *gift shop*, *market area*, dan kantor. Sedangkan pada bagian *baking class* menggunakan *limestone* yang mudah dibersihkan dari noda. Pada area ruang staff, *storagedan* area dapur menggunakan keramik dan juga menggunakan material batu templek dan karpet sebagai material tambahan.

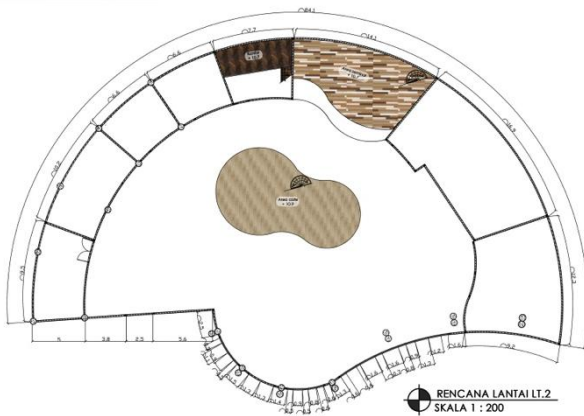


Gambar. 21. Rencana Lantai Lantai 1
Sumber : Pribadi (2016)



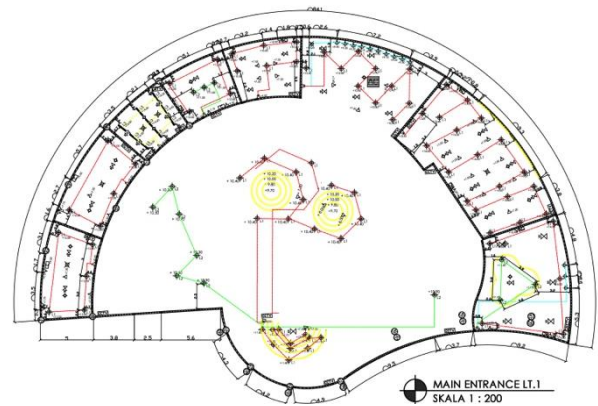
Gambar. 24. Rencana Plafon Lantai 2
Sumber : Pribadi (2016)

Rencana plafon sebagian besar menggunakan *gypsum board* dengan finishing cat Nippon Paint. Dan juga terdapat permainan plafon gantung untuk menambah nilai estetika. Pemilihan warna hitam pada plafon lantai 2 untuk mengurangi kesan tinggi pada ruangan tersebut. Dan juga terdapat kombinasi kayu yang mengarah ke pusat ruangan yang menambah estetika ruangan tersebut.

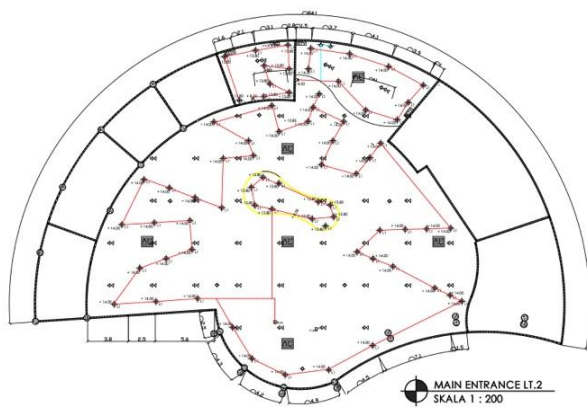


Gambar. 22. Rencana Lantai Lantai 2
Sumber : Pribadi (2016)

D. Rencana Mekanikal Elektrikal



Gambar. 25. Rencana Mekanikal Elektrikal Lantai 1
Sumber : Pribadi (2016)

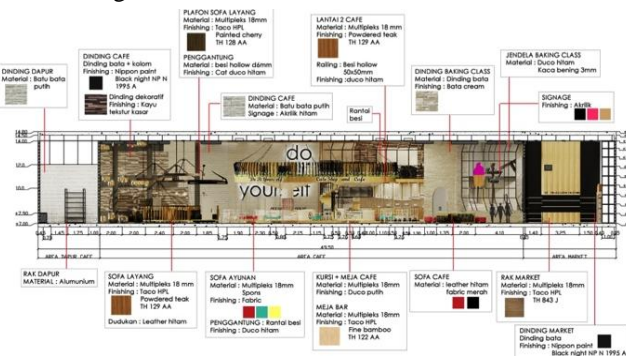


Gambar. 26. Rencana Mekanikal Elektrikal Lantai 2
Sumber : Pribadi (2016)

