

Perancangan Interior *Coffee House* di Surabaya

Gabriel Indra Purwanto dan IGN. Ardana

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: gabrielpurwanto@yahoo.com ; ardanahome@yahoo.com

Abstrak— Pada era globalisasi ini, budaya minum kopi sudah menjadi gaya hidup masyarakat di berbagai wilayah di Indonesia. Gaya hidup minum kopi ini sudah merambah masyarakat di kota Surabaya, tetapi belum tersedia tempat dengan berbagai jenis fasilitas yang interiornya dirancang secara khusus agar representatif sebagai tempat untuk mengekspresikan gaya hidup tersebut dan sekaligus dapat dijadikan peluang usaha yang pasti menguntungkan. Oleh karena itu, diusulkan perancangan interior *Coffee House* pada gedung yang dirancang oleh Ardhan W. berlokasi di jalan MH. Thamrin 66B-68 dan jalan Imam Bonjol 117-123 Surabaya. Perancangan ini dilakukan berdasarkan metode pengumpulan data dimana pada metode ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Solusi perancangan ini diproses berdasarkan konsep *fresh and pleasure*, agar rancangan interior ini mampu menyajikan suasana segar dan menyenangkan. Pada rancangan interior ini disediakan fasilitas utama berupa *cafe*, *coffee store* dan informasi serta fasilitas pendukung untuk aktivitas *workshop* berupa ruang kelas, maupun pameran berupa galeri, *lobby receptionist*, dan kantor. Suasana segar diwujudkan melalui penataan unsur desain yang menarik dengan permainan bentuk, warna dan material. Suasana yang menyenangkan dapat dirasakan dengan cara menciptakan suasana interior yang memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh, memiliki nilai firmitas yang menjamin kokohnya dan keamanan. Perancangan *Coffee House* ini dipercaya dapat memberikan wawasan, suasana dan pengalaman yang baru serta menarik bagi masyarakat di kota Surabaya.

Kata Kunci—Perancangan, Interior, *Coffee House*, *Fresh*, *Pleasure*, Surabaya.

Abstrac—In this globalization era, the culture of drinking coffee has become a lifestyle in many region in Indonesia. This lifestyle has already expanded in Surabaya, but there hasn't been a place provided with variety of facilities which interior is designed specifically to be representative as a place to express this lifestyle and also can be used as business opportunities which is definitely profitable. Therefore, interior design of *Coffee House* is proposed in a building designed by Ardhan W. located at MH. Thamrin 66b-68 and Imam Bonjol 117-123 Surabaya. The design was made based on data collection method by which in the results of the design will be strongly influenced by the process before. The design solution is processed based on fresh and pleasure concept, so that the interior design is able to present a fresh and pleasant atmosphere. The main facilities of this design are cafe, coffee store, information and classroom as support facilities for workshop activity, exhibition in the form of gallery, lobby, receptionist, and office. Fresh atmosphere manifested through the arrangement of attractive design elements with a game of shapes, colors and materials. A pleasant atmosphere can be felt by creating an interior ambience that meets the needs of users as a whole, has durability value which ensures the robustness and security. This *Coffee House* design is expected to give knowledge,

new atmosphere and exciting experience for the people in Surabaya.

Keyword—Design, Interior, *Coffee House*, *Fresh*, *Pleasure*, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

KOPI dikategorikan sebagai jenis minuman yang dikonsumsi terbanyak ketiga, setelah air dan teh. Kopi Indonesia menempati peringkat keempat setelah Brazil, Vietnam dan Colombia, yang termasuk dalam 10 negara penghasil kopi terbesar maupun terbaik di dunia (*International Coffee Organization*, 2015). Indonesia menjadikan kopi sebagai komoditas yang memiliki peranan penting bagi pertumbuhan perekonomian masyarakat di Indonesia karena melalui kopi Indonesia mampu masuk ke pasar dunia dan dikenal memiliki kopi dengan cita rasa yang beragam dan spesial.

Dulu, kopi hanya menjadi teman sejati ketika membaca koran, nonton pertandingan bola, aktivitas tengah malam termasuk hidangan untuk acara tertentu. Pada masa globalisasi ini, budaya minum kopi berhasil menjadi gaya hidup modern yang menjadi *trend* dan terus berkembang di masyarakat Indonesia. Minum kopi tidak hanya sebuah rutinitas saja, tetapi telah menjadi gaya hidup yang mampu memberikan pengalaman tersendiri dan dapat dinikmati di berbagai kesempatan. Mayoritas masyarakat Indonesia, remaja dan dewasa serta khususnya orang tua bahkan tanpa dibatasi oleh status sosial seperti miskin maupun kaya pasti mengonsumsi kopi.

Gaya hidup minum kopi juga melanda masyarakat di kota Surabaya, sebagai salah satu kota metropolitan di Indonesia yang setara dengan Jakarta dan Bandung. Oleh karena itu, masyarakat Surabaya dengan status sosial yang tinggi memiliki kecenderungan mengikuti *trend* yang sedang berkembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan pertumbuhan jumlah kedai kopi atau *cafe*, yang jumlahnya semakin bertambah banyak hampir di setiap sudut kota Surabaya Menurut Badan Statistik Surabaya (2010), data jumlah kedai kopi atau *cafe* di Surabaya mengalami kenaikan jumlah yang signifikan seperti dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Data Perkembangan Jumlah Kedai Kopi di Surabaya 2006-2010

Sumber : Badan Pusat Statistik 2010

No.	Tahun	Jumlah Kafe
1.	2006	84 buah
2.	2007	78 buah

3.	2008	80 buah
4.	2009	90 buah
5.	2010	110 buah

Namun, fasilitas dan kondisi interior pada kedai kopi yang bertumbuh di Surabaya kurang lengkap serta tidak dapat menarik minat konsumen dari semua kalangan karena kedai kopi yang ada banyak mengambil konsep “Tempoe Doeloe” dalam artian kembali kepada zaman dahulu dari segi desain interiornya dan konsep yang bertujuan untuk memberikan wadah bagi beberapa komunitas tertentu.

