

Perancangan Interior Café Playground di Surabaya

Sherly Febrina dan S.P. Honggowidjaja
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: sherlyfebrina98@yahoo.com; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak— Pertumbuhan usaha *cafe* yang begitu pesat di Indonesia ini, banyak inovasi pada *cafe* yang bermunculan misalnya *cafe* dengan *library*, *cafe* dengan *co-working space*. Namun untuk di Kota Surabaya sendiri *cafe* dengan inovasi *playground* tidak ada padahal *cafe playground* merupakan inovasi yang menarik dan diminati terutama oleh masyarakat yang sudah berkeluarga dan memiliki anak. Oleh sebab itu, bangunan dengan tema *eat, play and learn* dapat menjadi salah satu solusi untuk para orang tua yang ingin beristirahat dari rutinitas atau melepas kepenatan tetapi tetap dengan menjalankan tugas dalam pengasuhan anak. Bangunan ini diharapkan dapat menyatukan fasilitas makan, bermain, dan pendidikan untuk menunjang aktivitas para orang tua dan anak sebagai bagian dari kegiatan dan interaksi antara orang tua dan anak-anak.

Kata kunci— *Cafe, Interior, Playground, Surabaya*

Abstrac— *The growth of the cafe business is so rapid in Indonesia, there are many innovations in cafes that have sprung up such as cafes with library, cafes with co-working space. But for Surabaya itself, there are no cafes with playground innovations even though the playground cafe is an interesting innovation and in demand especially by people who are already married and have children. Therefore, buildings with the theme of eat, play and learn can be one solution for parents who want to take a break from routine or relieve fatigue but still carrying out their duties in parenting. This building is expected to be able to combine dining, playing and education facilities to support the activities of parents and children as their interactions.*

Keyword— *Café, Interior, Playgroud, Surabaya*

I. PENDAHULUAN

Masyarakat membutuhkan tempat yang memiliki akses yang mudah untuk dikunjungi serta memiliki fasilitas yang memadai untuk bersantai bersama keluarga, teman maupun rekan kerja. Banyak kota-kota besar yang memiliki tempat makan yang menyediakan fasilitas untuk berkumpul dan bersantai, salah satunya adalah *café*. Dengan kondisi masyarakat perkotaan yang semakin sibuk dengan aktivitas masing-masing, mereka membutuhkan tempat untuk beristirahat dari rutinitas mereka sehari-hari. Masyarakat mulai mencari-cari tempat hiburan yang dapat melepas kepenatan mereka sesudah bekerja selama berjam-jam lamanya. Oleh karena itu beberapa masyarakat memilih *café* sebagai tempat tujuan mereka. Kemajuan pembangunan yang pesat membuat *cafe* dan *mall* mulai banyak dikunjungi

masyarakat awam. Kemunculan tempat-tempat hiburan ini dilandasi dari pola kehidupan masyarakat perkotaan yang cenderung mengarah ke *hedonism*. Oleh karena itu banyak tempat-tempat hiburan yang menawarkan fasilitas lengkap yang dapat memenuhi kepuasan masyarakat dengan sentuhan desain-desain yang mulai berkembang di Indonesia sehingga terciptalah banyak tempat hiburan dengan desain-desain dan ide-ide kreatif. Bagi sebagian masyarakat yang ada sudah mulai bosan dengan suasana *mall* yang monoton dan banyak pula masyarakat yang menganggap *mall* sudah biasa dan membutuhkan tempat yang lebih nyaman dan terkesan *homey* untuk ditempati. Oleh karena itu sekarang banyak masyarakat yang mulai melirik *café* sebagai tempat berkumpul dan menghabiskan waktu.

Pertumbuhan usaha *cafe* yang begitu pesat di Indonesia ini, banyak inovasi pada *cafe* yang bermunculan misalnya *cafe* dengan *library*, *cafe* dengan *co-working space*. Namun untuk di Kota Surabaya sendiri *cafe* dengan inovasi *playground* tidak ada padahal *cafe playground* merupakan inovasi yang menarik dan diminati terutama oleh masyarakat yang sudah berkeluarga dan memiliki anak. Oleh sebab itu, bangunan dengan tema *eat, play and learn* dapat menjadi salah satu solusi untuk para orang tua yang ingin beristirahat dari rutinitas atau melepas kepenatan tetapi tetap dengan menjalankan tugas dalam pengasuhan anak. Bangunan ini diharapkan dapat menyatukan fasilitas makan, bermain, dan pendidikan untuk menunjang aktivitas para orang tua dan anak sebagai bagian dari kegiatan dan interaksi antara orang tua dan anak-anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Cafe

