

Perancangan Interior Café Game di Surabaya

Ryan Daniel Santoso

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41414040@john.petra.ac.id

Abstrak—Warnet yang berada di Surabaya didesain hanya untuk bermain namun tidak memiliki tempat berkumpul. Desain warnet yang ada di Surabaya banyak yang didesain secara ekonomis karena target pengunjungnya adalah anak-anak maupun kaum muda sehingga desain warnet yang ada tidak menarik dan tidak memiliki tema. Dari permasalahan tersebut terciptalah *café gamer* dengan fasilitas tempat berkumpul maupun bermain. Untuk membantu para *gamer* berkumpul serta bersosialisasi terhadap *gamer* yang lain, desain yang diharapkan bertema permainan dapat membuat *gamer* nyaman. Metode yang digunakan untuk proses perancangan ialah tahapan design thinking, metode yang pertama *understanding*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, *test*, *implementation*. Desain cafe dengan tema permainan diharapkan dapat menarik minat kaum muda. Pada warna, organisasi ruang, dan bentuk perabot dapat menggambarkan dua sisi yang berbeda sesuai dengan konsep permainan game online.

Kata kunci: desain interior, café, game.

Abstract— *Internet cafes in Surabaya are designed only to play and lack a gathering place. There are many internet cafe designs in Surabaya that are economically designed because the target visitors are children and teenager and this have resulted in the fact that existing cafe designs are not attractive and have no themes. From these problems a Game Cafe is created with facilities for gathering and playing. To help gamers gather and socialize with other gamers, the design based on game themes could make gamers comfortable. The method used for the design process is design thinking, starting with understanding, observing, point of view, ideate, prototype, test and implementation. A gamer cafe design with themes from games can help attract young people. In terms of color, space organization, and furniture forms, they articulate two different sides according to the concept of online game play.*

Keyword: interior design, cafe, game.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, *Game online* banyak di minati oleh masyarakat selain menjadi hiburan beberapa *game online* dapat di jadikan olahraga yang dinamakan e-sport. Banyaknya pengguna *game online* yang disebut *gamer* yang meluangkan waktu untuk bermain di warnet maupun di rumah.

Gamer adalah pengguna *game online*, *gamer* memiliki kebiasaan untuk bermain di depan layar komputer dengan waktu yang lama. *Gamer* juga memiliki kebiasaan untuk makan di depan layar komputer. *Gamer* Indonesia diprediksi sudah mencapai 34 juta orang.

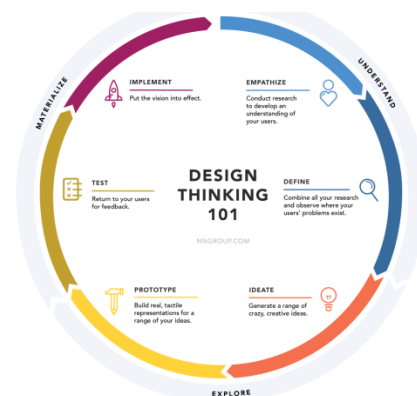
Pada zaman ini *gamer* lebih berminat untuk berkumpul di *mall*, *café*, maupun di rumah. Salah satunya *café* karena suasana

tempat yang membuat pengunjung nyaman. Suasana *café* yang ada di Surabaya sangat bervariasi, beberapa diantaranya desain yang ada mengikuti *brand* maupun yang menciptakan tema sendiri.

Surabaya memiliki 864 warnet atau *internet café*. Warnet yang berada di Surabaya di desain hanya untuk bermain namun tidak memiliki tempat berkumpul. Desain warnet yang ada di Surabaya banyak yang didesain secara ekonomis karena target pengunjungnya adalah anak-anak maupun kaum muda sehingga desain warnet yang ada tidak menarik dan tidak memiliki tema.

Dari permasalahan tersebut terciptalah *café gamer* dengan fasilitas tempat berkumpul maupun bermain. Untuk membantu para *gamer* berkumpul serta bersosialisasi terhadap *gamer* yang lain, desain yang diharapkan bertema permainan dapat membuat *gamer* nyaman. Sehingga dari permasalahan yang ada diperlukanlah fasilitas ini.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan

A. Emphasize

Pada tahap *emphasize* ini dilakukan mengamati dan mewawancarai pengunjung untuk mengetahui karakteristik pengunjung yang datang. Dengan melakukan tahap ini diharapkan mendapatkan data yang berguna untuk tahap selanjutnya. Ditahap ini, mulai mencari beberapa data literatur yang dapat menunjang kebutuhan dalam perancangan.