Seandainya kondisi kedai kopi yang ada di Surabaya selamanya begitu maka pertumbuhan perekonomian di kota Surabaya terutama dalam sektor kedai kopi akan menurun karena tidak adanya wadah bagi masyarakat dari berbagai kalangan untuk dapat mengeksplorasi dan menikmati kopi secara lengkap membuat masyarakat kota Surabaya pergi ke ibu kota Jakarta bahkan sampai luar negara Indonesia yang menawarkan fasilitas lengkap. Seperti *UCC Coffee Museum* di Jepang yang memiliki fasilitas publik lengkap berupa museum dengan informasi tentang sejarah dan *culture* kopi, *cafe*, perpustakaan dan kelas cara mengolah kopi yang baik; fasilitas *barista school* dan *cafe* di *Truth Coffee Roasting* yang berlokasi di South Africa; *Esperto Barista Course* di Jakarta dan lain-lain. Oleh karena itu, pentingnya desain interior untuk membuat kedai kopi menjadi lebih menajajikan pengalaman yang dituntut masyarakat, sehingga kedai kopi menjadi peluang usaha yang lebih menguntungkan.

Kebutuhan masyarakat berupa informasi mengenai jenis, sejarah, budaya kopi, cara pengolahan kopi dengan baik, serta kebutuhan akan fasilitas yang mampu memberikan pengalaman untuk mengeksplorasi dan menikmati kopi secara lengkap dengan kondisi interior menarik dapat diperoleh melalui penataan unsur desain berdasar pada ilmu seni dan desain. Jenis fasilitas yang dapat diwujudkan berupa *cafe*, *coffee workshop*, informasi galeri kopi, dan *coffee store* dengan menampilkan suasana interior yang nyaman serta meyenangkan, sehingga mampu menarik minat masyarakat kota Surabaya pada dunia kopi.

I. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan pada perancangan interior *Coffee House* ini adalah metode analitis (*analytical method*) karena kebutuhan ruang yang beragam. Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Beberapa tahapan yang dilakukan sampai penyajian desain adalah :

A. Tahapan Perancangan Awal

Pada tahap ini, yang dilakukan pertama kali adalah mengidentifikasi lokasi dan area perancangan yang akan digunakan. Pada perancangan *Coffee House* ini lokasi perancangan merupakan denah fiktif yang diambil dari tugas mata kuliah Merancang V oleh mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra angkatan 2012. Tahap selanjutnya menyusun kajian teori yang menjadi dasar dalam perancangan *Coffee House*.

B. Programming

1. Data Non-Fisik

Data non-fisik *Coffee House* merupakan pertimbangan serta kesimpulan yang didapat dari analisa ojek sejenis. Berdasar pada pertimbangan dan kesimpulan tersebut tersusunnya visi misi serta struktur organisasi dari *Coffee House*.

2. Data Fisik Tapak Luar

Coffee House ini menggunakan *site* Hotel Metro yang menghadap dua sisi jalan terletak di Jalan MH. Thamrin no. 66B-68 dan Jalan Imam Bonjol 117-123, Surabaya. Bangunan hotel ini berada di tengah kota Surabaya.



Gambar 1. Posisi letak bangunan tampak atas.
(Sumber : Adrian, 2014)

Batas wilayah bangunan :

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

Kondisi lingkungan sekitar hotel :

- Utara : Rumah makan *Nozomi Ramen*
- Timur : *Quest Hotel* Surabaya
- Selatan : Perumahan
- Barat : *Lasalle College*

Kelebihan :

- Lokasi perancangan terletak di daerah tengah kota Surabaya. Yang terletak pada dua sisi jalan besar, sisi yang pertama merupakan jalan MH. Thamrin dan sisi yang kedua merupakan jalan Imam Bonjol. Sehingga dapat diakses dengan mudah.
- Pencahayaan pada bangunan ini cukup baik karena penggunaan material kaca yang cukup dominan pada bangunan ini. Sehingga pencahayaan alami dapat masuk dengan mudah ke dalam bangunan ini.

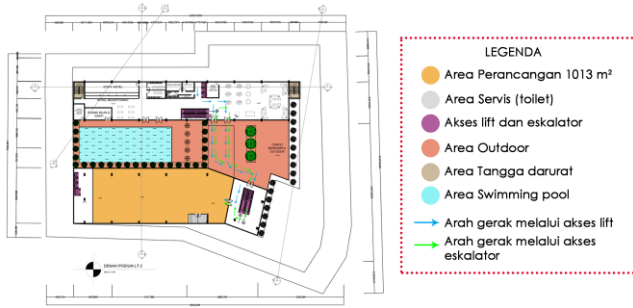
Kelemahan :

- Orientasi bangunan Hotel Metro kearah Timur. Orientasi bangunan Timur-Barat mendapat radiasi matahari pagi dan sore relatif berpotensi memanaskan ruang didalamnya dan menimbulkan ketidaknyamanan termal.

3. Data Fisik Analisa Tapak Dalam

Area perancangan berada di lantai 3 gedung hotel Metro

dengan luasan 1013m². Luasan ini memenuhi standard minimum luasan perancangan yaitu 1000m². Area perancangan dekat dengan area *swimming pool*.



Gambar 2. Denah *site plan*.
(Sumber : Pribadi, 2016)

Sistem Pencahayaan :

- Banyaknya jendela mati pada area perancangan membuat pencahayaan alami banyak masuk. Sinar matahari yang masuk ke area perancangan berupa bayangan karena bentukan massa bangunan yang besar pada sisi utara yang besar.