Secara terminologis, kata *café* berasal dari bahasa Perancis—*coffee*, yang berarti kopi (Oldenburg, 1989: 126). Di Indonesia, kata *café* kemudian disederhanakan kembali menjadi kafe (Herlyana, 2012). Pengertian harafiahnya mengacu pada (minuman) kopi, yang kemudian di Indonesia kafe lebih dikenal sebagai tempat menikmati kopi dengan berbagai jenis minuman non-alkohol lainnya seperti *soft drink* berikut sajian makanan ringan lainnya. Lebih lanjut, Hornby (2006) mengartikan *café* (kafe) dalam dua terminologi : yakni tempat di mana kita bisa membeli minuman dan makanan kecil, dan di mana kafe lebih mengacu pada kedai atau warung

yang menjual tidak hanya minuman dan makanan tetapi juga koran, buku dan buka hingga larut malam. Pada dasarnya cafe itu sendiri mempunyai arti harafiah kedai kopi atau tempat menikmati makanan dan minuman sambil menikmati hiburan, dengan berkembangnya jaman cafe ini semakin luas artinya tidak saja menjadi tempat menikmati makanan dan minuman tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru. Berdasarkan pengertian tersebut di atas *cafe* memiliki ciri seperti tempat yang nyaman untuk menikmati aneka makanan dan minuman dengan suasana nyaman untuk berkumpul.

B. Fasilitas Playground

Macam fasilitas playground yang optimal :

1. *Keeping active. Physical games*

Fasilitas bermain yang memungkinkan pergerakan yang aktif seperti melompat, berlari, bersepeda, merangkak, memanjat atau merosot dengan luasan yang cukup serta keamanan dari bahaya benturan atau jatuh. Juga dianjurkan untuk menyediakan beberapa peralatan bermain modular, struktur dan medan bermain yang vatiatif yang memungkinkan interaksi dan permainan yang dinamis.

2. *Getting along. Social games.*

Fasilitas bermain yang memungkinkan permainan kebersamaan seperti kejar-kejaran, bersembunyi dan bermain peran. Imajinasi adalah alat primer dalam aktivitas seperti ini, oleh sebab itu akan lebih efektif untuk menyediakan bentukan-bentukan yang abstrak, dimana anak dapat menyediakan bentukan-bentukan yang abstrak, dimana anak dapat beradaptasi dengan sendirinya terhadap bentukan tersebut.

3. *Imagining. Creative games.*

Fasilitas permainan yang melibatkan material yang dapat dikreasikan seperti pasir, rumput, air, kerikil atau tanah liat akan membuat anak sangat aktif dan imajinatif dalam berkreasi dengan material-material tersebut.

4. *Experimenting. Sensorial games.*

Meskipun indera manusia terlibat dalam setiap aktivitas, anak-anak sangat suka bereksperimen dengan elemen-elemen yang melibatkan indera.

5. *Playing in peace and quiet.*

Menyediakan kesempatan untuk beristirahat pada sebuah playground sama pentingnya dengan mendorong aktivitas fisik. (Broto, A-7)

C. Alat Permainan Edukatif

Menurut Menurut Ranuh (51) yang dimaksud dengan APE adalah permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan, serta berguna untuk :

1. Pengembangan aspek fisik : kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak
2. Pengembangan Bahasa : dengan melatih berbicara menggunakan kalimat yang benar
3. Pengembangan aspek kognitif : dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan lain sebagainya
4. Pengembangan aspek social : khususnya dalam hubungan dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat

Contoh alat permainan balita dan perkembangan yang distimulasi :

1. Pertumbuhan fisik / motoric kasar : sepeda roda tiga / dua, bola, mainan yang ditarik / didorong
2. Motorik halus : gunting, pensil, bola, balok, lilin
3. Kecerdasan / kognitif : buku bergambar, buku cerita, puzzle, lego, boneka, pensil warna
4. Bahasa : buku bergambar, buku cerita
5. Menolong diri sendiri : gelas / piring plastik, sendok, baju, sepatu, kaos kaki
6. Tingkah laku sosial : permainan bersama seperti kotak pasir, bola, tali

D. Furniture untuk Anak

Menurut Lang (275) furniture yang dipilih untuk ruang anak berpengaruh terhadap kreativitas dan imajinasi mereka. Berikut adalah prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih furniture untuk anak :