B. Define

Tahap *define* ini menggabungkan semua data dengan hasil observasi untuk melihat karakteristik pengunjung yang ada di *café*. Setelah melihat pengunjung serta suasana *café* yang ada dapat membantu kebutuhan dan mulai melihat adanya permasalahan yang ada pada *café* tersebut.

C. Ideate

Pada tahap ini akan dilakukan proses memunculkan berbagai solusi-solusi yang ada untuk menjawab problem yang ada dalam

bentuk sketsa desain. Solusi yang ada akan dijadikan jawaban dari problem desain yang dibutuhkan. Mencari inspirasi desain sebelum menentukan desain yang akan digunakan.

D. Prototype

Pada tahap ini dibuat berkas gambar kerja dan maket untuk memudahkan penjelasan serta suasana pada desain yang ada.

E. Test

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk untuk diberikan penilaian mengenai desain yang di buat.

F. Implement

Pada tahap ini dilakukan proses pemasaran dengan cara membuat *branding* terhadap perancangan ini melalui pembuatan brosur, pembuatan katalog. Tahap ini diharapkan agar masyarakat dapat mengetahui produk dan bahan yang di gunakan.

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Restoran

Menurut Marsum W.A (2005) definisi restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan maupun minum. Definisi lain menurut Marsum (2005), restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan minuman. Tujuan operasional restoran adalah untuk mencari keuntungan seperti yang dijelaskan oleh Prof. Vanco Christian dari School Hotel Administration di Cornell University. Selain bertujuan bisnis atau mencari keuntungan, memberikan kepuasan pada konsumennya merupakan tujuan operasional restoran yang utama.

Secara umum, restoran merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Restoran biasanya juga menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan.[1]

B. Café

Cafe atau *Coffee Shop* (kedai kopi) adalah suatu tempat (kedai) yang menyajikan olahan kopi espresso dan kudapan kecil. Seiring perkembangan jaman *coffee shop* menyediakan makan kecil dan makanan berat. (Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988) [2]

C. Kebutuhan Furniture Untuk Cafe

Furniture untuk keperluan *cafe* harus diseleksi secara cermat, sehingga semua dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhannya. *Furniture* tersebut harus praktis, nyaman dipakai, serta enak dipandang. Ruang makan & *lounge* sengaja dibuat berbeda; sesekali perlu juga diubah suasananya untuk mengubah atmosfer agar suasana tidak membosankan, dan selalu menarik.[3]

a. Kursi

Kursi-kursi dalam ruangan makan disusun sedemikian rupa, sehingga selalu terlihat rapi dalam jajarannya; kombinasi model dan perpaduannya warnanya sungguh menarik. Karena kursi-kursi itu bervariasi bentuk dan ukurannya, tinggi dan lebarnya, agar ruang makan tersebut dapat menampung cukup banyak tamu. Dimensi kursi yang diperlukan dalam perancangan ini adalah 50cm x 50cm.

b. Meja

Ada macam-macam bentuk meja makan, tergantung kebutuhan dan bentuk desainya. jenis meja makan yang harus dipilih berdasarkan penempatan di bagian mana meja itu akan ditempatkan; misalnya di pojok, di tengah, di pinggir, dan sebagainya. Dimensi meja yang diperlukan dalam perancangan ini adalah 120cm x 75cm.

c. Sofa

Sofa-Sofa dalam *lounge* disusun beraturan, sehingga terlihat rapi dalam jajarannya; kombinasi model dan ergonominya memberi kenyamanan. Karena sofa-sofa itu bervariasi bentuk dan ukurannya maka sofa dirancang untuk meberikan kenyamanan untuk orang yang mendudukinya. Dimensi sofa yang diperlukan dalam perancangan ini adalah 80cm x 70cm.

d. Lounge Chair

Lounge chair dalam *lounge* di padukan dengan susunan sofa yang beraturan, sehingga terlihat rapi dalam jajarannya; kombinasi model dan ergonominya memberi kenyamanan. Karena *lounge chair* itu bervariasi bentuk dan ukurannya maka *lounge chair* dirancang untuk meberikan kenyamanan. Dimensi *lounge chair* yang diperlukan dalam perancangan ini adalah 60cm x 220 cm.