Pada perancangan interior "Do It Yourself" Cake Shop and Cafe ini sebagian besar menggunakan *downlight*. Pada area modular sofa *cafe* menggunakan lampu gantung sebagai cahaya tambahan. *Spotlight* dan *LED strip* di gunakan pada area benda yang ingin di tonjolkan.

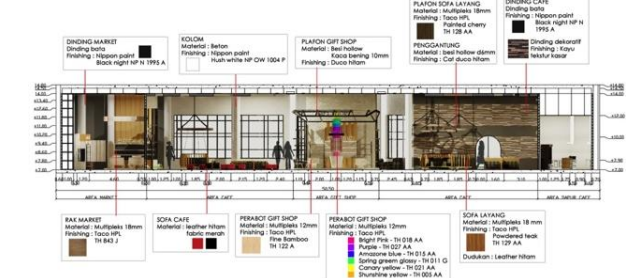
E. Tampak Potongan

- Potongan A – A’



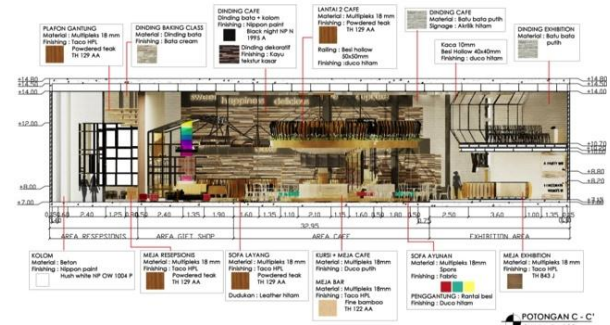
Gambar. 27. Potongan A – A’
Sumber : Pribadi (2016)

- Potongan B – B’



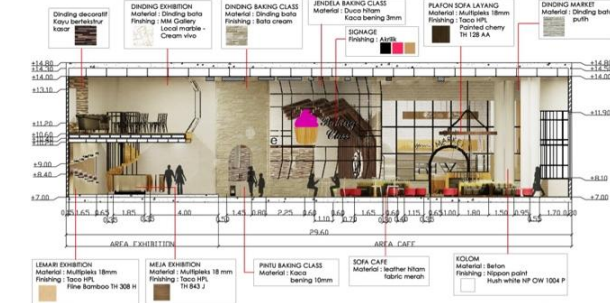
Gambar. 28. Potongan B – B’
Sumber : Pribadi (2016)

- Potongan C – C’



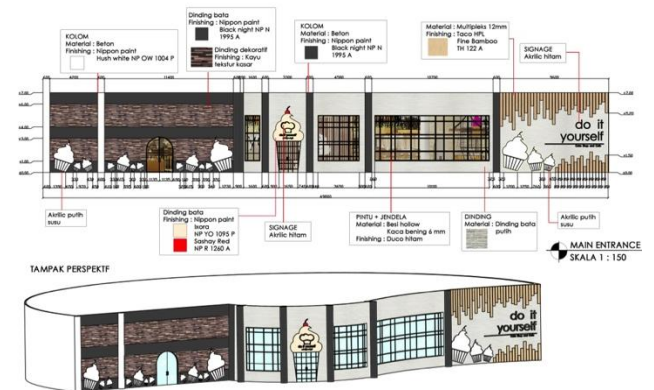
Gambar. 29. Potongan C – C’
Sumber : Pribadi (2016)

- Potongan D – D’



Gambar. 30. Potongan D – D’
Sumber : Pribadi (2016)

F. Tampak Main Entrance



Gambar. 31. Tampak Main Entrance
Sumber : Pribadi (2016)

Pada bagian *main entrance* utama bentukan pintu di buat seolah-olah menyerupai *cupcake* yang memberi kesan seolah-olah pengunjung memasuki dunia *cake*. Terdapat bukaan jendela yang cukup besar yang dapat menarik pengunjung luar untuk melihat fasilitas apa saja di suguhkan dalam perancangan tersebut. Pada bagian samping terdapat branding yang cukup besar dengan kombinasi *shape cupcake* yang terbuat dari neon *box* yang dapat menyala diharapkan dapat menjadi sorotan bagi para pengunjung.

