

Perancangan Interior *Coffee Edu-Tourism Centre* Di Kebun Kopi Karanganyar

Elizabeth, Lintu Tulistyantoro
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: Elizabeth.lizliz.lisa@gmail.com; lintut@petra.ac.id

Abstrak— Semakin meningkatnya industri kopi di Indonesia saat ini, membuat kopi sendiri menjadi bagian dari gaya hidup sebagian besar orang saat ini. Faktanya kopi Indonesia berhasil populer hingga mancanegara dan membuat Indonesia lebih dikenal di mata dunia. Oleh karena itu kita sebagai masyarakat Indonesia perlu untuk mendalami produk nasional agar menumbuhkan rasa cinta akan produk-produk lokal. Tujuan dari perancangan interior *Coffee Edu-Tourism Centre* ini adalah untuk memenuhi 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 memberikan *experience* berbeda sehingga mampu menarik minat masyarakat lokal maupun wisatawan asing pada dunia kopi, terutama kopi hasil produksi Indonesia.

Kata Kunci—Edukasi, Kopi, Interior, Wisatawan, Indonesia

Abstract— The expansion of coffee industry in Indonesia makes coffee becomes a part of lifestyle for most people. Indonesian coffee has managed to be popular to foreign countries and that makes Indonesia is also well-known in the world. Therefore, the Indonesians need to know, explore and love their own local products. The purpose of this Interior Design is in order to know more about Indonesian coffees, people needed the information about types, history, the culture of coffee, how to process coffee, and the needs for facilities that provides experiences to explore and enjoy coffee in full with attractive interior ambients, that can be obtained through structuring design elements based on the art and design knowledges. The facilities includes the form of cafes, coffee workshops, information on coffee galleries, and coffee stores, by displaying a comfortable and pleasant interior atmosphere, to attract local and foreign tourists in the world of coffee, especially Indonesia's local.

Keyword— Education, Coffee, Interior, Travelers, Indonesia

I. PENDAHULUAN

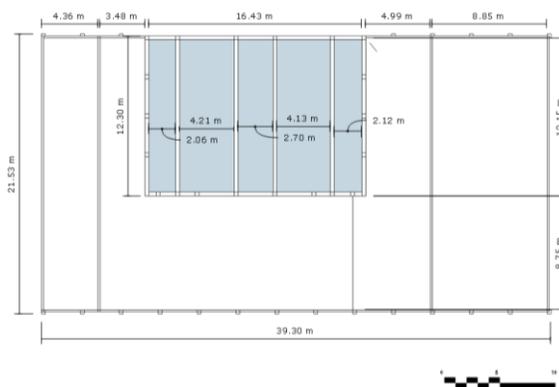
Indonesia menjadikan kopi sebagai komoditas yang memiliki peranan penting bagi pertumbuhan perekonomian masyarakat di Indonesia karena melalui kopi Indonesia

mampu masuk ke pasar dunia dan dikenal memiliki kopi dengan cita rasa yang beragam dan special [4]. Gaya hidup minum kopi juga sedang melanda masyarakat Indonesia. Menjamurnya kedai kopi di beberapa wilayah kota besar di Indonesia, bisa jadi mengindikasikan bahwa keberadaan kopi di Indonesia kini tengah populer. Hal ini berawal dari meningkatnya industri pengolahan kopi di nusantara. Semakin meningkatnya industri kopi, hingga membuat kopi sendiri menjadi bagian dari gaya hidup sebagian besar orang saat ini. jika kopi Indonesia berhasil populer hingga mancanegara, tentu Indonesia akan lebih dikenal di mata dunia [2]. 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, museum kopi, dan *coffee store* dengan menampilkan suasana interior yang nyaman serta menyenangkan, sehingga mampu menarik minat masyarakat lokal maupun wisatawan asing pada dunia kopi, terutama kopi lokal hasil produksi Indonesia.