1. Sesuai dengan anatomi tubuh (ergonomis)
Perabot di ruangan anak harus nyaman, nyaman artinya sesuai dengan anatomi tubuh atau ergonomis. Ukuran furniture sebaiknya disesuaikan dengan ukuran tubuh anak. Ukuran furniture dibuat standart mengingat anak terus berkembang, tetapi tetap disesuaikan.
2. Aman
Untuk keamanan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Beberapa di antaranya ialah tidak mengandung finishing bahan kimia beracun, menghindari sudut-sudut tajam pada furniture dan menghindari penggunaan bahan furniture yang rentan pecah.
3. Fleksibel
Fleksibel adalah furniture yang mudah dipindah-pindahkan atau memiliki fungsi lebih dari satu (multifungsi). Penggunaan furniture yang dapat dipindahkan disebabkan anak mudah sekali merasa bosan dengan satu jenis susunan furniture.
4. Kuat (tahan lama)
Mengingat anak sangat aktif dan cenderung ceroboh jadi pilih desain furniture yang kokoh dan tahan lama.
5. Ujung
Perhatikan ujung furniture yang akan dipergunakan kepada anak. Usahakan memilih furniture yang tidak

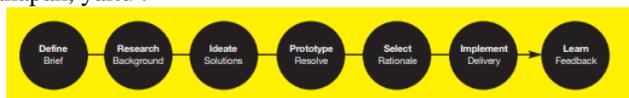
memiliki ujung yang tajam, namun pilihlah jenis furniture yang memiliki ujung agak bulat.

6. Material yang tidak boleh dipergunakan untuk anak

- Logam
Menghindari akibat benturan yang jauh lebih berbahaya dan menyakitkan, furniture yang terbuat dari logam juga berpotensi menghantarkan listrik apabila furniture yang bersangkutan dilengkapi dengan asesoris yang dihubungkan dengan listrik.
- Kaca
Kaca biasa digunakan sebagai bahan pelengkap furniture dan terkadang beberapa furniture meletakkan penempatan kaca pada bagian bawah dengan ukuran yang relatif besar. Apabila memiliki anak balita yang masih berjalan, penempatan kaca dibagian bawah furniture berpotensi membahayakan keselamatan anak balita seperti resiko pecah ataupun retak.

III. METODE PERANCANGAN

Metode yang akan digunakan dalam perancangan interior Café Playground ini mengadopsi proses *design thinking* menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris terdiri dari 7 tahapan, yaitu :



Gambar 1. Proses Design Thinking Gavin Ambrose dan Paul Harris

A. Define

Tahap pertama yang dilakukan dalam perancangan ini adalah *define*, yaitu proses pengamatan lingkungan sekitar dan fenomena yang sedang terjadi saat ini. Perancang mengambil permasalahan mengenai hubungan antara anak dan orangtua yang semakin renggang karena kesibukan dan aktivitas mereka masing – masing . Target pengguna yang ditentukan oleh penulis pada perancangan ini yaitu anak – anak dari usia 2 – 8 tahun dan orangtua muda dengan masa dewasa awal pada usia 20 – 45 tahun. Setelah menentukan topik, perancang melakukan studi literatur, baik dari jurnal perancangan sejenis yang telah ada sebelumnya dan dari buku-buku sebagai acuan tinjauan pustaka.

B. Research

Perancang menentukan rumusan masalah yang akan digunakan dalam proses perancangan ini. Permasalahan yang sudah ditentukan, dipelajari lebih dalam dengan mengumpulkan data literatur yang berkaitan dengan perancangan. Perancang juga melakukan pengamatan dan wawancara untuk mendapatkan informasi dari pihak orangtua dan anak. Wawancara yang dilakukan kepada orangtua muda yang baru saja memiliki anak dan masih sibuk dengan karir nya. Perancang melakukan penelitian mengenai kebutuhan dan aktivitas apa saja yang sangat sering dan diminati oleh

orangtua dan anak – anak.

C. Ideate

Berdasarkan perumusan masalah dan hasil analisis pada tahap sebelumnya, perancang melakukan analisa kebutuhan pengguna dan mencari solusi untuk masalah yang ada. Penulis melakukan *brainstorming* dengan *mind map* untuk menemukan berbagai alternatif solusi desain. Alternatif solusi desain yang terbaik tersebut diwujudkan dengan konsep dan sketsa ruang untuk menunjukkan gambaran perancangan yang diinginkan.

