

# Perancangan Interior *Coffee Shop* dengan Fasilitas Belajar untuk Mahasiswa di Denpasar

Clara Leonita, Lintu Tulistyantoro  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* claraleonita@yahoo.com, lintut@petra.ac.id

**Abstrak** — Seiring dengan perkembangan jaman yang terjadi di Indonesia, gaya hidup seseorang khususnya bagi para mahasiswa menjadi berubah. Waktu mereka habis hanya untuk belajar sehingga waktu untuk mencari hiburan sudah hampir tidak ada. Hadirnya fenomena ini membuat para pengusaha menjadikan *coffee shop* sebagai peluang bisnis yang menjanjikan, sehingga sekarang banyak *coffee shop* yang menawarkan *one stop shopping* sehingga pengunjung dapat memperoleh keinginannya sekaligus dalam satu tempat. *Collaborative Coffe Shop* sebagai sebuah tempat untuk mewadahi para mahasiswa maupun masyarakat umum untuk bekerja, berinteraksi, berkolaborasi, diskusi, dan aktivitas lainnya, yang dapat memperkaya ide masing-masing individu. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan sebuah desain interior dengan konsep *collaborative* yang dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, serta perkembangan bisnis dari pengguna *Collaborative Coffee Shop*. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dengan tahapan (1) *Empathize and Define*, (2) *Research*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Test*, dan (6) *Implement*. Ditunjang dengan fasilitas tambahan seperti *educative playground*, *personal area*, *modular workstation*, dan *play area*. Manfaat yang dapat dirasakan oleh pengunjung khususnya mahasiswa di Denpasar dengan keberadaan *coffee shop* ini yaitu sistem fasilitas modular dan sistem ruang terbuka, sehingga suasana kerja lebih santai dan mendorong interaksi sosial antar pekerja.

**Kata Kunci:** *collaborative*, *coffee shop*, kreativitas, hiburan

**Abstract** — The development of the era is occurring along with the change in people's lifestyle, particularly in the life of students. Their time are often consumed by studying, leaving very little room for entertainment. This phenomenon has triggered entrepreneurs to view the coffee shop as a promising business opportunity. Many coffee shops today offer a one-stop shopping system such that visitors can fulfill their various desires altogether at a single place. This research develops the idea of a Collaborative Coffee Shop as a place that can accommodate the multiple needs of students as well as the general public, such as working, interacting, collaborating, having discussions and doing other activities that can enrich the ideas of each individual. The objective of this research design project is to create an interior design with the Collaborative concept that can improve productivity, creativity and business development of the Collaborative Coffee Shop users. The method used in this design process is the Design Thinking method, consisting of six steps, which are (1) *Empathize and Define*, (2) *Research*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Test*, and (6) *Implement*. Additional facilities designed in this research include an *educative playground*, a *personal area*, a *modular workstation*, and a *play area* to support the Collaborative concept. The benefits that students, particularly

in Surabaya, can take privilege of with the existence of this coffee shop is a modular facility and an open space system that can provide a more relaxed working atmosphere and encourage social interaction among individuals.

**Keywords:** *collaborative*, *coffee shop*, creativity, entertainment

## PENDAHULUAN

Dalam proses mengerjakan tugas, biasanya mahasiswa akan menemui berbagai masalah baik teknis ataupun non-teknis. Misalnya, para mahasiswa merasa bosan dan tidak nyaman dengan suasana kampus, seperti mereka tidak memiliki persediaan minuman dan makanan lainnya, sehingga harus mencari *mini market* ataupun *coffee shop* untuk berbelanja makanan dan minuman yang dikonsumsi selama mengerjakan tugas. Banyak mahasiswa yang duduk dan membuka laptopnya di beberapa *coffee shop* untuk mengerjakan pekerjaannya sambil menyantap kopi atau makanan lainnya. Namun di dalam *coffee shop* tersebut belum bisa sepenuhnya mewadahi aktivitas pengunjung yang ingin mengerjakan tugasnya, terutama untuk mahasiswa. Mahasiswa yang datang dengan tujuan untuk mengerjakan tugas, pasti membutuhkan kebutuhan khusus dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya ingin *nongkrong* ataupun bermain di dalam sebuah *coffee shop*.

Dari berbagai permasalahan inilah, tercipta gagasan untuk mendesain sebuah tempat *coffee shop* dengan fasilitas yang memadai untuk pengunjungnya mengerjakan tugas dengan nyaman, santai, dan fleksibel. *Coffee shop* ini merupakan sebuah wadah yang lebih praktis dan kompak untuk bekerja dan menyediakan berbagai varian kopi, makanan dan minuman lainnya, *wi-fi* berkecepatan tinggi, serta meja dan kursi untuk bekerja lebih kondusif sekaligus bersantai. Tempat ini akan dilengkapi dengan *private space*, *modular workstation* dan *book corner* agar mahasiswa yang ingin mengerjakan tugas dapat bekerja dengan optimal walaupun dengan suasana yang kondusif.