IV. DESKIPSI OBJEK PERANCANGAN

Objek perancangan Interior Café Game di Surabaya memiliki beberapa fasilitas ruang seperti ruang komputer, ruang *game console*, ruang kerja dan café. Objek perancangan ini terletak di jalan Manyar Kertoajo No.110-112, Manyar Sabrangan, Mulyorejo, Surabaya. Pada bagian Utara terdapat warung nasi udud dan *car wash*, pada bagian barat terdapat Chinese Restaurant dan Swiss-Belinn Manyar Surabaya. Bagian selatan terdapat pemukiman warga, sedangkan bagian Timur terdapat ATM Bank Mandiri.

Bangunan ini memiliki luasan ± 1200 m2 yang diperkirakan dapat menampung ± 15 mobil. Lantai yang ada menggunakan *tile* coklat, sedangkan pencahayaan yang digunakan adalah *hiddenlamp*, *downlamp* serta bantuan cahaya alami dan penghawaan yang digunakan berupa *Air Conditioner*.

Batasan Wilayah



Gambar 2. Tapak Luar

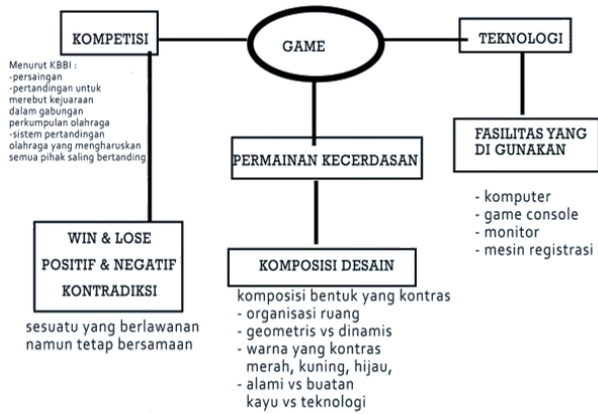
V. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

Konsep perancangan café game adalah “peta dota 2”, maksud dari peta dota 2 adalah sebuah peta dari permainan dota 2 yang ada. Dari peta tersebut memiliki 2 sisi yang berbeda namun saling bersamaan, dan saling berkompetisi. Sehingga dapat di implementasikan kepada organisasi ruang dan warna ruang yang kontras.

Gaya desain yang akan digunakan adalah modern teknologi dimana akan di aplikasikan kedalam desain. Modern akan di aplikasikan kedalam desain dalam bentuk perabot, dan teknologi kepada sistem pembayaran.

Pengguna yang ditargetkan adalah anak- anak muda, aktivitas yang ada pada perancangan adalah bermain, berkumpul, dan makan sehingga dibutuhkan ruang untuk bermain, berkumpul dan makan. Fasilitas *game* yang ada membutuhkan instalasi listrik dan cahaya yang cukup untuk menghindari sakit mata karena menggunakan teknologi dan suhu ac yang cukup.



Gambar 3. Konsep Desain

B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter yang diterapkan pada perancangan adalah modern dan teknologi. Dengan bentukan organis dan geometris yang membuat pengunjung tidak merasa kaku. Modern di sini diterapkan pada bentuk perabot yang digunakan serta material yang digunakan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan santai. Untuk teknologi sendiri diterapkan pada sistem pembayaran dan alat kebutuhan untuk bermain.

C. Sistem Interior

- Pencahayaan

Pencahayaan yang ada menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami yang ada berada di area *café* karena memiliki dinding kaca sehingga dapat melihat kearah jalan raya namun dibantu juga dengan pencahayaan buatan berupa *downlight* dan lampu LED.

1. Downlight

Untuk menerangi area tertentu yang terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu *scoop* sangat ideal untuk memadukan warna cahaya.

2. Lampu LED

Untuk menerangi seluruh area berupa lampu LED TL.

- Penghawaan

Sistem Penghawaan yang digunakan adalah AC *Central* karena digunakan pada area publik yang berskala besar.