Perkebunan kopi *De Karanganyar Koffieplantage* di daerah Karanganyar Timur, Kecamatan Nglegok, Blitar ini menjadi salah satu perkebunan kopi tertua yang ada di wilayah Blitar. Perkebunan ini merupakan peninggalan Pemerintah Kolonial Belanda dan terkenal dengan penghasil kopi robusta terbaik di Indonesia. Dengan luas kebun sebesar 300 hektar, produksi kopi yang dihasilkan merupakan jenis kopi robusta dan arabika, yang dinamakan robusta blitar dan arabika nusantara. Terdapat beberapa bangunan bergaya Eropa bekas peninggalan Belanda salah satunya adalah bangunan Kantor perkebunan yang diberi nama "*De Karanganyar Koffieplantage* Blitar" yang dimiliki oleh perusahaan bernama Harta Mulia Pada perkebunan ini terdapat banyak bangunan peninggalan kolonial yang dapat dijadikan fasilitas untuk kebutuhan masyarakat tentang informasi seputar kopi lokal Indonesia terutama daerah Blitar. Ditambah dengan fasad bangunan yang merupakan bangunan *heritage* memberi tantangan pada desainer untuk mengelola suatu ruang informasi budaya kopi yang dapat sekaligus memberikan pengalaman ruang dengan suasana perkebunan yang kental.

Pembelajaran tentang pusat edukasi kopi, di dalamnya harus bersifat informatif, dokumentatif, reservatif dan edukatif, dan rekreatif. Informatif, pemberitahuan kepada masyarakat luas khususnya pengunjung museum untuk mendapatkan dan memperoleh informasi yang berhubungan erat dengan materi koleksi yang dipamerkan; Dokumentatif, penyampaian informasi yang ditujukan kepada pengunjung pusat edukasi tentang penjelasan materi koleksi yang berupa rekaman sejarah dan perkembangannya (misalnya gambar, foto, rekaman pertumbuhan tanaman kopi, dan lain-lain); Reservatif dan Edukatif, pelatihan-pelatihan tentang pemahaman materi koleksi lebih lanjut dan mengembangkannya lebih luas untuk menemukan klon-klon (spesies/jenis) baru tentang kopi yang akan menambah wawasan dan pengetahuan pengunjung; Rekreasi, keberadaan museum, selain sebagai wahana konservasi yang bersifat mendidik, juga harus menimbulkan perasaan nyaman, menyenangkan, dan menghibur pengunjung, sehingga pengunjung tidak merasa bosan saat berada di dalam ruangan.

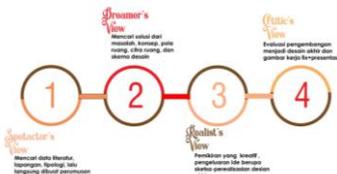
secara langsung masuk ke dalam ruangan karena orientasi bangunan Utara-Selatan.



Gambar.2 *Layout Existing*
(Sumber: Pribadi)

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah literatur Disney Method yang dirumuskan oleh Robert Dilts pada 1994, yaitu desainer harus melakukan cara berpikir paralel dimana kita diharuskan untuk menganalisa masalah, mengeluarkan ide, mengevaluasi ide, membuat kritik atas apa yang telah dilakukan [1].



Gambar 1. *Disney Method*
(Sumber: Pribadi)

Tampak pada Gambar 1 *disney method* terdiri dari 4 tahap, yang dijelaskan dalam penjabaran berikut, antara lain:

A. *Spectator's View*:

Berfikir secara fakta, data dan eksternal sudut pandang terkait masalah tersebut di lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain:

Data Fisik

Site yang diambil untuk perancangan museum kopi adalah bangunan bekas pabrik yang dulunya digunakan sebagai tempat produksi utama kopi PT. Harta Mulia. Bangunan memiliki batas- batas sebagai berikut :

- a. Utara : Kebun Kopi Karanganyar
- b. Selatan : Pabrik kopi PT Harta Mulia
- c. Timur : Roemah Lodji
- d. Barat : Kebun Kopi Karanganyar

Orientasi bangunan adalah Utara-Selatan sehingga penghawaan alami dapat dimaksimalkan untuk ruang-ruang di dalam bangunan. Pencahayaan alami yang ada pun tidak

Data non fisik

Sistem Pencahayaan

- Bukaannya, yaitu pintu dan jendela pada bangunan menghadap ke arah utara, sehingga cahaya matahari pagi dan sore tidak secara langsung masuk ke dalam ruangan. Dengan posisi bukaan seperti ini ruangan tidak akan terasa panas.
- Bangunan merupakan bekas pabrik pengolahan kopi yang untuk sekarang tidak berfungsi lagi, sehingga pencahayaan buatan yang dimiliki sekarang sangat kurang.
- Pada bagian selatan terdapat kolam *outdoor* yang menyambung dengan pabrik, sehingga cahaya matahari banyak masuk dari bagian ini. Dengan adanya kolam ini membuat ruangan pabrik tidak lembab meskipun telah lama tidak dipakai.