## I. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Tahapan dan metode *design thinking*  
Sumber: Larasati, 2017

Guna mempermudah proses perancangan, penulis telah memilih metode perancangan dalam bentuk *design thinking* yang terbagi menjadi tahapan (1) *Emphasize and Define* (pencarian dan penentuan masalah) dengan metode observasi dan studi literature; (2) *Research* dengan metode studi literatur dan lapangan, tipologi dan survey dengan kuesioner serta *framework*; (3) *Ideate* (pembuatan skematik dan pengembangan desain) dengan metode *brainstorming*, *mind-mapping*, *moodboard* dan *sketsa/pictive*; (4) *Prototype* (pembuatan gambar kerja, maket, rendering, material- dan *presentation board*); (5) *Test* (presentasi, evaluasi, revisi), serta (6) *Implement* (pengenalan desain ke publik) dengan metode *business model* dan eksibisi.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Coffee Shop

*Coffee Shop* atau yang bisa disebut kedai kopi adalah suatu tempat (kedai) yang menyajikan olahan kopi *espresso* dan kudapan kecil. Seiring perkembangan zaman *coffee shop* menyediakan makan kecil dan makanan berat. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1988). *Coffee shop* pertama di dunia yang tercatat diketahui muncul pada 1475. *Coffee shop* ini bernama Kiva Han dan berada di Kota Konstantinopel (sekarang Istanbul) Turki. *Coffee shop* ini diketahui menjadi *coffee shop* pertama yang buka dan melayani pengunjungnya dengan kopi khas Turki. *Coffee shop* pada zaman dahulu berbeda dengan *coffee shop* sekarang, yang tak hanya menyediakan menu minuman kopi tetapi juga makanan sebagai menu utamanya.

### B. Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012: 5). Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di

Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, kbki.web.id).

Menurut Siswoyo (2007: 121) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun (Yusuf, 2012: 27).

### C. Karakteristik Perkembangan Mahasiswa

Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stres, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya (Santrock, 2002: 74).

Pilihan perguruan tinggi dapat mewakili pengejaran terhadap hasrat yang menggebu atau awal dari karir masa depan (Papalia dkk, 2008: 672) Ciri-ciri perkembangan remaja lanjut atau remaja akhir (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu (1) menerima keadaan fisiknya, (2) memperoleh kebebasan emosional, (3) mampu bergaul, (4) menemukan model untuk identifikasi, (5) mengetahui dan menerima kemampuan sendiri, (6) memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma, (7) meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan (Gunarsa: 2001: 129-131).

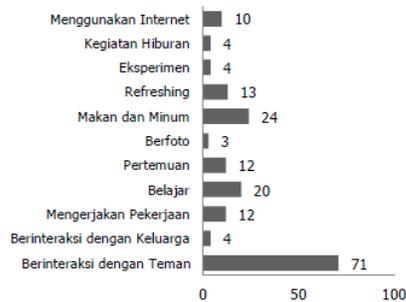
### D. Perilaku Konsumen Terhadap Tempat Kerja

Berdasarkan *online survey* (*surveyMonkey.com*) pada 5 April – 5 Mei 2013 terhadap target konsumen dari rencana bisnis yang akan dikembangkan Sebanyak 87,80% dari responden memang lebih memilih untuk menggunakan ruang publik seperti *cafe* dan *coffee shop* sebagai tempat bekerja dan diskusi daripada kantor ataupun kampus. 40% dari responden memanfaatkan ruang publik seperti *cafe* dan *coffee shop* tersebut sebanyak dua sampai tiga kali dalam satu minggu sebagai tempat bekerja dan diskusi. 60% responden menjadikan *coffee shop* sebagai ruang publik favorit untuk tempat bekerja dan diskusi sebanyak 56,67% mengatakan faktor suasana yang lebih relaks dan tidak kaku, lokasi strategis untuk *meeting point* yang tidak membosankan, lebih fleksibel untuk berpindah-pindah menjadi alasan utama pemanfaatan ruang publik tersebut. Sedangkan 43,3% lainnya mengatakan bahwa tempat kerja yang ada saat ini tidak ideal dan minimnya fasilitas kampus yang terintegrasi dengan teknologi. Sehingga responden lebih memilih ruang publik

karena menyediakan *onestop service* berupa tempat duduk, fasilitas internet, sumber listrik serta makanan dan minuman.

**E. Motivasi Mahasiswa Pergi ke Coffee Shop**

Dari hasil dari *open coding* mengenai motivasi seseorang pergi ke *coffee shop* dapat diketahui bahwa terdapat 11 kata kunci yang teridentifikasi dengan total frekuensi 177. Kata kunci yang paling banyak muncul adalah berinteraksi dengan teman (71 kata kunci) dan motivasi untuk makan dan minum (24 kata kunci). Selain itu terdapat beberapa kata kunci yang sering muncul yaitu belajar (20 kata kunci), *refreshing* (13 kata kunci), mengerjakan pekerjaan (12 kata kunci), dan pertemuan (12 kata kunci).