Sistem Akustik :

- Area perancangan berada dekat dengan area *outdoor* dan *swimming pool*, pada saat-saat tertentu tingkat aktivitasnya cukup padat sehingga bising yang ditimbulkan cukup tinggi. Oleh karena itu pada area perancangan membutuhkan material yang mampu menyerap suara.

Sistem Penghawaan :

- Tidak adanya sistem penghawaan alami pada area perancangan ini dikarenakan tidak adanya bukaan jendela. Sehingga sistem penghawaan di area perancangan ini dominan menggunakan penghawaan buatan yang berasal dari AC central. Penggunaan AC central membuat suhu ruangan lebih merata.

View (Kondisi Lingkungan Sekitar) :

- Penggunaan jendela mati membuat lingkungan sekitar area berupa area *swimming pool* dan massa bangunan bagian utara dapat dilihat langsung oleh pengunjung. Sehingga orientasi pengunjung tidak hanya terpusat pada dalam ruangan saja.

Akses menuju area perancangan :

- Area perancangan berada pada lantai 3 hotel Metro, untuk sampai ke area perancangan dari *main entrance* hotel pengunjung menggunakan *lift* atau eskalator yang telah tersedia. Area perancangan dekat dengan eskalator sehingga mudah dijangkau.

4. Analisis *Programming*

Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Pengguna *Coffee House* berdasar pada tipologi adalah pengunjung, karyawan *cafe*, karyawan *workshop*, karyawan *coffee store*, dan *manager*. Dari analisa aktivitas dan kebutuhan ruang ini dapat ditarik kesimpulan ruang yang dibutuhkan dalam perancangan interior *Coffee House* di Surabaya berupa :

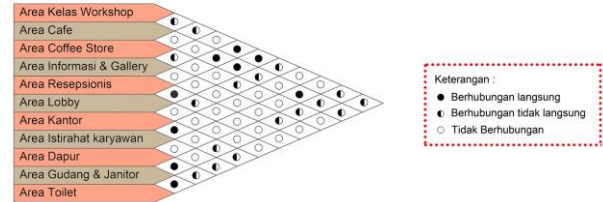
- Privat : Ruang istirahat dan dapur
- Semi-Publik : Ruang kelas *workshop* dan kantor

- Publik : Resepsionis, *cafe* dan informasi dan galeri
- Servis : *Storage* dan toilet

Analisa Hubungan Antar Ruang dan Kedekatan Antar Ruang

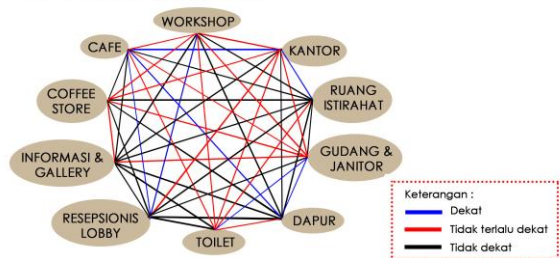
Analisa ini dilakukan untuk menghasilkan konsep peletakkan ruang yang digunakan dalam menyusun *zoning* dan *grouping*

ANALISA HUBUNGAN ANTAR RUANG



Gambar 3. Analisa hubungan antar ruang
(Sumber : Pribadi, 2016)

ANALISA KEDEKATAN ANTAR RUANG



Gambar 4. Analisa kedekatan antar ruang
(Sumber : Pribadi, 2016)

C. Konsep

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan interior *Coffee House* adalah “*Fresh and Pleasure*”. *Fresh* memiliki pengertian *clean, bright and attractive in appearance* sehingga menampilkan nuansa interior yang bersih, nyaman dan memberikan pengalaman menarik bagi pengguna. Pengaplikasiannya pada perabotan dan elemen interior yang tidak membosankan dengan permainan bentuk, warna dan material, penerapan unsur *venustas* agar tercipta kesan menarik dan menyenangkan. *Pleasure* memiliki pengertian *something or someone that causes a feeling of happiness, enjoyment or satisfaction* sehingga mengutamakan kepuasan, kenyamanan dan kebahagiaan pengguna baik pekerja dan pengunjung dengan menciptakan suasana interior yang memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh, memiliki nilai *firmitas* yang menjamin kekokohan dan keamanan pada furniture, bangunan agar pengguna merasa aman serta nyaman.

1. Karakteristik Ruang

Dengan konsep *Fresh and Pleasure* ini karakteristik ruang yang ingin dibentuk adalah *unity, asymmetrical balace* dan *focal point*. Dengan penataan unsur desain yang ditata dapat menghasilkan komposisi seimbang / *unity*. *Asymmetrical balace* dapat tercipta karena adanya permainan visual (skala, kontras dan warna). Adanya *focal point* pada ruangan menjadikn suatu area lebih

‘fresh’ karena adanya pemecah dari keseragaman yang membosankan



Gambar 5. Karakteristik Ruang
(Sumber : Pribadi, 2016)

2. Aplikasi Perancangan

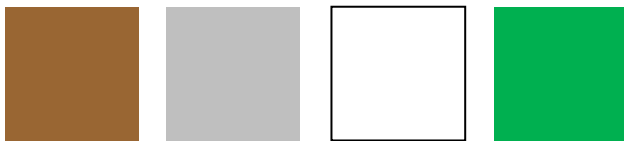
Berdasar pada latar belakang konsep dan masalah, pengaplikasian konsep kedalam desain *Coffe House* berupa :

Material

Material yang digunakan adalah material yang memiliki karakteristik *durable* dan *environmental friendly*. *Durable* memiliki sifat tahan lama, tidak mudah rusak serta *low* dan *easy maintenanc*. Sedangkan *environmental friendly* bersifat ramah lingkungan, sehat bagi user (tidak mengandung zat berbahaya) dan tidak menimbulkan polutan dan racun. Dari kedua karakteristik diatas maka material yang digunakan adalah *gysumboard*, multiplex, HPL, *stainless steel*, aluminium, kaca (varia eco resin).