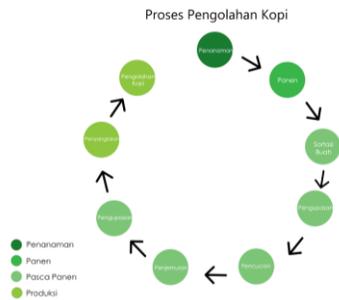
Sistem Penghawaan

- Bukaannya, yaitu pintu pada bangunan menghadap ke arah utara dan terdapat area semi *outdoor* pada bagian selatan, sehingga cahaya matahari pagi dan sore tidak secara langsung masuk ke dalam ruangan. Dengan posisi bukaan seperti ini bangunan tidak akan terasa panas dan penghawaan alami dapat masuk dengan dasar teori *cross ventilation*.
- Karena bangunan berada di tengah tengah kebun kopi sehingga hawa yang dihasilkan relatif sejuk.
- Pada dinding bagian utara terdapat roster yang diletakkan diantara kolom bertujuan agar udara masih dapat masuk ke dalam bangunan, tanpa berlebihan dan kelembaban optimal untuk kopi tetap terjaga.

Analisis Programming

Analisa karakter ruang pada perancangan interior *Coffee Edu-Tourism Centre* Karanganyar didasarkan pada kebutuhan pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, dan akustik pada setiap ruang yang ditentukan pada aktivitas apa yang akan terjadi pada ruangan tersebut. Pembagian ruang didasarkan pada

proses pengolahan kopi dari panen hingga menjadi minuman kopi.:



Gambar.3 Proses Pengolahan Kopi
(Sumber: Pribadi)

Sehingga area yang diperoleh adalah *Lobby, Cultivation Area, Classification area, Roasting Area, Extraction Area, Culture Area, Store* dan *Service unit*

Area pemrosesan kopi secara urut saling berhubungan. Ada pula beberapa area saja yang tidak saling berhubungan, seperti *Store* dengan *Lobby*, *store* dengan area edukasi dan *store* dengan *service unit*. Analisa hubungan antar ruang dan kedekatan antar ruang dilakukan untuk menghasilkan konsep peletakkan ruang yang digunakan dalam menyusun zoning dan grouping

B. Dreamers View

Pada tahap kedua hal yang harus dilakukan adalah *brainstorming*. Pada tahap ini perancang mengeluarkan ide sebanyak mungkin, diharapkan menjadi seorang pemimpin yang tidak mengenal batasan. Dari tahap ini munculah konsep. Konsep yang digunakan pada perancangan *Coffee Edu-Tourism* ini adalah “Manten Kopi”. “Manten Kopi” merupakan budaya lokal yang diadakan tiap tahun oleh kebun kopi karanganyar. *Manten kopi* dilaksanakan sebelum panen raya sebagai ucapan syukur kepada Tuhan karena telah memberikan hasil panen yang melimpah. Filosofi *manten* sendiri adalah kedua manusia lanang dan wadon saling menjaga dalam menjalani hidup. Lanang disini sebagai bentuk filosofi dari manusia dan wadon sebagai bentuk filosofi dari bumi (*mother earth*), sehingga perancangan interior memiliki pengaplikasian desain yang menyatu dengan alam, dengan bentuk *massive* sehingga pengunjung diberikan kesan dilindungi, ditopang dan dipelihara oleh alam. Tugas manusia sebagai penjaga alam diaplikasikan pada penggunaan material lokal yaitu kayu kopi. Sirkulasi pada perancangan adalah jenis sirkulasi linear sesuai dengan filosofi upacara kebudayaan *manten kopi* yang dilakukan *step-by step*. Sirkulasi linear juga diterapkan karena edukasi kopi yang disajikan adalah dalam bentuk proses pengolahan yang diakhiri dengan pengalaman mengolah biji kopi menjadi minuman kopi.