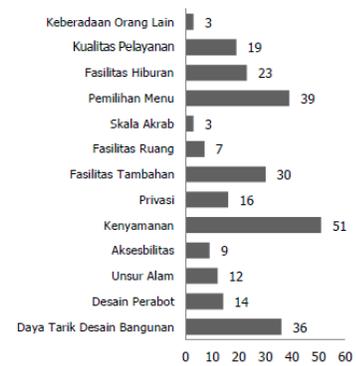
Gambar 2. Motivasi responden pergi ke *coffee shop*  
Sumber: Nissa, 2015

Dari kata kunci tersebut telah teridentifikasi kata-kata/frasa apa saja yang diwakili oleh kata kunci tersebut. Kata kunci berinteraksi dengan teman yaitu kata kunci dengan frekuensi paling banyak mewakili kata-kata/frasa seperti mengobrol, nongkrong, *hang-out*, *meet-up* dengan teman, dan bercengkrama.

Kata Kunci	Kalimat yang diwakili
Berinteraksi dengan teman	- Mengobrol
	- Nongkrong
	- <i>Hang out</i>
	- <i>Meet up</i> dengan teman
	- Bercengkrama
Makan dan Minum	- Makan
	- Minum
Belajar	- Mengerjakan tugas
	- Baca buku
	- Berdiskusi

Gambar 3. Representasi dari kata kunci motivasi pergi ke *coffee shop* dengan jumlah terbanyak  
Sumber: Nissa, 2015

Selanjutnya dari hasil analisis alasan penyebab betah, faktor yang membuat seseorang merasa betah berada di sebuah coffee shop diketahui terdapat 67 kata kunci dari 13 kategori. Kategori yang teridentifikasi paling banyak adalah kenyamanan (51 responden) kemudian pemilihan menu (39 responden), daya tarik desain (36 responden), adanya fasilitas tambahan (30 responden) dan fasilitas hiburan (23 responden)



Gambar 4. Frekuensi kategori faktor yang mempengaruhi ketertarikan di *coffee shop*  
Sumber: Nissa, 2015

Kategori kenyamanan adalah kategori dengan frekuensi paling banyak mewakili kalimat-kalimat responden yang menginginkan *coffee shop* yang bersih, nyaman, penghawaan yang baik, pencahayaan yang cukup, tidak panas, suhu ruangan sejuk, dan *cozy*.

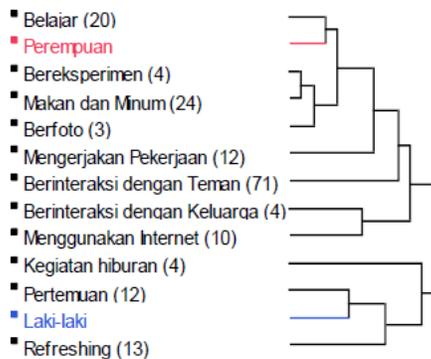
Kategori	Kata Kunci
Kenyamanan	- Kafe bersih
	- Nyaman
	- Penghawaan baik
	- Pencahayaan cukup
	- Kafe tidak panas
	- Suhu ruangan kafe sejuk
	- <i>Cozy</i>
Pemilihan Menu	- Makanan enak
	- Harga yang terjangkau
	- Ada kopi
	- Menu variatif
	- Inovasi baru untuk makan dan minuman
Daya Tarik Desain	- Menu tidak umum dapat ditemui di kafe lain
	- Desain bisa buat selme
	- Tema desain unik
	- Desain tidak aneh-aneh
	- Desain minimalis
	- Pemilihan warna cat yang soft
	- Interior menarik
- Tata ruang yang bagus dan simple namun elegan	
- Menggunakan ornamen kayu	

Gambar 5. Representasi dari kategori faktor yang mempengaruhi ketertarikan di *coffee shop* jumlah terbanyak  
Sumber: Nissa, 2015

Pada diagram tersebut dibandingkan antara kategori faktor motivasi menurut perbedaan gender. Dari analisis tersebut dapat diketahui bahwa terdapat kata kunci yang sering disebutkan oleh responden laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Motivasi pergi ke *coffee shop* menurut responden perempuan cenderung berdekatan dengan melakukan kegiatan belajar. Kata kunci dari belajar meliputi kegiatan seperti mengerjakan tugas, membaca buku, dan berdiskusi. Kemudian diikuti dengan berfoto, bereksperimen, makan dan minum.

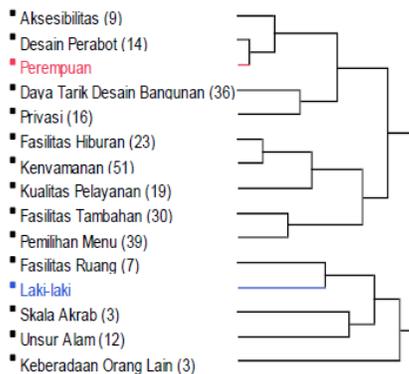
Dapat diinterpretasikan bahwa responden perempuan memiliki kecenderungan bersifat tekun menghabiskan waktu untuk belajarnya di tempat lain selain di rumah. Hal ini

dimungkin terjadi jika seseorang merasa nyaman dengan situasi beberapa *coffee shop* yang kondusif untuk mengerjakan tugas. Sedangkan pada responden laki-laki yang memiliki sifat profesionalitas dalam bekerja, mereka cenderung memilih tempat yang santai dan rileks saat bertemu dengan klien atau rekan kerja dikarenakan seseorang lebih mudah berkomunikasi dengan baik dengan adanya suasana yang mendukung.