Warna

Warna dominan yang digunakan pada perancangan adalah coklat, *monochrome* (abu-abu). Sedangkan warna sub dominan yang digunakan adalah putih sebagai penetral dalam ruang dan sebagai aksen atau dekorasi adalah warna hijau yang berasal dari tanaman dan *artificial grass*.



Gambar 6. Skema Warna
(Sumber : Pribadi, 2016)

Tekstur

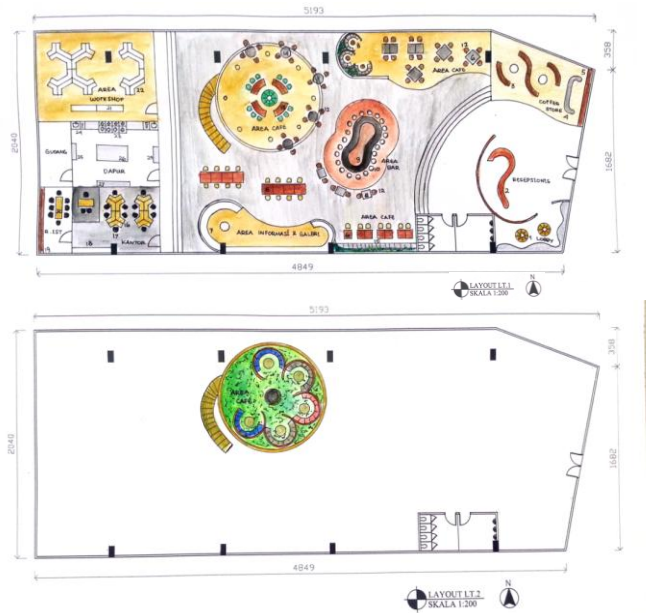
Testur yang ingin ditampilkan dalam perancangan interior *Coffee House* adalah memunculkan tekstur alami dari bahan serta permainan tekstur memberi kesan menarik sehingga suasana pada ruang tidak terkesan membosankan.

II. TRANSFORMASI DESAIN

Transformasi desain merupakan realisasi dari perancangan yang didasarkan pada konsep perancangan dan kebutuhan pengguna *Coffee House* Surabaya.

A. *Layout Transformasi*

Alternatif *layout* 1 (tidak terpilih)

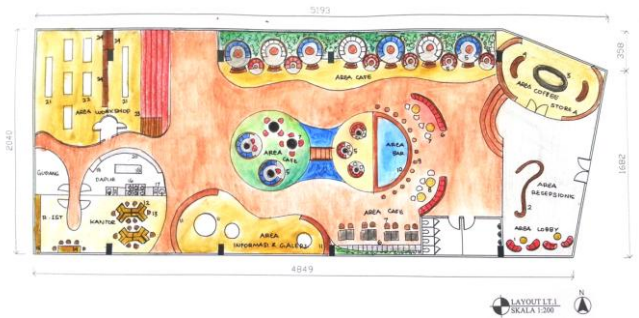


Gambar 7. Sketsa *Layout* Alternatif 1
(Sumber : Pribadi, 2016)

Kelebihan pada *layout* alternatif 1 ini meja dan kursi pada area *cafe* tersebar merata dan memiliki *focal point* yang menjadi daya tarik bagi pengunjung. Kekurangannya ada pada penataan furniture yang terlalu formal untuk sebuah *cafe*.

Alternatif *layout* 2 (tidak terpilih)

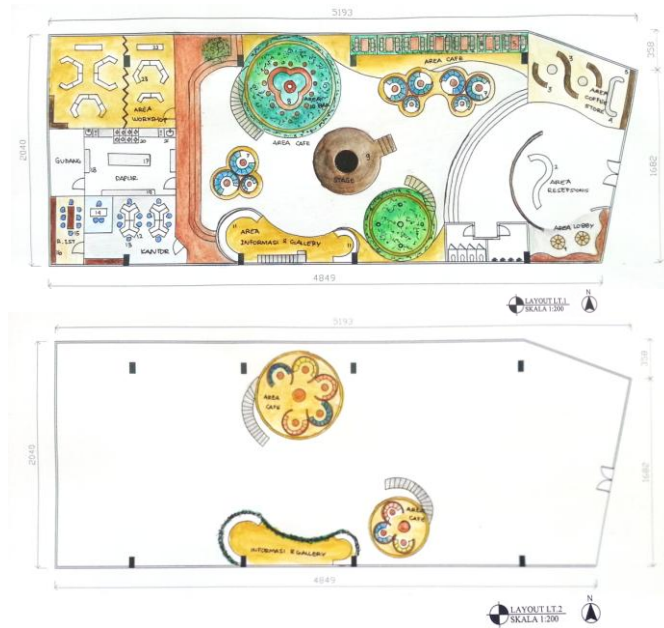
Kelebihan pada *layout* alternatif 2 ini area *private space* cukup banyak dan tersebar merata. Kelemahannya ada pada organisasi ruang yang kurang efisien sehingga banyak *space* yang terbuang.



Gambar 8. Sketsa *Layout* Alternatif 2
(Sumber : Pribadi, 2016)

Alternatif *layout* 3 (terpilih)

Kelebihan pada *layout* alternatif 3 ini tata perabot serta sirkulasi lebih bebas sehingga tidak terkesan formal dan sesuai dengan konsep *cafe*, pengulangan bentukan pada beberapa area membuat ruangan lebih terkesan *unity*. Sehingga *layout* alternatif 3 yang terpilih untuk dikembangkan.



Gambar 9. Sketsa *Layout Alternatif 3*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Layout Pengembangan

Layout pengembangan ini dipilih untuk diterapkan pada perancangan interior *Coffee House*. Pada *layout pengembangan* ini terdapat penambahan ruang pada area *coffee store*, *cafe*, kantor dan *workshop*. Sirkulasi ruang bersifat dinamis namun tetap berbanding seimbang dengan adanya pengulangan bentuk dan permainan skala.