Pengaplikasian konsep “Manten Kopi” kedalam desain *Coffee Edu-Tourism* berupa:

1. Material

Material yang digunakan adalah material yang memiliki karakteristik *sustainable material* dan *durable*. *Sustainable material* berarti material memiliki sifat ramah terhadap lingkungan, tidak mengandung zat berbahaya, tidak menimbulkan polutan dan diambil berdasarkan potensi pertumbuhan material alam yang ada pada lingkungan.. Sedangkan *durable* artinya memiliki sifat tahan lama tidak mudah rusak dan mudah dalam perawatan. Dari kedua karakteristik tersebut maka material yang digunakan adalah, rangka baja, kayu kopi, multiplek, gypsumboard, dan aluminium kaca (*ecoresin*).

2. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan dominan adalah coklat, abu-abu pekat dan warna sub-dominan yang digunakan adalah putih dan hijau sebagai aksen yang berasal dari tanaman serta *artificial grass*.



Gambar 5. Skema Warna
(Sumber: Pribadi)

3. Tekstur

Tekstur yang akan ditampilkan dalam perancangan interior adalah tekstur alami dari bahan.

4. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari area terbuka yang ada pada bagian utara. Sedangkan pencahayaan buatan yang dominan dipakai dalam perancangan adalah *spotlight* guna untuk memberikan kesan dramatis pada tekstur [3], information board maupun mesin-mesin yang akan ditampilkan. Sistem pencahayaan buatan lainnya meliputi:

- Pencahayaan umum (*General Lighting*)

Penerangan utama pada ruang. Lampu yang digunakan adalah lampu *downlight* dengan warna *warm white*.

- Pencahayaan aksen

Pencahayaan yang digunakan untuk menimbulkan kesan dramatis pada ruang. Jenis lampu yang digunakan adalah *spotlight* dan *LED strip*.

5. Sistem Penghawaan

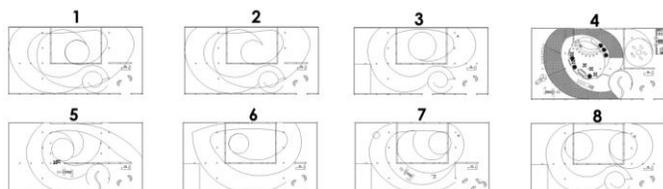
Sistem penghawaan yang digunakan adalah sistem penghawaan buatan. Sistem penghawaan yang digunakan adalah *AC central* karena penggunaan *AC central* memungkinkan penghawaan di dalam ruangan dapat menyebar secara merata. Penggunaan *exhaust fan* terdapat pada area *service*.

6. Sistem Proteksi Kebakaran dan Keamanan

Sistem proteksi kebakaran pada perancangan menggunakan sistem *sprinkle*, APAR, dan *smoke detector*. Sistem *sprinkle* dipasang dengan jarak $\pm 4m$ karena termasuk dalam ruangan dengan resiko kebakaran sedang. Sedangkan sistem proteksi keamanan menggunakan CCTV.

7. TRANSFORMASI DESAIN

Transformasi bentukan layout terinspirasi dari adukan pada secangkir kopi yang telah disederhanakan dan kemudian terpilih satu bentukan yaitu bentuk nomor 4.



Gambar 6. Transformasi Desain (Sumber: Pribadi)



Gambar 7. Layout Pengembangan (Sumber: Pribadi)