Gambar 6. Faktor motivasi pergi ke *coffee shop* dengan gender  
Sumber: Nissa, 2015

Sedangkan pada kategori faktor yang menyebabkan ketertarikan di *coffee shop*, pada responden perempuan kategori paling dekat adalah desain perabot dan aksesibilitas. Desain perabot mewakili kata kunci *furniture* yang bagus, sofa yang nyaman, tempat duduk bukan dari bahan keras, dan jarak tempat duduk dengan meja yang sesuai. Kecenderungan ini bisa dikarenakan perempuan memiliki minat lebih pada pemilihan perabotan, sehingga mereka gemar berbenah diri agar dalam melakukan kegiatan mereka merasa nyaman.



Gambar 7. Faktor yang mempengaruhi ketertarikan di *coffee shop* dengan gender  
Sumber: Nissa, 2015

Kategori pada responden laki-laki faktor ketertarikan pada *coffee shop* yang mendekati adalah fasilitas ruang, skala akrab, unsur alam, dan keberadaan orang lain. Fasilitas ruang mewakili kata kunci ada *smoking area*, ada mushola, WC bersih dan wangi. Hal yang menarik terdapat pada kedekatan *variable* pada responden laki-laki dengan kategori keberadaan orang lain. Pada kategori ini, keberadaan orang lain mewakili kata kunci bisa cuci mata, pengunjungnya ramai, banyak cewek bening. Kecenderungan laki-laki terhadap lawan

jenisnya diungkapkan lebih terbuka dibanding perempuan. Mereka mampu menyampaikan bahwa hal ini salah satu yang menjadi faktor ketertarikan di *coffee shop* pada laki-laki.

Jika ditinjau dari gender, segi motivasi pergi ke *coffee shop*, dan faktor yang mempengaruhi ketertarikan di *coffee shop* digabungkan maka kedekatan pada ketiga *variable* tersebut dapat dilihat pada gambar bawah ini. Pada responden perempuan kedekatan pada *variable* kegiatan mengerjakan tugas dan berfoto sedangkan faktor yang mempengaruhi ketertarikan bagi perempuan adalah daya tarik desain bangunan dan privasi. Dari analisis yang terjadi sangat masuk akal jika perempuan menjadikan motivasi pergi ke *coffee shop* untuk mengerjakan tugas dan berfoto.

Responden laki-laki cenderung menjadikan kegiatan pertemuan dan *refreshing* sebagai motivasi mereka pergi ke *coffee shop*. Sedangkan faktor yang mempengaruhi ketertarikan dapat ditinjau dari kategori fasilitas ruangan, unsur alam, dan skala akrab. Sedangkan kata kunci kegiatan hiburan yang mewakili kegiatan menonton bola bersama dan *live acoustic* cenderung di pengaruhi keberadaan orang lain menjadi faktor utama ketertarikan responden laki-laki berada pada sebuah *coffee shop*.

### III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

#### A. Gambaran Lokasi Perancangan

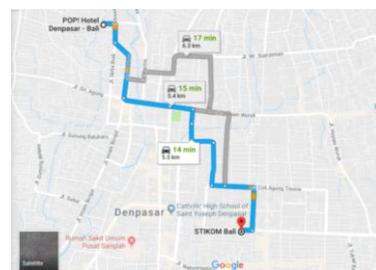
*Site* perancangan yang digunakan berada di kawasan Denpasar, tepatnya di salah satu hotel yang berada di Jalan Cokroaminoto yang pada sisi kanannya terdapat kawasan perbelanjaan, pada bagian bawah dan kiri terdapat pusat wisata kuliner, dan sangat berdekatan dengan pusat perbelanjaan. Hotel ini menghadap ke Selatan.

Dengan lokasi yang strategis, *coffee shop* ini akan mudah diakses oleh penduduk daerah Denpasar. Akses dari kota tidak jauh, dan hanya perlu melewati jalan besar Cokroaminoto. Karena berada di jalan raya besar, tempat ini relatif ramai dilalui orang dan gampang untuk diekspos.

