

Perancangan Interior Café *Thematic* di Surabaya

Jessica Audrey, Mariana Wibowo dan Poppy F.Nilasari
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41415060@john.petra.ac.id; Mariana_Wibowo @petra.ac.id; Popie@petra.ac.id

Abstrak— Perancangan Cafe ini ditujukan kepada semua kalangan masyarakat (anak kecil, anak muda, orang tua). Tujuan utama perancangan yaitu menghasilkan sebuah rancangan cafe yang unik yang bertema serta menggunakan aspek *universal desain*. Tujuan khusus perancangan cafe ini adalah memberi fasilitas kepada masyarakat sebagai tempat nongkrong yang nyaman, menarik, membuat pengunjung yang berada di sana menjadi relax. Dan cafe ini dirancang dengan desain yang berbeda dari cafe lainnya yang berada di Surabaya agar menarik pengunjung dalam Surabaya maupun luar Surabaya agar datang ke cafe ini. Metode yang digunakan dalam perancangan café ini adalah *design thinking* yang terdiri dari 10 tahap yaitu, *discovery, observe, emphatize, leverage stories to discover insight, frame and reframe, ideate, decide, prototype, validate your ideate, iterate*. Hasil perancang berupa pengumpulan data yaitu dengan survei lapangan, eksperimen desain, produksi gambar kerja, maket studi, *prototype*, dokumentasi, *mood board*, dll.

Kata kunci : *Cafe, Instagramable, Thematic, Universal Design*

Abstrac— The design of this cafe is aimed at all walks of life (small children, young people, parents). The main purpose of design is to produce a unique cafe design that is themed and uses aspects of universal design. The specific purpose of designing this cafe is to provide facilities to the community as a comfortable, attractive hangout, making visitors who are there become relaxed. And this cafe is designed with a different design from other cafes located in Surabaya to attract visitors in Surabaya and outside Surabaya to come to this cafe. The method used in designing this café is design thinking which consists of 10 stages, namely, *discovery, observe, emphatize, leverage stories to discover insights, frame and reframe, ideate, decide, prototype, validate your ideate, iterate*. Design results in the form is in the form of data collection by field surveys, design experiments, work drawings, study mockups, prototypes, documentation, mood boards, etc.

Keywords: *Cafe, Universal Design, Instagramable, Thematic*

I. PENDAHULUAN

Cafe adalah tempat yang tidak asing terdengar di telinga semua orang, *Cafe* sendiri biasanya menjadi tempat untuk melepas penat dan lelah setelah berutinitas seharian. *Cafe* sering disebut sebagai informal *restaurant* yang menawarkan berbagai makanan. *Cafe* berbeda dengan restaurant yang berkualitas hotel. *Cafe* seringkali dibuat sebagai tempat berkumpulnya untuk pertemuan orang, makan siang di daerah perkantoran, dan *meeting*. Namun sekarang fungsi cafe telah berubah seiring berjalannya waktu. *Cafe* pada jaman sekarang lebih sering digunakan anak – anak remaja sebagai gaya hidup jaman sekarang, seperti tempat nongkrong, *hang out*, juga pesta tertutup. (Lupiyaodi, 2001:104)

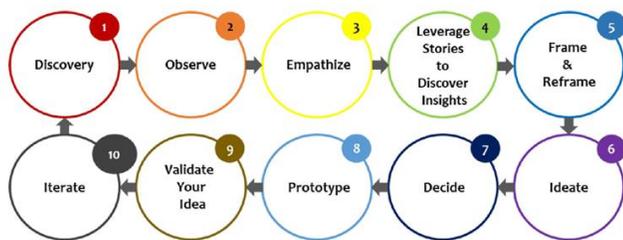
Kota Surabaya merupakan salah satu kota besar dengan kemajuan bisnis kuliner yang begitu pesat. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya cafe yang berkembang didalam mall maupun bangunan yang berdiri sendiri disetiap titik wilayah kota Surabaya. Sebagai kota dengan pertumbuhan ekonomi dan teknologi yang sangat pesat, tentunya para pembisnis melakukan inovasi untuk meningkatkan kepuasan pelanggannya. Agar dapat bersaing di dunia bisnis kuliner dengan tingkat kompetisi yang begitu keras dan intensif maka para pembisnis harus benar-benar memiliki konsep baru serta menyediakan keunikan tertentu yang di tempat lain yang sekiranya dapat menjadikannya menonjol di lingkungannya. Inovasi dan keunikan yang ditawarkannya, menjadi pertimbangan konsumen mendatangi tempat tersebut. (Semuel dan Dharmayanti, 2013 : 80)

Agar menarik perhatian konsumen harus didukung dengan perancangan visual yang menarik dan unik. Maka dari itu saya ingin merancang café dengan sebuah tema yang menarik dan sepanjang masa.

Adapun rumusan masalah dari perancang interior café thematic di Surabaya,

1. Bagaimana mendesain interior *Cafe thematic* yang menggunakan aspek *Universal Desain*?
2. Bagaimana mendesain interior *Cafe* agar *instagramable* dan sesuai kebutuhan masyarakat di Surabaya ?

Tujuan perancangan café thematic di Surabaya adalah memberi fasilitas untuk orang cacat dengan menggunakan konsep universal desain dan menyediakan desain - desain yang instagramable, unik dan menarik agar pengunjung dapat berfoto – foto.



Gambar 1. *Design Thinking*

Sumber : Lentera.petra.ac.id

II. METODE PENELITIAN

1. *Discovery*

Dalam tahap *discovery* ini saya mencari topik yang ingin saya rancang untuk tugas akhir ini. Akhirnya saya memutuskan untuk merancang sebuah *Cafe*.