A. Layout Pengembangan

Perancangan layout untuk *Coffee Edu-Tourism Centre* ini memiliki sirkulasi linear yang didasarkan pada konsep desain “manten kopi”. Terdapat dinding partisi pada area klasifikasi guna sebagai batas antara area mesin dan area pengunjung. Dinding partisi ini memiliki fungsi utama untuk mencegah adanya kecelakaan kerja. Dinding juga berfungsi sebagai pembentuk ruang kedap suara untuk meredam suara mesin yang sesekali bekerja. *Information area* seperti jenis jenis biji kopi indonesia juga dapat memanfaatkan area kosong pada partisi pembatas. Sirkulasi manusia pada perancangan didesain dengan kenaikan atau disebut dengan *ramp*. Penggunaan ramp bertujuan untuk menyeimbangkan tinggi existing bangunan dengan manusia di dalamnya dan mempermudah akses visual edukasi pada area klasifikasi 2, yang memiliki mesin dengan ukuran cukup besar. Puncak perjalanan pengunjung ada pada area ekstraksi dimana pengunjung dipersilahkan untuk mencicipi kopi indonesia dengan dengan berbagai cita rasa. Area ekstraksi berada pada

ruangan terbuka yang dapat dimaksimalkan untuk memasukan konsep pendekatan alam pada area ini.

B. Transformasi Skematik Classification Area



Gambar 8. Classification Area (Sumber: Pribadi).



Gambar 9. Roasting Area (Sumber: Pribadi)



Gambar 10. Experience Bar (Sumber: Pribadi)



Gambar 11. Coffee Store (Sumber: Pribadi)

8. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Layout Coffee Edu-Tourism Centre Karanganyar



- 1. Lobby
- 2. Cultivation Area
- 3. Classification Area 1
- 4. Classification Area 2
- 5. Roasting Area
- 6. Extraction Area
- 7. Farmer Support Area
- 8. Coffee Store

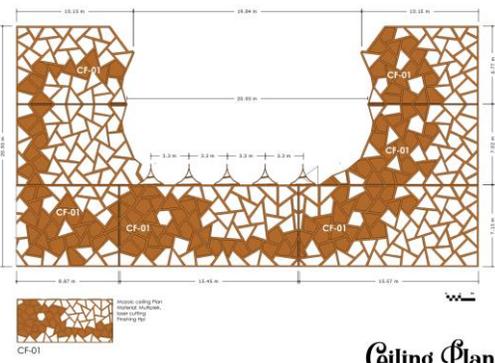
Layout

Gambar 11. Layout (Sumber: Pribadi)

Terjadi perubahan bentuk dan sirkulasi pada area cultivation dimana luasan ruang proyektor diperkecil agar mengurangi resiko sumbatan sirkulasi pada ruang ini. Sehingga pengunjung tidak harus melewati ruang proyektor untuk dapat ke area selanjutnya. *Focal point* dari *Coffee Edu-Tourism* ini adalah *experience bar* dimana pengunjung dapat mencoba kopi yang mereka inginkan dengan berbagai cara penyeduhan. Adanya pengulangan bentuk lengkung tidak beraturan yang merepresentasikan adukan pada secangkir kopi.

Material yang digunakan sebagai tanda jalur sirkulasi pengunjung adalah paving stone berwarna merah. Kemudian untuk area outdoor, material lantai menggunakan rumput untuk menambah kesan segar pada area. Untuk lantai sub-dominan menggunakan bahan concrete yang sudah di finishing dengan concrete stamping. Penggunaan material lantai pada perancangan ini adalah material yang tahan terhadap berbagai cuaca dikarenakan terdapat area outdoor pada perancangan.

B. Rencana Plafon Coffee Edu-Tourism Centre Karanganyar

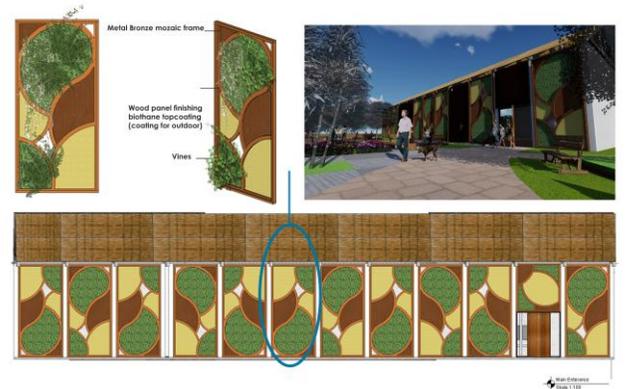


Ceiling Plan

Gambar 13. Rencana Plafon (Sumber: Pribadi)

Untuk plafon, material yang digunakan adalah kayu yang dibentuk dengan pola mosaik. Pola ini terinspirasi dari cabang pada ranting-ranting pada pohon kopi.