Gambar 10. *Layout Pengembangan*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Skematik Transformasi Area Cafe dan Bar



Gambar 11. Sketsa area *cafe* dan bar
(Sumber : Pribadi, 2016)

Area Cafe memberikan fasilitas kepada pengunjung untuk dapat menikmati kopi dengan nyaman serta memberikan pengalaman yang baru. Dengan adanya modul berbentuk sangkar yang menjadi *focal point* bagi pengunjung. Area bar berada tepat dibawah modul tersebut. Sehingga tidak ada *space* di dalam ruang yang terbuang percuma.

Area Modular Cafe



Gambar 12. Sketsa area modular *cafe*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Adanya modul yang berbentuk lingkaran menambah sebuah pengalaman baru di dalam ruang. Letak modular ini dekat dengan jendela sehingga pengunjung dapat menikmati kopi sembari melihat area *outdoor* dan *swimming pool*.

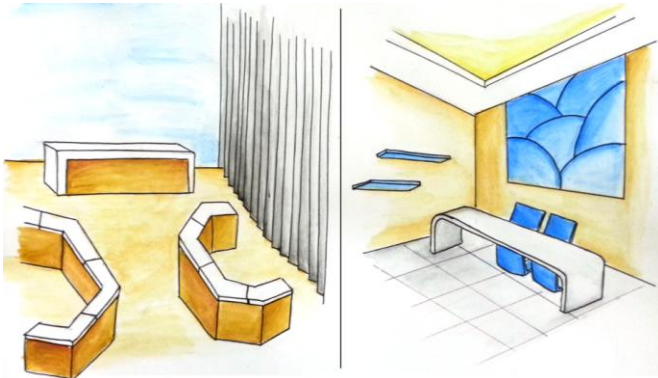
Area Cafe dan Informasi Galeri



Gambar 13. Sketsa area *cafe* dan informasi galeri
(Sumber : Pribadi, 2016)

Pengulangan modul berbentuk sangkar dengan skala yang lebih kecil menjadi penyeimbang ruangan. Modul ini dapat dijadikan sebagai *meeting pod*. Adanya fasilitas informasi galeri menjadi nilai tambah bagi *Coffee House*.

Area Kantor dan *Workshop*



Gambar 14. Sketsa area kantor dan *workshop*
(Sumber : Pribadi, 2016)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Layout Coffee House Surabaya*



Gambar 15. *Layout Coffee House Surabaya*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Area publik seperti resepsionis, *coffee store*, *cafe*, informasi dan galeri diletakkan pada area depan dan tengah sehingga dapat diakses secara mudah. Sedangkan area bersifat semi publik seperti kelas *workshop* diletakkan dibelakang sehingga tidak sembarangan orang dapat masuk ke dalam area tersebut dan tidak mengganggu area sekitar kelas *workshop*. Penataan tata letak meja dan kursi pada area *cafe* dibuat lebih fleksibel dan menggunakan prinsip *open space* agar jarang pandang serta pengaturan sirkulasi lebih baik.

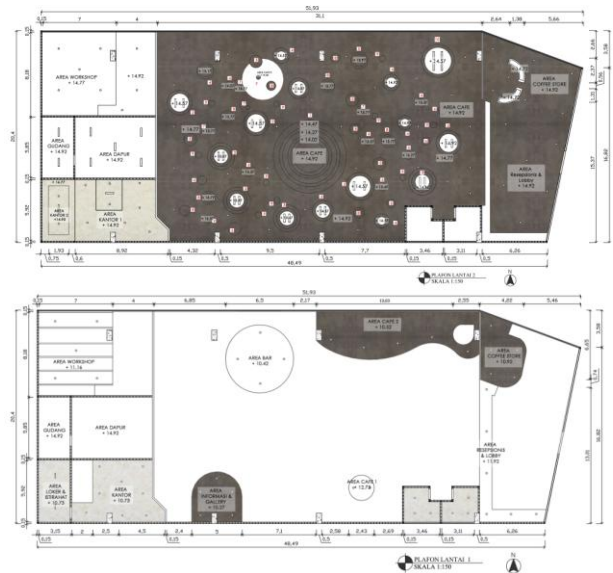
B. *Rencana Lantai Coffee House Surabaya*



Gambar 16. *Rencana Lantai Coffee House Surabaya*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Material lantai dominan menggunakan lantai acian atau plaster, parket kayu, batu alam dan rumput sintetis untuk memberikan kesan natural pada ruang yang mendukung konsep *fresh and pleasure*.

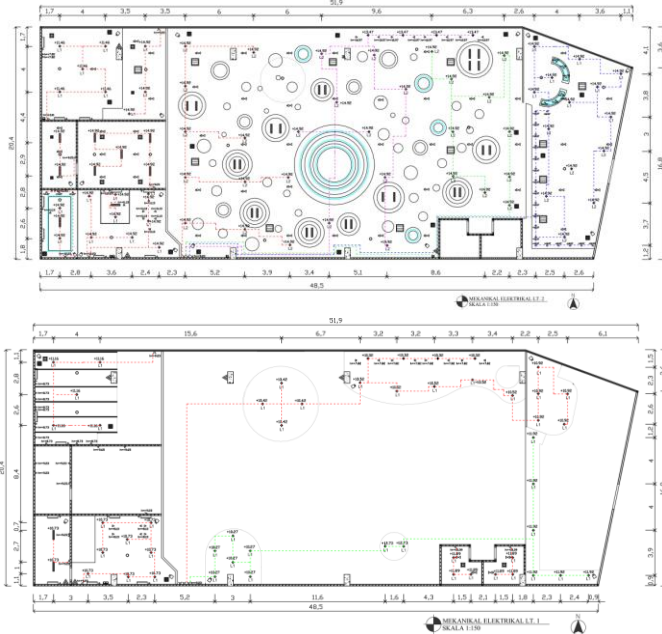
C. *Rencana Plafon Coffee House Surabaya*



Gambar 17. *Rencana Plafon Coffee House Surabaya*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Ketinggian plafon pada area perancangan ini adalah 8m dengan permainan ketinggian dan skala pada bentuk plafon berupa lingkaran dapat mengurangi kesan tinggi dalam ruang. Material yang digunakan pada *drop ceiling* berupa *gypsum ceiling*. Warna abu-abu dipilih seirama dengan warna lantai *cafe* agar *focus* pada ruang tidak teralihkan pada plafon.