Gambar 4. Skema Distribusi AC Central

- Akustik, Keamanan, Akses *Emergency*

Akustik yang ada pada ruangan *café* dan ruang bermain dipisah dengan adanya dinding kaca sehingga suara dari ruang bermain tidak mengganggu pada area *café*.

Sistem proteksi menggunakan CCTV yang diletakkan di beberapa sudut ruang dan menggunakan proteksi manual pintu keluar masuk dapat diawasi dari karyawan yang ada di area kasir. Untuk akses jalur *emergency* dapat melewati pintu dapur, pintu utama dan pintu pada ruang bermain.

D. Transformasi Desain

Berikut ruang-ruang yang dibuat sketsanya :



Gambar 5. Sketsa Ruang Bermain

Sketsa yang ada merupakan ruang game konsol memiliki sirkulasi berdasarkan pola lantai dan memiliki suasana gelap yang futuristik namun kurangnya cahaya yang ada pada ruang tersebut.



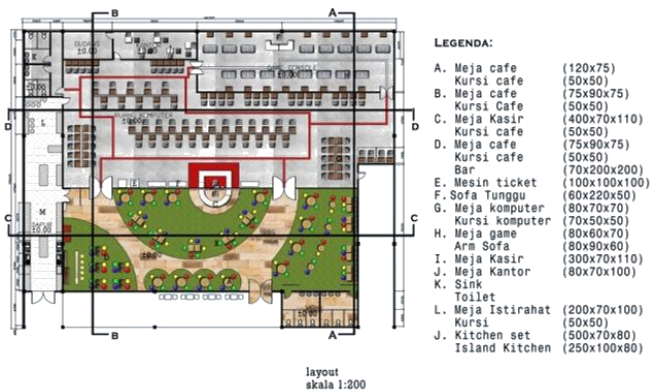
Gambar 6. Sketsa Ruang Komputer

Sketsa yang ada merupakan sketsa dari ruang komputer memiliki area pada kasir sehingga dapat menjaga sekitarnya dan jarak antara pengguna dengan pengguna yang lain tidak terlalu berdekatan sehingga tidak mengganggu pengguna yang lainnya.



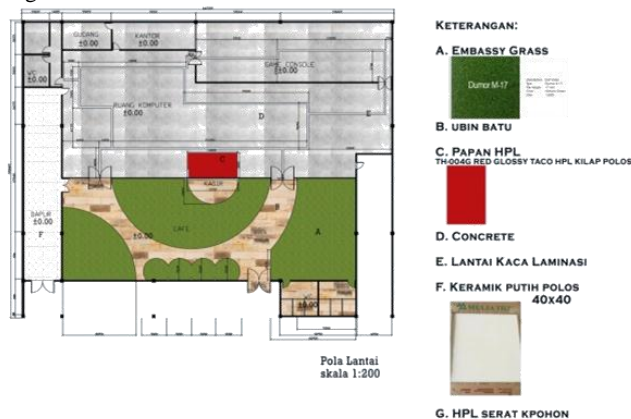
Gambar 7. Sketsa Ruang Cafe

Dari ketiga alternatif layout tersebut dipilih satu dengan berbagai pertimbangan yang ada.



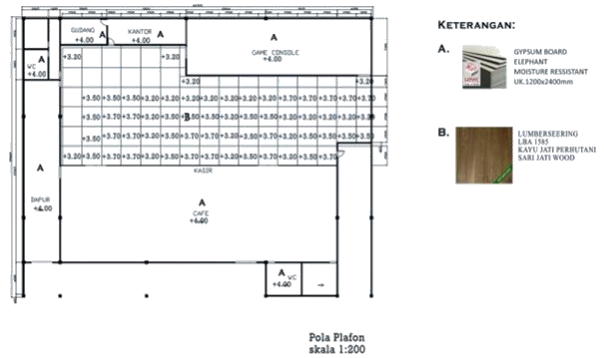
Gambar 8. Layout

Dengan demikian, bentuk dari pola lantai layout tersebut adalah sebagai berikut.