D. Prototype

Pada tahap ini, perancang melakukan proses *drafting* dan *visualitation* mulai dari pembuatan gambar kerja hingga render dan maket. Pembuatan gambar kerja mulai dari layout, potongan, rencana lantai, rencana plafon, mekanikal elektrik, dan detail elemen interior dan perabot. Hasil dari proses ini akan didiskusikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan kritik dan saran.

E. Selection

Tahap ini merupakan pengembangan dari tahap sebelumnya. Perancang mengembangkan hasil kritik dan saran dari dosen pembimbing untuk desain akhir perancangan.

F. Implementation

Perancang akan melakukan revisi dari beberapa kritik dan saran yang didapat di tahap sebelumnya untuk mendapatkan hasil perancangan yang lebih baik. Kemudian penulis mempresentasikan desain akhir yang sudah *fix* mulai dari gambar 2D, 3D, maket, presentation board, dan material board. Perancang juga memberikan beberapa produk pendukung berupa banner untuk membantu. Setelah melakukan presentasi kepada dosen dan kelompok, perancang akan memperkenalkan desain ke publik melalui pameran tugas akhir Desain Interior dan jurnal.

G. Learn

Di tahap terakhir, perancang akan mendapat pelajaran dari perancangan ini, kritik, dan saran dari dosen maupun publik. Hal tersebut akan menjadi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan desain di perancangan selanjutnya.

IV. HASIL PERANCANGAN

A. Lokasi Eksisting

Nama eksisting : Resto Park Cafe
 Lokasi : Jalan Manyar Kertoarjo 110-112 Surabaya, Jawa Timur
 Luasan : 1.604 m
 Arah hadap : Utara

Tapak luar bangunan :

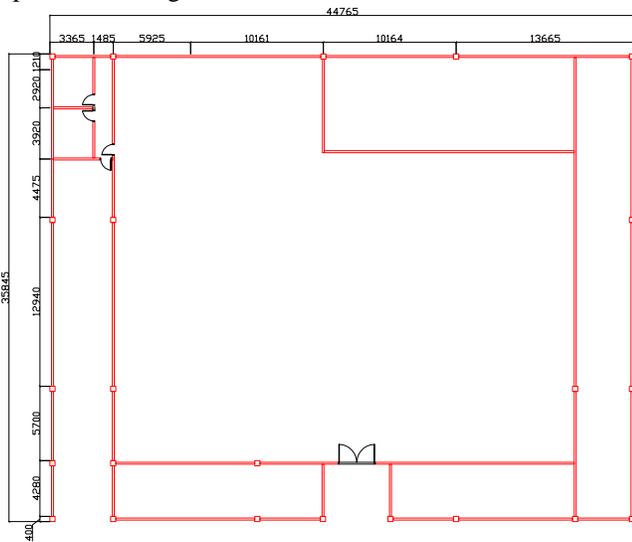


Gambar 2. Lokasi Eksisting Resto Café Park

Bangunan ini berada di Jalan Manyar Kertoarjo Surabaya, dengan batasan site sebagai berikut :

- Batas utara : Jl. Manyar Kertoarjo
- Batas selatan : Perumahan Manyar Kertoarjo
- Batas barat : Rumah Warga Jl. Manyar
- Batas timur : Bengkel Mobil

Tapak dalam bangunan :



Gambar 3. Layout Resto Café Park

Alasan pemilihan tapak :

- a. Terletak di tengah Kota Surabaya yang merupakan pusat kuliner dan perbelanjaan
- b. Letak strategis karena berada di pinggir jalan raya dan pusat Kota Surabaya sehingga mudah dijangkau.
- c. Area yang cukup luas yang tidak terhalang oleh kolom, sehingga dapat memberikan fleksibilitas dalam proses perancangan dan renovasi

B. Konsep Perancangan

Dari permasalahan yang dianalisa, perancang mendapati beberapa permasalahan yang dapat dijadikan dasar dalam mendesain proyek tersebut diantaranya :

1. Masyarakat membutuhkan tempat yang memiliki akses yang mudah untuk dikunjungi serta memiliki fasilitas yang memadai untuk bersantai bersama keluarga, teman maupun rekan kerja
2. Kondisi masyarakat perkotaan yang semakin sibuk dengan aktivitas masing-masing, mereka mulai mencari-cari tempat hiburan yang dapat melepas kepenatan mereka sesudah bekerja selama berjam-jam lamanya.
3. Kurangnya peran orangtua menjalankan tugas dalam pengasuhan anak karena sibuk dengan aktivitas masing-masing