#### B. Tapak Bangunan

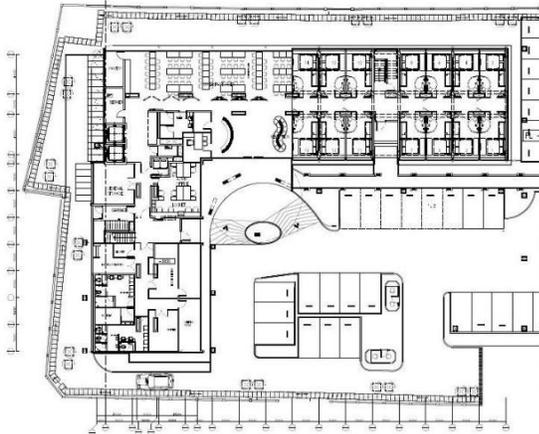
Hotel ini memiliki batas-batas bangunan sebagai berikut:

- Batas Utara: perumahan
- Batas Selatan: ATM CIMB Niaga
- Batas Timur dan Barat: jalan raya Cokroaminoto



Gambar 9. Lingkungan sekitar lokasi perancangan dengan kampus terdekat  
Sumber: <https://www.google.co.id>

Sedangkan tapak dalam *site* perancangan terdiri atas tiga bagian utama gedung, yakni *main entrance* berbentuk setengah lingkaran berdiameter sekitar 12m, serta sayap kiri dan kanan bangunan masing-masing dengan kisaran ruang 33.5m x 45.95m (1.539m<sup>2</sup>). Pada atrium rencananya akan digunakan untuk area tunggu. Sedangkan untuk ‘sayap’ kanan dan kiri digunakan untuk masing-masing zona yang telah disebutkan sebelumnya.



Gambar 10. Layout hotel

Karena *site* perancangan berada tepat di pinggir jalan raya umum, maka lokasi ini sangat mudah dijangkau bagi pengunjung khususnya oleh Mahasiswa, dikarenakan lokasi ini berdekatan dengan sekolah, universitas maupun tempat kursus untuk bimbingan. Konstruksi bangunan yang menggunakan rangka beton memungkinkan luasan yang terbuka tanpa sekat dan pilar. Ketinggian plafon berkisar antara 3-4 meter.

IV. . HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ruang Lingkup Perancangan

Fasilitas utama berupa:

- Bar (tempat barista untuk membuat minuman kopi maupun non *coffee* dan kemudian diberikan ke *waitress* untuk diantarkan ke meja pengunjung)
- *Waiting area* (area tunggu bagi pengunjung untuk menunggu *waiting list*, menunggu pesanan *take away*, ataupun menunggu jemputan)
- *Café area*
- *Modular workstation* (area ini bagi mereka yang ingin mengerjakan tugas, karena di tempat ini fasilitas yang disediakan untuk mengerjakan tugas sangat lengkap)
- *Personal area* (digunakan untuk mengerjakan tugas ataupun hanya sekedar untuk mengobrol dengan teman. Kapasitas personal area ini antara 1-4 orang)
- *Roasting* (tempat menggiling biji kopi, dapat disaksikan oleh pengunjung dari luar. Biji kopi yang telah digiling ini nantinya akan dioper ke bagian bar untuk diseduh dan dapat dikonsumsi oleh pengunjung)

- Galeri (berisi *display* informasi yang berisi tentang sejarah singkat tentang kopi, penyebaran kopi, dan proses pengolahan kopi)

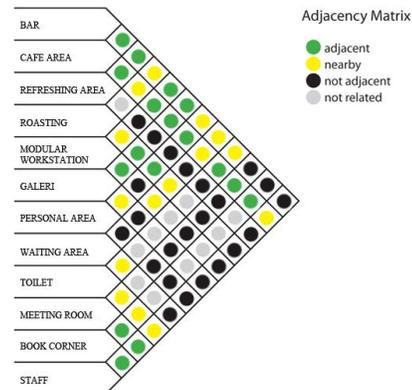
Fasilitas tambahan berupa:

- *Play area* (sarana hiburan, dimana fasilitas yang disediakan adalah permainan *billiard*. Pemilihan permainan ini karena *billiard* dapat dimainkan bersama-sama sehingga dapat menciptakan rasa solidaritas antar teman)
- *Educative playground* (tempat bagi mereka yang suka membaca buku, area ini dibuat dengan konsep lesehan agar menimbulkan kesan santai dan nyaman)

Fasilitas servis berupa:

- *Kitchen & Pantry* (tempat untuk para *chef* memasak dan mempersiapkan makanan ke *waitress* untuk diantarkan ke pengunjung)
- *Staffroom* (area untuk menyimpan barang pribadi staff sebelum bekerja agar tidak bingung dengan barang bawaannya dan tempat untuk beristirahat ataupun makan)

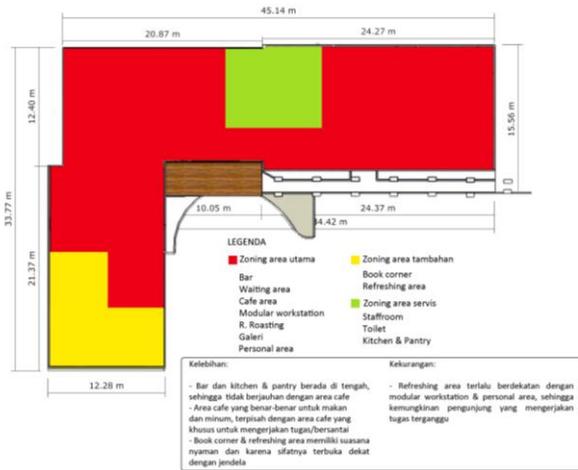
B. Analisis Hubungan Antar Ruang, Zoning-Grouping



Gambar 11. Bagan hubungan antar ruang

Meskipun hanya sebagai ruang tambahan, namun *educative playground* harus mudah dijangkau dari ruang-ruang lainnya sehingga diletakkan tidak jauh dari area bar. Berdasarkan hubungan antar ruang di atas, maka disusunlah zoning sebagai berikut (hijau: area servis, kuning: area tambahan, merah: area utama).