C. Main Entrance Coffee Edu-Tourism Centre Karanganyar



Gambar 23. Main Entrance (Sumber: Pribadi)

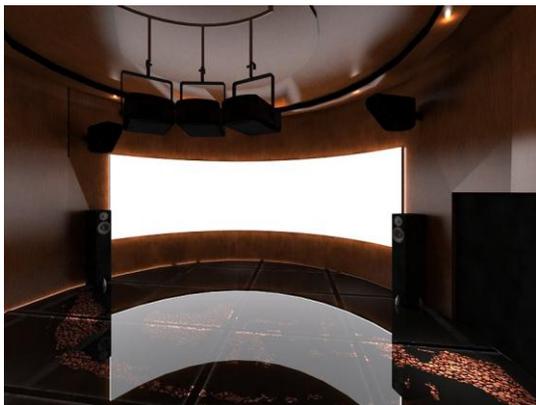
Desain akhir pada *main entrance* mengalami perubahan bentuk, agar *unity* dengan desain interior dalam yang dominan menggunakan garis lengkung. Pada *main entrance Coffee Edu-tourism* ini menggunakan *secondary skin* dengan material *metal frame*, *wood panel* dan *vines pane*. *Wood panel* dengan finishing *biothane coating* agar kayu tahan terhadap cuaca.

D. Perspektif Coffee Edu-Tourism Centre Karanganyar



Gambar 24. Lobby (Sumber: Pribadi)

Desain interior *lobby Coffee Edu-Tourism Centre* sangat penting karena *lobby* merupakan area yang pertama kali didatangi oleh pengunjung. Oleh karena itu desain memberikan suasana nyaman dengan kesan dinaungi oleh alam dengan penggunaan *artificial grass* pada dinding, penggunaan batu paving sebagai lantai membawa kesan natural. Permainan dekorasi berupa balok kayu dan balok metal yang disusun dengan irama menjadikan kesan menyenangkan di dalam ruang.



Gambar 25. *Projection Area*
(Sumber: Pribadi)

Pada area ini pengunjung dapat melihat sejarah dan proses penanaman hingga panennya buah kopi dalam bentuk video dengan layar *curve*, yang bertujuan agar pengunjung dapat melihat video dari berbagai sisi dengan nyaman. Bentuk area proyektor yang bulat ini juga membantu akustik dalam ruang agar menjadi lebih nyata dan maksimal.



Gambar 26. *History Area*
(Sumber: Pribadi)

Area *history* ditujukan pada pengunjung yang tidak ingin masuk pada area proyektor. Area *history* adalah area penghubung antara lobby dan area klasifikasi. Pada area ini pengunjung di edukasi tentang sejarah kopi dalam bentuk *information board*. Pengunjung juga dapat mengakses informasi secara *online* dengan *scan QR* yang sudah disediakan pada tiap akhir area.



Gambar 27. *Classification area (1)*



Gambar 28. *Classification area (2)*
(Sumber: Pribadi)

Area klasifikasi merupakan area dimana pengunjung dapat merasakan pengalaman yang berbeda dalam mempelajari pengolahan buah kopi pasca panen. Pada area ini pengunjung diperlihatkan mesin mesin kopi secara langsung dan penjelasannya dibantu oleh video yang ditampilkan dan teknologi *holographic projector* yang ditembakkan pada kaca pembatas. Area klasifikasi dibatasi oleh dinding partisi bertujuan untuk membatasi akses pengunjung terhadap mesin mesin kopi yang memiliki resiko kecelakaan cukup tinggi. Ruang-ruang yang ada pada area klasifikasi hanya dapat diakses oleh karyawan. Untuk sisi seberang area klasifikasi terdapat *information board* seputar kopi dan biji kopi.



Gambar 29. *Roasting area*
(Sumber: Pribadi)

Pada area *roasting* ini pengunjung dapat melihat secara langsung bagaimana biji kopi ose disangrai, didinginkan dan dipacking langsung ditempat. Tidak ada pembatas tembok pada area ini ditujukan agar aroma biji kopi yang disangrai dapat tersebar ke seluruh ruangan dan memberikan suasana yang kental kepada pengunjung. Area ini hanya dibatasi oleh railing kaca yang berguna untuk menjaga keamanan pengunjung dari mesin roaster tanpa menghalangi aroma kopi yang telah disangrai.