G.Perspektif

- Area resepsionis



Gambar. 32. Perspektif Area Resepsionis
Sumber : Pribadi (2016)

Pada bagian *backdrop* resepsionis terbuat dari balok-balok kayu yang disusun sejajar dan dicoak dengan *shapcupcake* yang menjadikannya sebagai identitas perancangan tersebut. *Vocal point* pada area resepsionis ini terletak pada bagian *shape cupcake* yang besar dan berisi branding *cake shop* dan *café* ini.

- Area cafe



(a)



(b)



(c)

Gambar. 33. (a), (b), (c) Perspektif Area Resepsionis
Sumber : Pribadi (2016)

Tema "*The Cage of Happiness*" diaplikasikan pada bentukkan perabot yang menyerupai sangkar. Pada area *cafe* bagian tengah terdapat *decorating area* dan bar *cafe* yang bertingkat yang bentuknya seolah-olah menyerupai sangkar. Bagian tersebut dijadikan sebagai *vocal point* pada perancangan ini. Selain itu sofa ayunan yang menggantung pada sangkar memberikan keunikan tersendiri bagi *cake shop* dan *cafe* ini. Penggunaan warna coklat untuk menciptakan suasana yang hangat dan rasa kebersamaan sesuai konsep yang di angkat.



Gambar. 34. Perspektif Area Cafe
Sumber : Pribadi (2016)

Pada area *cafe* terdapat modular sofa yang menyerupai sangkar-sangkar kecil yang menggantung yang terbuat dari material multipleks dengan finishing Taco HPL yang memperkuat tema perancangan ini.

Selain modular sofa yang menyerupai sangkar, *cake shop* dan *café* ini juga dikombinasi dengan sofa yang saling membelakangi yang cocok untuk nongkrong. Warna merah pada *single* sofa berfungsi sebagai pemanis sehingga ruangan tidak terkesan monoton.



(a)



(b)

Gambar. 34. (a) dan (b) Perspektif Area Cafe
Sumber : Pribadi (2016)

- Exhibition Area



Gambar. 35. Perspektif Exhibition Area
Sumber : Pribadi (2016)

Pada *exhibition area* terdapat berbagai macam informasi tentang perkembangan kue di dunia. Selain itu terdapat meja *stand* yang dapat di sewa oleh tenant yang ingin mempromosikan produk yang berhubungan dengan kue. Pada area ini juga dilengkapi dengan area seminar yang berada dilantai 2.

- Gift Shop Area



Gambar. 36. Perspektif Gift Shop
Sumber : Pribadi (2016)

Area *gift shop* terletak pada bagian belakang resepsionis. Pada area *gift shop* terdapat modular yang menjual *toping* yang dapat menarik pengunjung dengan penggunaan warna-warni.

- Baking Class



(a)



(b)

Gambar. 37. (a) dan (b) Perspektif Baking Class
Sumber : Pribadi (2016)

Pada area *baking class* menggunakan material yang mudah dibersihkan. Material lantai pada area ini menggunakan *limestone* yang mudah dibersihkan. Warna yang digunakan pada area ini dominan putih agar memberikan kesan bersih dan higienis.

- Market Area



(a)



(b)

Gambar. 38. (a) dan (b) Perspektif Market Area
Sumber : Pribadi (2016)

Pada area market ini menjual bahan-bahan mentah untuk pembuatan kue. Rak *display* pada area ini dominan menggunakan multipleks dengan finishing HPL kayu.