D. Rencana Mekanikal Elektrical Coffee House Surabaya

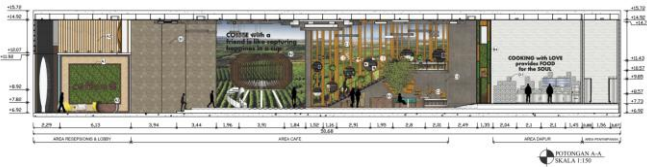


Gambar 18. Rencana Mekanikal Elektrical Coffee House Surabaya (Sumber : Pribadi, 2016)

Pencahayaan pada *Coffee House* ini bersifat terang dan merata. Lampu yang digunakan sebagai *general lighting* merupakan jenis lampu *downlight*. Penggunaan *spotlight* pada beberapa area menimbulkan kesan yang dramatis. Sistem proteksi kebakaran yang digunakan berupa *sprinkler*, *smoke detector*, dan APAR. Untuk sistem proteksi keamanan menggunakan CCTV.

E. Potongan Coffee House Surabaya

1. Potongan A-A

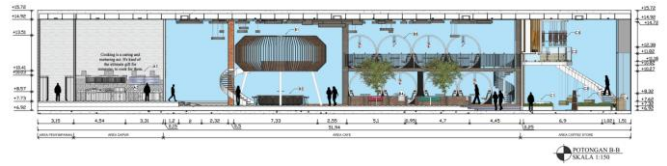


Gambar 19. Tampak Potongan A-A (Sumber : Pribadi, 2016)

Pada potongan A-A ini tampak terlihat area *lobby* resepsionis, area *cafe*, area informasi galeri dan area dapur. Dinding pada area informasi galeri menggunakan *wallpaper* dengan gambar perkebunan kopi. Penggunaan gambar perkebunan kopi ini dapat membawa kesan natural.

2. Potongan B-B

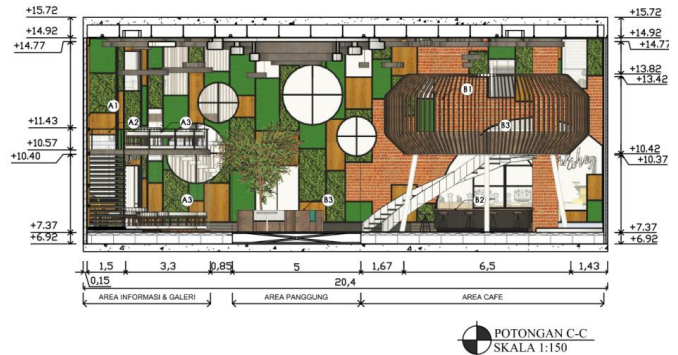
Pada potongan B-B ini tampak terlihat area *coffee store*, area *cafe*, area bar dan area dapur. Terdapat pohon yang diletakkan di dalam ruang, hal ini agar dapat membawa suasana “*fresh*” dan natural di dalam ruang.



Gambar 20. Tampak Potongan B-B (Sumber : Pribadi, 2016)

3. Potongan C-C

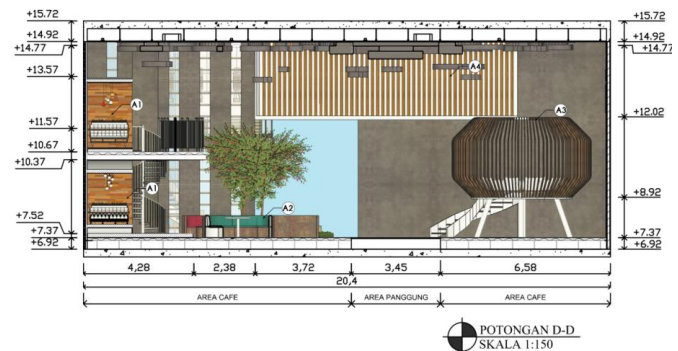
Pada potongan C-C ini tampak terlihat area *cafe*, area bar dan area informasi galeri. Dinding dekorasi dengan permainan tekstur berupa kayu, *artificial grass*, dan batu bata mampu membawa kesan natural ke dalam ruang.



Gambar 21. Tampak Potongan C-C (Sumber : Pribadi, 2016)

4. Potongan D-D

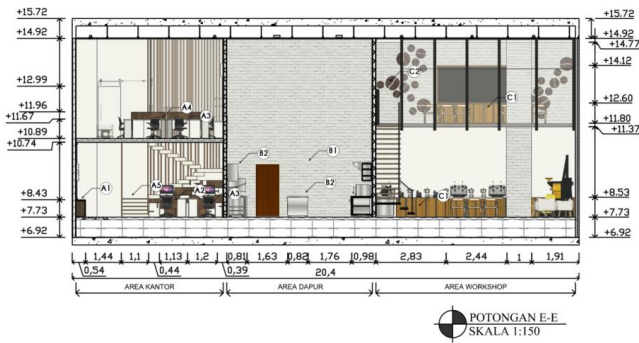
Pada potongan D-D ini tampak terlihat area *cafe* dan area panggung. Panggung menggunakan *lift stage*, ketika tidak digunakan maka panggung dapat masuk rata dengan ketinggian lantai.