Gambar 30. *Transition tunnel*
(Sumber: Pribadi)

Pada area ini pengunjung dibawa untuk merasakan alam lebih dalam dengan melewati lorong yang memiliki lebar 1.8 m. Tujuan dari lorong ini adalah untuk memberikan kesan kepada pengunjung bahwa manusia akan selalu dilindungi dan dinaungi oleh alam.



Gambar 31. *Experience Bar*
(Sumber: Pribadi)

Area *Experience Bar* adalah area dimana pengunjung dapat mencoba menyeduh kopi dan mencoba kopi dengan berbagai cara penyeduhan menggunakan berbagai macam biji kopi nusantara.



Gambar 32. *Coffee Store*
(Sumber: Pribadi)

Coffee store adalah area dimana pengunjung dapat membeli produk kopi dan produk hasil olahan kopi.

9. KESIMPULAN

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. Tujuan dirancangnya interior *Coffee Edu-Tourism Centre* ini adalah untuk memberikan fasilitas yang dapat memberikan *experience* berbeda dalam menyajikan informasi seputar kopi. Pada perancangan ini terdapat ruang-ruang berupa informasi galeri kopi, *coffee workshop*, *coffee store* dan area pendukung lainnya dimana *space* yang ada menampilkan suasana interior yang nyaman serta menyenangkan, sehingga mampu menarik minat masyarakat lokal maupun wisatawan asing pada dunia kopi, terutama kopi lokal hasil produksi Indonesia.

Konsep yang digunakan pada perancangan *Coffee Edu-Tourism* ini adalah "Manten Kopi". Filosofi *manten* sendiri adalah kedua manusia lanang dan wadon saling menjaga dalam menjalani hidup. Lanang disini sebagai bentuk filosofi dari manusia dan wadon sebagai bentuk filosofi dari bumi (*mother earth*), sehingga perancangan interior memiliki pengaplikasian desain yang menyatu dengan alam, dengan bentuk *massive* sehingga pengunjung diberikan kesan dilindungi, ditopang dan dipelihara oleh alam. Tugas manusia sebagai penjaga alam diaplikasikan pada penggunaan material lokal yaitu kayu kopi. Dalam pengaplikasiannya, interior *Coffee Edu-Tourism Centre* tidak hanya mengutamakan unsur estetika saja namun fungsi, kenyamanan, serta kepuasan pengguna menjadi pertimbangan yang utama. Bentuk yang digunakan dalam elemen interior adalah bentuk lengkung yang merepresentasikan bentuk dari adukan kopi yang sudah di transformasi, warna dan tekstur yang membuat ruangan menjadi segar dan menyenangkan. Penggunaan material juga mempertimbangkan kenyamanan pengguna, material yang digunakan memiliki karakteristik *durable* dan *environmental friendly*. *Durable* memiliki sifat tahan lama, tidak mudah rusak, serta awet dan *easy maintenance*, *Environmental friendly* bersifat ramah lingkungan, sehat bagi user (tidak mengandung zat berbahaya).

Perancangan interior *Coffee Edu-Tourism* dapat mendukung secara menarik serta memberikan pengalaman berbeda pada pengunjung dengan fasilitas, teknologi, dan suasana yang menyenangkan bagi pengunjung kebun kopi Karanganyar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis pertama-tama mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa 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. Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, M.Ds, 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. Ir. Hendy Mulyono, 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, saudara dan para sahabat 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

- [1] Lawson, Bryan. *Edition How Designer Think 4th*. London: Architectural Press, 2005.
- [2] Panggabean, Edy. *The Secret of Barista*. Jakarta: PT Wahyumedia, 2012.
- [3] Proyek pembinaan Permuseuman. *Pedoman Tata Pameran Di Museum*. Jakarta : Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1993/1994
- [4] Rahardjo, Pudji. *Panduan Budidaya dan Pengolahan Kopi Arabika dan Robusta*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2012.
- [5] Tunstal, Gavin. *Managing the Building Design Process, 2nd edition*. Burlington: Elsevier Inc, 2006.