Sedangkan zoning yang terpilih, yaitu:



LEGENDA	KETERANGAN
■ Area utama	Area utama: - area dimana aktivitas paling sering terjadi, karakternya adalah fasilitas pada area utama ini harus terpenuhi dan terwadahi dengan baik
■ Bar	
■ Waiting area	
■ Cafe area	
■ Modular workstation	
■ R. Roasting	
■ Galeri	
■ Personal area	Area tambahan: - area yang mendukung aktivitas utama, karakternya adalah fasilitas ini bisa ada/tidak
■ Area tambahan	
■ Book corner	Area servis: - area yang melayani aktivitas pada area utama dan terhubung di dalamnya maupun untuk beristirahat
■ Refreshing area	
■ Area servis	
■ Staffroom	
■ Toilet	
■ Kitchen & pantry	

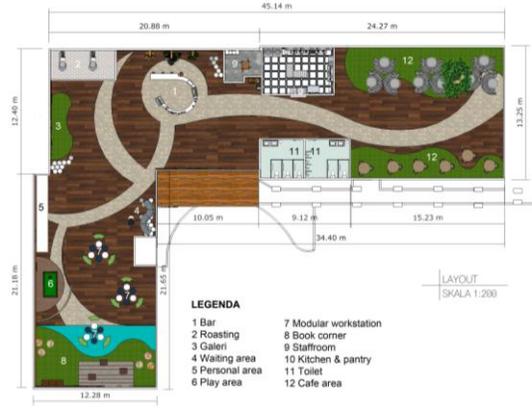
Gambar 12. Zoning

C. Konsep dan Tema Perancangan

Konsep yang dipakai pada perancangan interior *coffee shop* ini adalah “*Collaborative*”. Dimana kata *collaborative* berasal dari kata kolaborasi yang memiliki makna konstruksi ide-ide desain dengan desain yang inovatif sehingga memiliki gaya desain yang terbaru. Pengaplikasian desain “*collaborative*” ini yaitu suatu kegiatan digabungkan dengan cara mengkolaborasikan hal-hal atau pemikiran yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan.

Tema perancangan adalah interior sebuah kafe yang bersifat terbuka, ramah, dan nyaman untuk kegiatan mahasiswa dalam meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan perkembangan bisnis, melalui penerapan warna dan sistem modular pada ruang dan fasilitas. Dalam *collaborative coffee shop* ini batasan desain yang diangkat adalah bentuk dinamis, warna yang hangat, serta nyaman dan membuat betah. Konsep ini, diharapkan mampu meningkatkan produktivitas kerja, interaksi, dan perkembangan bisnis pengguna, serta mampu mewadahi seluruh aktivitas kreatif mahasiswa di Surabaya.

D. Implementasi Konsep pada karakter, Gaya dan Suasana Ruang



Gambar 13. Layout

Perancangan *coffee shop* ini dirancang tanpa gaya desain tertentu sehingga tidak terbatas, namun mengutamakan bentuk sederhana yang memberi kesan lugas dan ringkas. Suasana yang dihadirkan adalah suasana ramah, mengundang, ceria, nyaman, dan bersih.

Material yang digunakan pada desain didominasi dengan material yang memberikan kesan sederhana, ringkas, dan aman untuk anak dan remaja seperti:

a. Lantai

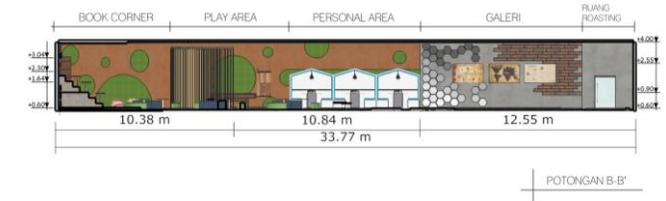
Menggunakan material lantai parket, *artgrass*, *stone tile* pada sebagian besar area, memiliki variasi warna yang beragam, serta mudah untuk menciptakan berbagai bentuk. Material lain yaitu *vinyl* untuk area *educative playground*, karpet untuk *play area* dan keramik untuk beberapa area servis seperti staffroom dan toilet.

b. Dinding

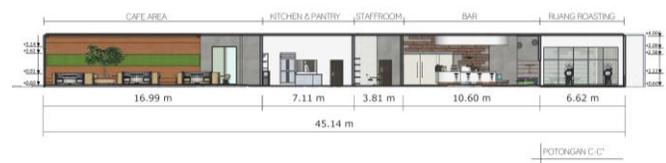
Selain dinding bata, terdapat juga beberapa dinding partisi yang lebih dekoratif. Dinding partisi ini untuk memberi sekat antara *play area* dan *educative playground*