Gambar 22. Tampak Potongan D-D (Sumber : Pribadi, 2016)

5. Potongan E-E

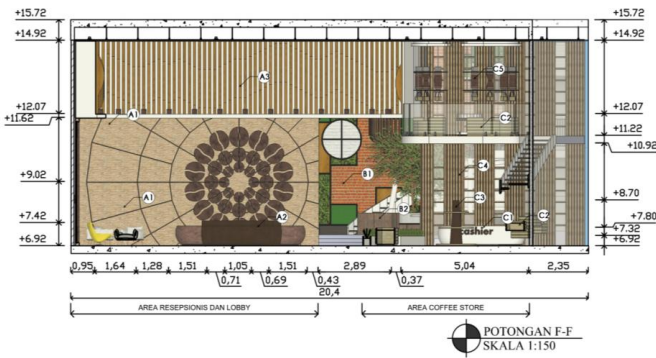
Pada potongan E-E ini tampak terlihat area kantor, area dapur dan area kelas *workshop*. Area kelas *workshop* dibagi menjadi 2 lantai. Lantai 1 untuk kelas praktek dan lantai 2 untuk kelas teori.



Gambar 23. Tampak Potongan E-E
(Sumber : Pribadi, 2016)

6. Potongan F-F

Pada potongan F-F ini tampak terlihat area *lobby* resepsionis, area *coffee store* dan area *cafe*



Gambar 24. Tampak Potongan F-F
(Sumber : Pribadi, 2016)

F. Main Entrance Coffee House Surabaya

Main entrance dirancang dengan bentukan lingkaran, bentukan ini menyesuaikan dengan desain *backdrop* resepsionis. Lingkaran ini memiliki peran sebagai “*frame*” dari dekorasi berupa stilasi biji kopi yang disusun melingkar dan menjadi fokus utama pengunjung. Material yang digunakan berupa batu alam. Permainan balok kayu menjadi variasi sehingga tidak terkesan monoton, sedangkan kaca digunakan agar pengunjung mendapatkan gambaran tentang ruangan yang ada di dalam.



Gambar 25. Tampak Main Entrance
(Sumber : Pribadi, 2016)

G. Perspektif Coffee House Surabaya

Desain interior resepsionis dan *lobby* *Coffee House* sangat penting karena resepsionis merupakan area yang pertama kali didatangi oleh pengunjung. Oleh karena itu memberikan suasana nyaman, santai dan *fresh* dengan penggunaan *artificial grass* pada dinding, penggunaan batu alam sebagai lantai membawa kesan natural. Permainan dekorasi berupa stilasi kopi dan balok kayu yang disusun dengan irama menjadikan kesan menyenangkan di dalam ruang.



Gambar 26. Resepsionis dan Lobby Coffee House
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 27. Coffee Store Coffee House
(Sumber : Pribadi, 2016)

Coffee store merupakan fasilitas yang disediakan sehingga pengunjung dapat membeli berbagai macam jenis dan produk kopi. *Coffee store* diletakkan dekat dengan *main entrance* karena tingkat mobilitas yang cukup tinggi sehingga mudah untuk dijangkau.

Pada area *cafe*, modul berbentuk sangkar dengan skala yang lebih kecil menjadi penyeimbang ruangan. Modul ini dapat dijadikan sebagai *meeting pod* dengan kapasitas 6 – 8 orang. Area panggung berada di tengah ruangan, panggung menggunakan sistem *ift stage*. Panggung dapat masuk rata dengan lantai saat tidak digunakan, dengan sistem ini dapat mengefisiensikan *space*.



Gambar 28. Area Cafe Coffee House
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 29. Area Cafe Coffee House
(Sumber : Pribadi, 2016)

Modular berbentuk sangkar dengan skala yang lebih besar menjadi *focal point* dalam ruangan. Keberadaannya menjadikan suatu area lebih “*fresh*” karena adanya pemecah dari keseragaman yang membosankan. Area bar berada di bawah modular ini sehingga organisasi ruang tetap tertata dengan baik. Adanya modul yang berbentuk lingkaran juga menambah sebuah pengalaman menarik di dalam ruang. Letak

modul lingkaran ini dekat dengan jendela sehingga pengunjung dapat menikmati kopi sembari melihat area *outdoor* dan *swimming pool*.

Adanya fasilitas informasi galeri menjadi nilai tambah bagi *Coffee House*. Pengunjung yang datang tidak hanya minum kopi saja tetapi dapat menambah wawasan tentang kopi. Dinding informasi dirancang dengan variasi skala sehingga tidak terkesan monoton dan mampu menarik pengunjung untuk datang ke area tersebut. Penggunaan *wallpaper* dengan gambar perkebunan kopi dapat membawa kesan natural pada area ini.



Gambar 30. Area Informasi Galeri Coffee House
(Sumber : Pribadi, 2016)

Area *workshop* terdiri atas 2 lantai. Pada lantai 1 ditujukan untuk kelas praktik yang membutuhkan mesin seperti *roasting*, *coffee brew*, dan lain-lain. Dinding pada area tangga menggunakan *artificial grass* dan diberi logo *Coffee House*, penggunaan *artificial grass* pada dinding memberi kesan *fresh* pada ruangan. Lantai 2 ditujukan untuk kelas teori. Suasana nyaman ingin ditonjolkan dalam ruangan ini. Agar pengunjung merasa *enjoy* saat belajar dan mendengarkan penjelasan mengenai kopi. Material yang digunakan pada kelas teori adalah parket kayu, untuk dinding terekspos material aslinya.



Gambar 31. Area Workshop Coffee House
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 32. Area Kelas Teori *Coffee House*
(Sumber : Pribadi, 2016)



Gambar 33. Area Kantor *Coffee House*
(Sumber : Pribadi, 2016)

Di dalam *Coffee House* juga tersedia ruang kantor yang berfungsi untuk mengatur administrasi dan operasional *Coffee House*. Kantor dibagi menjadi 2 lantai, lantai 1 ditujukan bagi karyawan dan lantai 2 ditujukan bagi *manager*. Penggunaan *artificial grass* menjadi penyegar dalam area kantor dan dekoratif berupa *letterbox* membuat suasana kantor lebih *fun*.