Sehingga muncul ide konsep desain untuk perancangan cafe playground ini adalah “Funtastic” yang merupakan gabungan antara kata “Fun” dan “Fantastic” yang artinya adalah “Menyenangkan” dan “Fantasi”. Konsep tersebut menekankan beberapa tujuan, diantaranya :

1. Menciptakan cafe dengan inovasi baru yaitu memunculkan playground didalamnya yang berfungsi selain sebagai tempat berkumpul dan menikmati makanan tetapi juga dapat menghibur dan mengedukasi anak-anak.
2. Menyatukan fasilitas makan, bermain, dan pendidikan untuk menunjang aktivitas orang tua dan anak.

C. Desain Akhir

- Layout

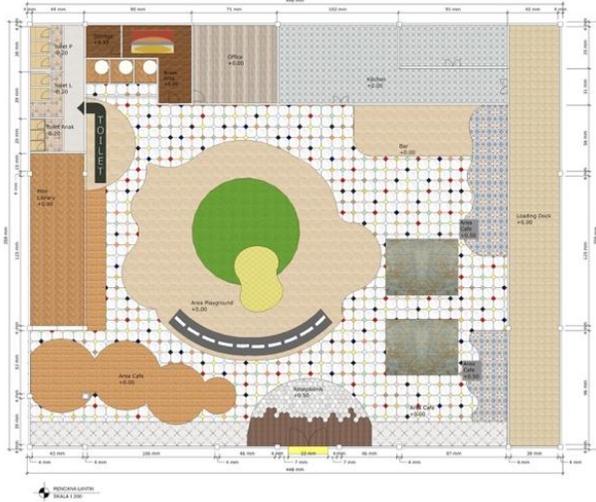


Gambar 4. Layout

- Lantai

Lantai pada perancangan ini menggunakan parket kayu, karpet, keramik, granit, dan rumput sintetis.

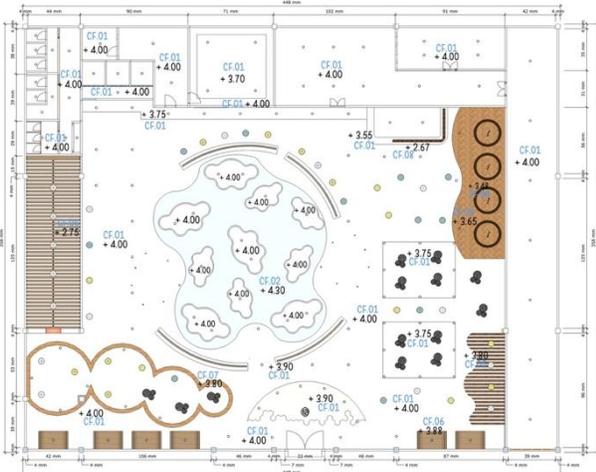
Penggunaan parket pada area playground mampu memberikan suasana hangat, aman bagi anak, bersih, dan tahan lama. Karpet pada pola lantai mini library memberikan kenyamanan bagi anak dan orangtua dan karpet yang digunakan merupakan material karpet yang aman bagi anak – anak untuk beraktivitas. Pada area lobby dan toilet menggunakan material granit tiles sehingga bentukan dapat menyesuaikan desain.



Gambar 5. Lantai

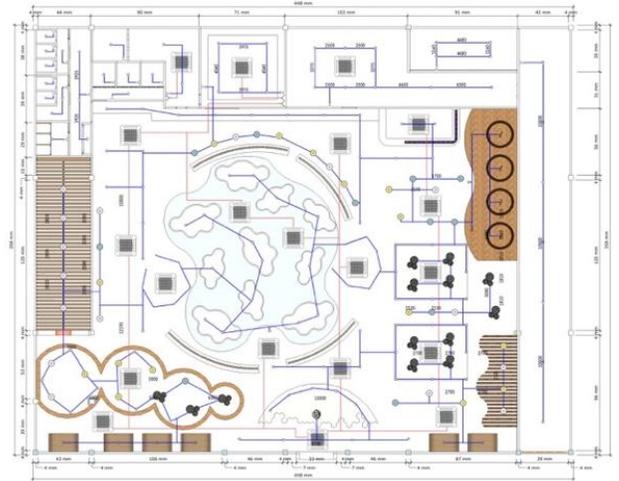
- Plafon

Plafon menggunakan material utama yaitu *gypsum board*. Pada area *playground* terdapat plafon gantung dengan bentukan awan untuk memberikan kesan alam.