- Kantor



Gambar. 39. Perspektif Kantor
Sumber : Pribadi (2016)

- Ruang Staff



(a)



(b)

Gambar. 40. (a) dan (b) Perspektif Ruang Staff
Sumber : Pribadi (2016)

Pada area ruang *staff* terdapat sebuah meja yang dapat digunakan para *staff* untuk beristirahat. Ruang *staff* juga dilengkapi dengan *locker* dan ruang ganti. Pada area ini menggunakan warna coklat untuk memberikan kesan hangat.

- Storage



Gambar. 41. Perspektif Storage
Sumber : Pribadi (2016)

IV. KESIMPULAN

Perancangan “*Do It Yourself*” *Cake Shop and Café* di Surabaya ini diharapkan dapat memenuhi tuntutan masyarakat terhadap perkembangan *cake* dengan adanya *decorating area* yang dapat menghias kue sesuai dengan keinginan sendiri. Selain itu diharapkan dapat mendukung kegiatan para komunitas pencinta kue dengan adanya *baking class*, *exhibition area* yang memberikan info–info terbaru tentang kue, *seminar area*, *market area* yang menyediakan lengkap bahan mentah yang diperlukan dalam pembuatan kue serta adanya *gift shop* yang menjual pernak-pernik yang berhubungan dengan kue.

Konsep “*Fun and Togetherness*” yang diangkat dalam perancangan ini cocok untuk inovasi *cake shop* dan *café* pada jaman sekarang dilihat dari fakta yang ada, belum ada sarana rekreasi relaksasi yang kita temukan pada *cake shop* dan *café* di kota Surabaya sekarang. Tema “*The Cage of Happiness*” yang diaplikasikan pada elemen interior menjadikan sebuah identitas tersendiri bagi perancangan ini. Penggunaan warna–warna netral seperti coklat memberikan kesan hangat pada ruangan sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan tidak bosan berlama–lama diruangan tersebut. Gaya desain yang diangkat yaitu *transitional* yang merupakan perpaduan antara garis lurus dan lengkung, sehingga memberikan kesan feminin namun tetap terlihat maskulin.

Dengan perpaduan konsep, tema, dan gaya desain yang diangkat pada perancangan ini dipercaya mampu membuat masyarakat kota Surabaya tertarik untuk datang ketempat ini dengan fasilitas–fasilitas yang disuguhkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

- Bapak Dr. Drs. IG. N. Ardana, M.Erg., selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan karya desain tugas akhir.
- Ibu Grace Mulyono, S.Sn, M.T., selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan karya desain tugas akhir.
- Pihak lain yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung

DAFTAR PUSTAKA

- Admojo, Marsum Widjojo. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi, 2001.
- Ardley, Suzanne. *The Kitchen Planner*. United States: Chronicle Book LLC, 1999.
- Baraban, Regina S. And Durocher, Joseph. *Successful Restaurant Design Second Edition*, Canada: John Wiley and Sons Inc, 2001.
- Broudy, E. *Designing to Sell*. New York: Mc.Graw-Hill, 1986.
- Ching, Francis DK. *Architecture Form, Space and Order*. Canada: John Wiley & Sons, 2007
- Ching, Francis DK. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- De Chiara. *Times Saver Standart For Building Types*. New York: Mc. Graw-Hill, 1973
- Indrani, Hedy C. *Fisika Bangunan*. Surabaya: PT. Gramedia Pustaka Umum, 2003.

- Karlen, Mark, James Benya. *Dasar – Dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum,
- Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. Cambridge: Cambridge University: Press, 1994.
- Mangunwijaya, Y.B. *Pasal-Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Neufert, Ernest. *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 2003
- Panero, Julius. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Trans. Djoeliana Kurniawan. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Pile, John F. *Interior Design* 3rded. New Jersey: Prentice Hall, 2003.
- Satwiko, Prasasto. *Fisika Bangunan 1*. Yogyakarta: Andi, 2003.
- Soekresno. *Management Food and Beverages Service Hotel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum, 2003.
- Suptandar, Pamudji. *Interior Design* 11. Jakarta: Erlangga, 1982.