IV. KESIMPULAN

Perancangan *commercial space* di Surabaya harus mengutamakan kenyamanan dan kepuasan pengunjung. Hal tersebut membutuhkan sebuah susana yang tenang di tengah-tengah aktifitas padat di dalam *cafe*. Untuk mewujudkan kebutuhan tersebut perlu adanya organisasi ruang yang baik dengan memperhatikan lingkungan sekitar area perancangan serta kebutuhan pengguna.

Konsep yang digunakan dalam perancangan adalah *fresh and pleasure*, konsep ini mendukung tujuan dari perancangan *Coffee House*. Konsep yang digunakan pada perancangan *Coffee House* ini adalah "*Fresh and Pleasure*". *Fresh* berarti *clean, bright and attractive in appearance* sehingga merancang suana interior yang segar dan nyaman dengan penerapan unsur venustas agar tercipta kesan menarik dan tidak membosankan. Sedangkan *Pleasure* berarti *something or*

someone that causes a feeling of happiness, enjoyment or satisfaction sehingga mengutamakan kepuasan, kenyamanan dan kebahagiaan pengguna dengan memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh melalui fasilitas-fasilitas yang ada. Fasilitas tersebut berupa *cafe, workshop, informasi galeri, coffee store, resepsionis dan lobby*.

Dalam pengaplikasiannya, interior *Coffee House* tidak hanya mengutamakan unsur venustas atau estetika saja namun fungsi, kenyamanan serta kepuasan pengguna menjadi pertimbangan yang utama. Bentuk yang digunakan dalam elemen interior adalah bentuk geometris berupa lingkaran dengan permainan skala, warna dan tekstur yang membuat ruangan menjadi segar dan menyenangkan. Warna dominan yang digunakan adalah warna coklat yang menimbulkan kesan hangat, nyaman dan *monochrome* (abu-abu) merupakan warna netral dengan kesan menenangkan. Untuk warna sub dominan yang digunakan adalah putih sebagai penetral ruang, warna hijau yang berasal dari tanaman dan *artificial grass* digunakan sebagai aksen dalam ruang sebagai penyegar di dalam ruang. Penggunaan material juga mempertimbangkan kenyamanan pengguna, material yang digunakan memiliki karakteristik *durable* dan *environmental friendly*. *Durable* memiliki sifat tahan lama, tidak mudah rusak serta *low* dan *easy maintenance*. *Environmental friendly* bersifat ramah lingkungan, sehat bagi user (tidak mengandung zat berbahaya) dan tidak menimbulkan polutan dan racun.

Melalui perancangan interior *Coffee House* dapat mencukupi kebutuhan *trend* akan kopi dengan pengalaman yang baru, menarik, menambah wawasan dengan fasilitas dan suasana yang menyenangkan bagi masyarakat kota Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Gabriel Indra Purwanto pertama-tama mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus yang telah menyertai penulis selama mengerjakan jurnal ini hingga terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, antara lain :

1. Bapak Dr. Drs. IGN. Ardana, M.Erg, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan pengarahan, saran dan kritik yang membangun dalam mengerjakan perancangan karya desain Tugas Akhir ini.
2. Ibu Grace Mulyono S.Sn M.T, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan pengarahan, saran dan kritik yang membangun dalam mengerjakan perancangan karya desain Tugas Akhir ini.
3. Orang tua dan saudara yang selalu mendukung dan memberikan kekuatan dalam menyelesaikan perancangan karya desain Tugas Akhir dengan baik.
4. Beberapa pihak lain, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang sudah memberikan kontribusinya secara langsung atau tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Eksportir dan Industri Kopi Indonesia “Sejarah kopi di Indonesia”. *AEKI-AICE*. 2003. 1 November 2015 <<http://www.aeki-aice.org/page/sejarah/id>>
- Baraban, Regina.S. and Durocher, Joseph. *Successful Restaurant Design*. 2nd ed. Canada: John Wiley and Sons Inc, 2001.
- De Chiara. *Time Saver Standart For Building Types*. New York: Mc. Graw-Hill,1990.
- “Jenis-jenis kopi budidaya” *Alam Tani*. 2012. 1 November 2015 <<http://alamtani.com/jenis-kopi.html>>
- Karlen,Mark dan James Benya. *Dasar-dasar desain pencahayaan*, Jakarta: Terjemahan Diana Rumagit, 2007.
- Lawson, Fred. *Restaurand Planning & Design*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1973.
- Marsum W.A. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 1999.
- McGowan, Maryrose., Evan Terry Associates., Christine M. Piotrowski. *Interior Graphic Standards, Designing Commercial Interiors and Pocket Guide to the ADA* 2006. Canada: John Wiley and Sons Inc, 2006.
- Mulato, Sri. 2002. “Mewujudkan perkopian Nasional Yang Tangguh melalui Diversifikasi Usaha Berwawasan Lingkungan dalam Pengembangan Industri Kopi Bubuk Skala Kecil Untuk Meningkatkan Nilai Tambah Usaha Tani Kopi Rakyat”. *Simposium Kopi 2002. Denpasar : 16 –17 Oktober 2002*. Pusat Penelitian Kopi dan Kakao Indonesia.
- Neufert,Ernst., Peter Neufert. *Neufert Architect’s*. 3rd ed. United States: Wiley Blackwell, 2000.
- Panero, Julius. dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Cet. ke 1. Trans. Djoeliana Kurniawan. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Pangabean, Edy. *The Secret of Barista*. Jakarta: PT Wahyumedia, 2012.
- Rahardjo, Pudji. *Panduan Budidaya dan Pengolahan Kopi Arabika dan Robusta*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2012.