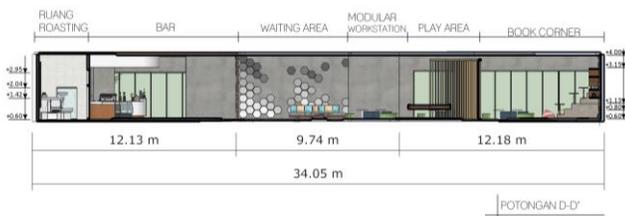
Gambar 14. Potongan A-A'



Gambar 15. Potongan B-B'



Gambar 16. Potongan C-C'



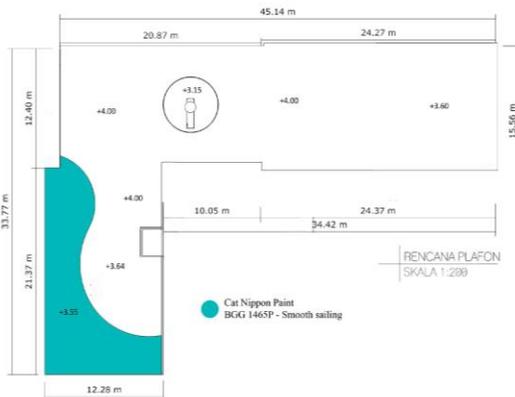
Gambar 16. Potongan D-D'



Gambar 18. Perspektif bar

c. Plafon

Plafon dirancang dengan memberikan *leveling* dan elemen dekoratif agar lebih menarik bagi pengunjung.



Gambar 17. Rencana plafon



Gambar 19. Perspektif koridor bar

Penerapan konsep pada area bar yang paling tampak yaitu *open space*, terlihat pada meja bar yang berbentuk lingkaran, sehingga pengunjung dapat duduk di meja bar dan dapat melihat secara langsung ketika barista membuat dan menyajikan minuman untuk pengunjung.

d. Sistem Pencahayaan/Tata Cahaya

Pencahayaan *coffee shop* ini akan mengupayakan optimalisasi penggunaan pencahayaan alami dengan banyak bukaan pada dinding. Pencahayaan buatan terdiri atas lampu *downlight* untuk pencahayaan utama, serta lampu aksesoris (*hidden lamp*) pada plafon.

e. Sistem Penghawaan/Tata Udara

Penghawaan alami diperoleh dari bukaan (jendela/pintu), sedangkan penghawaan buatan berupa *exhaust fan*, AC split serta AC ceiling universal yang disesuaikan penggunaannya dengan besar cakupan ruang.

f. Sistem Elektronika

Menggunakan sistem jaringan distribusi tegangan primer, sistem 3 fasa untuk yang berkapasitas kecil dengan tegangan rendah, sedangkan kapasitas besar menggunakan tegangan menengah.

g. Sistem Akustik/Tata Suara

Sistem tata suara yang digunakan adalah speaker untuk alunan musik. Selain itu terdapat dinding panel akustik untuk meredam suara yaitu pada *book corner* dan *refreshing area*.

h. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan *sprinkler* dan APAR. *Sprinkler* digunakan dengan pertimbangan dapat menjangkau seluruh sudut ruangan jika terjadi kebakaran besar, sedangkan APAR digunakan untuk mengatasi kebakaran kecil dan kebakaran pada area khusus seperti kitchen & pantry.

i. Sistem Keamanan

Sistem keamanan menggunakan kamera cctv, agar aktivitas yang terjadi di café dapat tetap terawasi dengan baik.



Gambar 20. Perspektif area café

Area café didesain seolah-olah pengunjung sedang berada di dalam taman. Elemen dekoratif utama pada area ini yaitu panel kayu yang di atasnya dihiasi dengan tanaman gantung, dan sisi kanan kiri dindingnya dihiasi dengan *artgrass*. Untuk lantai, menggunakan *stone tile* sebagai jalan setapak, dikombinasikan dengan parket kayu dan *artgrass*. Furniture kursi pada area café ini adalah sofa yang dibuat setengah lingkaran, sehingga bisa menampung pengunjung dalam jumlah yang lebih banyak.

Pada dinding area galeri terdapat kolaborasi perpaduan antara bata yang dihiasi dengan tanaman rambat dengan keramik berbentuk *polygon*. Area ini bertujuan untuk memberikan informasi dan sejarah singkat tentang perkembangan kopi yang ada di dunia maupun di Indonesia. Area ini juga berfungsi sebagai daya tarik pengunjung selain datang ke café untuk menikmati makanan atau minuman saja.

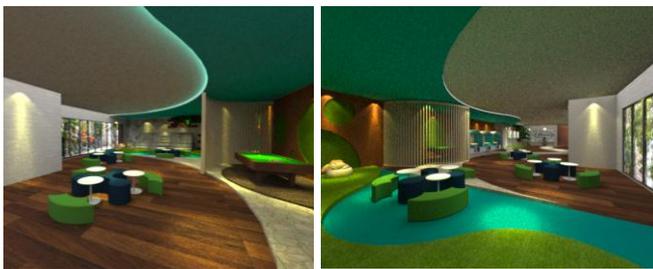


Gambar 22. Perspektif koridor ruang *roasting* dan galeri

Di sisi kanan area galeri terdapat ruang *roasting* yang digunakan untuk menggiling biji kopi, biji kopi yang sudah digiling nantinya akan diproses dan diseduh di area bar. Selain untuk menggiling biji kopi, ruang *roasting* di desain dengan konsep *open bar*, agar pengunjung dapat melihat proses penggilingan biji kopi. Pada dinding ruang *roasting* diberi elemen dekoratif yang berisikan tulisan-tulisan tentang jenis-jenis kopi.