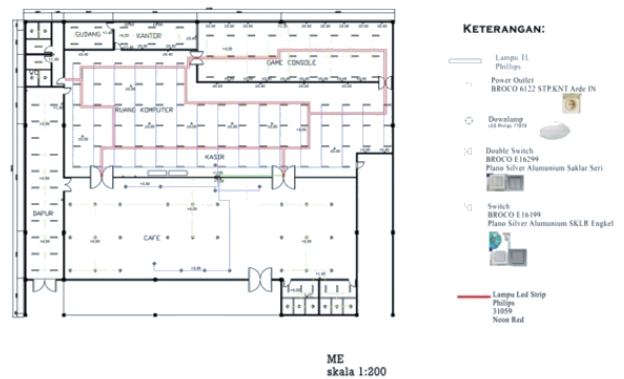
Gambar 9. pola lantai

Begitu pula dengan bentuk plafon di atasnya adalah sebagai berikut.



Gambar 10. pola plafon

Dengan bentuk pola plafon yang demikian, maka terbentuklah mekanikal elektrikal seperti ini.

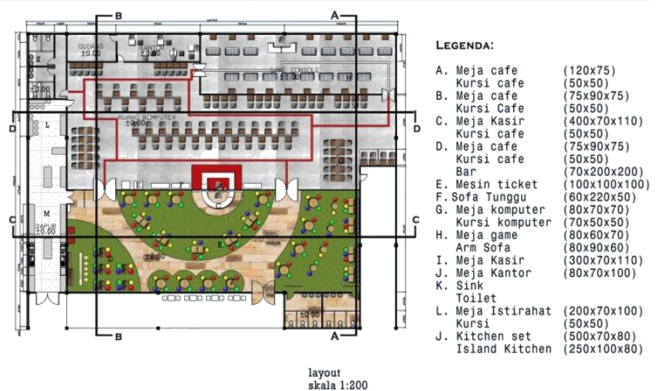


Gambar 11. Mekanikal Elektrikal

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Layout *Café Game*

Desain layout pada desain akhir ini unity antara ruang satu dengan yang lain serta sesuai dengan gaya desain yang diterapkan.



Gambar 12. Layout

B. Ruang-ruang dalam *Café Game*

- *Café*

Ruang ini di gunakan untuk makan dan minum serta para gamer untuk bersosialisasi, bar yang ada pada *café* ini untuk membantu menyiapkan minuman yang berdekatan dengan dapur.



Gambar 13. *Café*

- Ruang Komputer

Ruang ini di gunakan untuk para gamer bermain computer. Terdapat Led pada lantai untuk menunjukan sirkulasi



Gambar 14. Ruang computer

- Ruang *Game Console*

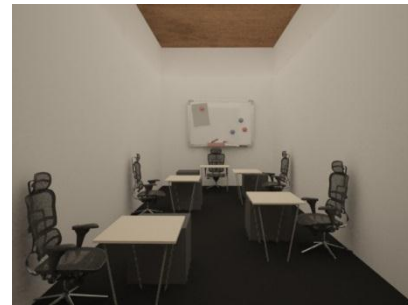
Ruangan ini digunakan untuk para gamer bermain *game console*, berupa PS maupun Xbox.



Gambar 15. Ruang *Game Console*

- Ruang Kantor

Ruangan ini di gunakan untuk para pengurus mengerjakan pekerjaan manajerial pada *café*.



Gambar 16. Ruang Kantor

VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Café Game* bertujuan untuk memberikan suatu fasilitas untuk para gamer berkumpul maupun bermain, dengan menerapkan desain yang menarik. Desain *café* ini juga memberikan sentuhan teknologi berupa lantai yang memiliki lampu LED untuk menunjukan sirkulasi. Pada bagian *café* juga diberikan beberapa alat permainan untuk hiburan. Perancangan ini diharapkan memberikan fasilitas yang dapat menunjang permainan dan para gamer untuk jangka waktu yang lama seiring berkembangnya waktu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis, utamanya kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds., selaku ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, dan juga selaku dosen pembimbing I, Grace Setiati Kattu, S.Sn., selaku dosen pembimbing II, Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T., selaku Koordinasi Tugas Akhir, serta kepada semua pihak yang sudah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marsum. A.W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Edisi IV. Yogyakarta
- [2] Indonesia. Departement Pendidikan dan Kebudayaan. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta
- [3] Panero. J, Zelnik.M . (1979). *Human Dimension*. Jakarta: Erlangga