Gambar 6. Plafon

- Mechanical Electrical

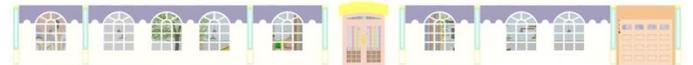


Gambar 7. Mechanical Electrical

- Main Entrance



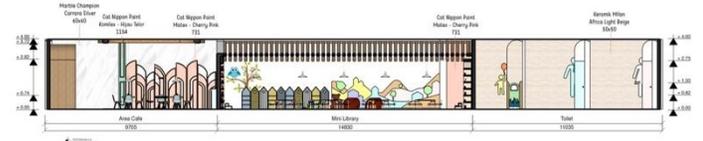
Persektif Main Entrance



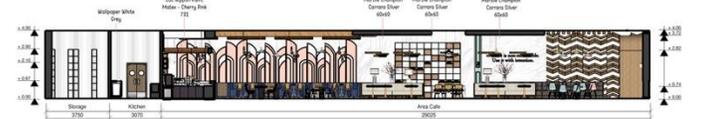
Tampak Depan Main Entrance

Gambar 8. Main Entrance

- Tampak Potongan



Gambar 9. Potongan A-A'



Gambar 10. Potongan B-B'



Gambar 11. Potongan C-C'



Gambar 12. Potongan D-D'

- Perspektif



Gambar 13. Area Café



Gambar 14. Area Café dan Mini Library



Gambar 15. Area Playground



Gambar 16. Area Café



Gambar 17. Area Café



Gambar 18. Area Café dan Bar



Gambar 19. Area Café



Gambar 20. Area Mini Library



Gambar 21. Area Playground

V. KESIMPULAN

Menciptakan cafe dengan memunculkan playground didalamnya yang berfungsi selain sebagai tempat berkumpul dan menikmati makanan tetapi juga dapat menghibur dan mengedukasi anak-anak merupakan suatu inovasi baru yang dapat dikembangkan di kota besar seperti di Surabaya. Hal ini dapat menjadi kebaruan di lingkup kuliner. Tujuan utama dalam menciptakan cafe ini yaitu menyatukan fasilitas makan, bermain, dan pendidikan untuk menunjang aktivitas orang tua dan anak. Diharapkan cafe ini dapat menarik perhatian anak dan orang tua untuk berkunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Tuhan Yesus, orang tua penulis, bapak S.P. Honggowidjaja, M.Sc., Arch, ibu Dra Anik Rakhmawati, M.Pd, teman-teman penulis, dan semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan tugas akhir. Berkat bantuan dari orang-orang ini, penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan bagi perancangan selanjutnya. Penulis juga memohon maaf apabila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A S Hornby, *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, Oxford University Press, 2006.
- [2] Baraban, Refina S and Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design*. John Wiley & Sons, Inc, 2001.
- [3] Birchfield, John C., Raymond T. Sparrowe. *Design and Layout of Foodservice Facilities*. New Jersey : John Wiley & Sons, 2003
- [4] Broto, C. *Design for Fun : Playspaces*. Barcelona: Page One Publishing, Print, 2006.
- [5] Cirabolini, Silvia. *Food Shop Interior*. Hong Kong : Design Media Publishing Limited, 2003.
- [6] De Chiara, Joseph, and John Callender. *Time-Saver Standart for Building Types*. Ensiklopedia Indonesia. Jakarta: Ichtiar Baru, 1994.
- [7] DeViney, J. e. *Inspiring Spaces for Young Children*. Lewisville: Gryphon House, 2010.
- [8] E. Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- [9] Herlyana, Elly. *Fenomena Coffee Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda*. Program Studi Sejarah dan kebudayaan Islam, Fakultas Adab dan Ilmu Budaya, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2012.
- [10] Katsigris, Costas., Chris Thomas. *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice*. New Jersey : John Wiley & Sons, 2009.
- [11] Kotschevar, Lendal H., Diane Withrow. *Management by Menu*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc. 2008.
- [12] Musfiroh Tadkiroatun. *Cerdas Melalui Bermain : Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo. 2008
- [13] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 1993.
- [14] Oldenburg, R. *The Great Good Place*. New York : Marlowe, 1989.
- [15] Piotrowski, Christine M. dan Elizabeth A. Rogers. *Designing Commercial Interiors, Second Eddition*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2007.
- [16] Suptandar, Pamudji. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999.