Pada area ini, area café dibuat dengan konsep yang *fun*. Pengunjung bisa makan ataupun minum di area ini juga, dengan suasana yang ceria namun tetap santai. Selain itu, area ini cocok bagi para mahasiswa yang ingin mengerjakan tugas karena tempat ini sesuai dengan jiwa anak muda masa kini yang ingin mengerjakan tugas namun tetap santai dan bisa memberikan sesuatu yang baru. Konsep area ini yaitu untuk merangsang ide-ide dan kreativitas mereka maupun bersosialisasi dengan teman sebayanya. Selain itu, terdapat juga *educative playground* sebagai fasilitas yang mendukung untuk kebutuhan mahasiswa ketika mengerjakan tugas.

*Play area* yang disediakan untuk pengunjung adalah permainan billiard, karena permainan billiard ini bisa dimainkan oleh siapa saja dan tanpa batas usia. Selain itu permainan billiard juga bisa membuat pengunjung untuk bersosialisasi.



Gambar 23. Perspektif *educative playground*

## V. KESIMPULAN

Perancangan interior *coffee shop* yang berbasis “*accessible & Supportive*” yang memberikan fasilitas belajar untuk mahasiswa bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, serta perkembangan bisnis dari pengguna *coffee shop* ini. Kriteria desainnya adalah multifungsi, fleksibel,

memanfaatkan potensi lingkungan dan menyesuaikan dengan iklim. Oleh karena itu, desain interior *coffee shop* ini dirancang bersifat fleksibel, mempertimbangkan aktivitas yang berlangsung, terutama untuk ruang kerja bersama. Sehingga, desain interiornya dirancang memanfaatkan elemen furnitur yang mudah dipindahkan sesuai keinginan, agar pengguna ruang dapat dengan bebas berkumpul dengan pengguna ruang lainnya. Konsep *open space* diterapkan untuk lebih mengakrabkan dan menunjukkan kesan “*welcome*”.

Saran penulis untuk perancangan berikutnya yang serupa, penulis dapat menyarankan untuk menyediakan *meeting room* sehingga fasilitas ini juga dapat digunakan kepada pengunjung yang ingin mengadakan *meeting* dengan jumlah yang lebih besar. Untuk membuat fasilitas menjadi lebih baik untuk pengunjung dapat diberikan ruang khusus selain *educative playground*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini 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. Ir. Hedy Constancia Indrani, M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
2. Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya.
3. Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moril maupun material.
5. Teman-teman seperjuangan yang menemani suka duka pengerjaan Tugas Akhir yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.

6. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis mengucapkan mohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] AAK. (1980). *Budidaya Tanaman Kopi*. Kanisius: Yogyakarta
- [2] Ahmadi, Abu & Sholeh, M. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, Telos Press, St. Louis, USA.
- [4] Chaney, D. (1996). *Lifestyles*. Jakarta: Jalasutra.
- [5] Danarti & S. Najiati. (1997). *Kopi Budidaya dan Penanganan Lepas Panen*. Penebar Swadaya, Jakarta.
- [6] Gunarsa, Singgih & Gunarsa, Y. (2001). *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia
- [7] Gunawan, Christine A. (2016). Perancangan Interior Kabinet Coffee di Surabaya *Jurnal Intra*, 4 (2). Retrieved 23 Desember, 2017, from <http://publication.petra.ac.id/>
- [8] Hartaji, Damar A. (2012). *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orangtua*. (Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
- [9] Herlyana, Elly. (2012). Fenomena Coffee Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda. *Jurnal THAQĀFIYYĀT*, 13 (1). Retrieved 5 Januari, 2018, from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/>
- [10] Mandey, L Silvy. (2009). Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 6 (1), p. 92-100. Retrieved 7 Januari, 2018, from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>
- [11] Papalia, Diane & Feldman, RD. (2008). *Human Development*. Jakarta: Kencana.
- [12] Purwanto, Gabriel Indra. (2016). Perancangan Interior Coffee House di Surabaya *Jurnal Intra*, 4, (2). Retrieved 8 Januari, 2018, from <https://media.neliti.com/>
- [13] Rahardjo, Pudji. (2012). *Panduan Budidaya dan Pengolahan Kopi Arabika dan Robusta*. Penebar Swadaya. Jakarta
- [14] Santrock, John W. (2002). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- [15] Saputra, E. (2008). *Kopi dari Sejarah, Efek bagi Kesehatan Tubuh dan Gaya Hidup*. Yogyakarta: harmoni, Grafindo
- [16] Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- [17] Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.