2. *Observe*

Dalam tahap *observe* setelah menemukan sebuah topik yang ingin dirancang. Saya mencari literatur tentang *cafe* dan hal – hal yang berkaitan dengan *cafe*. Dan saya mulai mengeksplorasi *cafe - cafe* yang ada di Surabaya maupun di luar Surabaya. Dan saya membuat sebuah tipologi tentang *cafe*.

3. *Emphatize*

Dalam tahap *Emphatize* saya mengamati masalah – masalah yang berada di dalam *Cafe*. Dan mulai menyusun masalah – masalah yang ada menjadi satu.

4. *Leverage stories to discovers lights*

Setelah masalah – masalah yang ada dalam *Cafe* sudah terkumpul, maka saya mencari solusi atau inovasi untuk memecahkan masalah tersebut.

5. *Frame and reframe*

Setelah informasi sudah terkumpul semua, saya menyusun sebuah *frame work* yang terdiri dari *function, form, economy, time* agar apa yang mau dirancang lebih jelas.

6. *Ideate*

Perancang melakukan analisa secara sistematis yang melahirkan ide dan konsep desain. Metode analisis data menggunakan metode komparatif. Metode komparatif digunakan untuk membandingkan data-data yang terkumpul

sehingga diketahui kelebihan dan kekurangan objek sejenis yang ada. Dengan demikian, akan diperoleh kesimpulan dan memunculkan ide-ide berupa alternatif desain yang bermanfaat bagi perancangan *Cafe*.

7. *Decide*

Dalam tahap ini saya memberi beberapa alternatif ide – ide, lalu membuat design concept, proggaming concept, dan prespektif.

8. *Prototype*

Tahap membuat maket studi untuk memberikan gambaran awal besaran ruang yang akan dirancang dan desain seperti apa yang kiranya cocok dengan luasan ruang yang ada.

9. *Validate your idea*

Tahap yang dilakukan sebagai bentuk evaluasi dari perancangan desain yang telah dibuat. Produk yang digunakan berupa maket akhir yang akan diuji kesesuaiannya berdasarkan konsep, tujuan, dan solusi agar dapat diketahui apakah produk tersebut sudah menjawab kebutuhan pengguna atau belum. Produk akhir berupa maket, skema bahan, dan gambar penyajian yang terdiri dari layout, lantai, plafon, mekanikal elektrik, tampak potongan, tampak potongan spesifik, tampak main entrance, detail perabot, detail interior, perspektif.

10. *Iterate*

Dalam tahap ini asistensi dengan dosen pembimbing dan dosen lainnya, lalu lakukan instruksi sesuai arahan tutor tentang desain yang kita buat.

III. KONSEP PERANCANGAN

Pada umumnya *Café* di Surabaya memiliki desain yang monoton dan hanya memiliki spot foto di bagian – bagian tertentu biasanya satu hingga dua spot, dan *café* di Surabaya masih jarang menyediakan fasilitas untuk orang cacat. Maka dari itu saya sebagai desainer ingin merancang sebuah *café* yang memiliki *thema* agar *café* ini memiliki sebuah ciri khas yang dapat diingat oleh orang – orang dan dalam *café* ini disediakan fasilitas untuk orang cacat menggunakan konsep *universal design*. Designer memilih tema yang diambil dari karakter *Disneyland* yaitu *Alice in Wonderland*, karena karakter ini menarik dan memiliki desain yang unik dan cocok untuk segala kalangan dari anak kecil hingga remaja.

Perancangan Interior *Alice in Wonderland* di Surabaya mempunyai tujuan agar masyarakat di Surabaya dapat merasakan sebuah *café* yang memiliki sebuah tema yang belum pernah dijumpai di *café – café* Surabaya sebelumnya. *Café* bertema banyak ditemui hanya di luar Indonesia (luar negri). Desain *café* ini dibuat semenarik mungkin dan semirip mungkin dengan film *Alice in wonderland* sehingga pengunjung yang masuk dalam *café* ini dapat merasakan seperti berada di

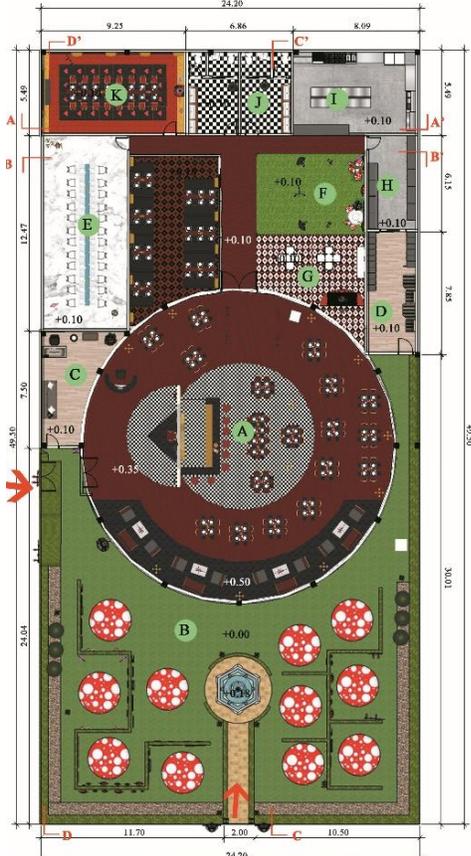
dalam film. Setiap ruangan di desain dengan tema yang berbeda sehingga pengunjung dapat mengeksplorasi setiap sudut nya dan dalam café ini menyediakan fasilitas *photo booth* bagi para pengunjung yang ingin berfoto – foto dengan teman, keluarga, maupun pacar serta disediakan juga *sovenir shop* yang menjual pernak – pernik *alice in wonderland* bagi para pengunjung yang tertarik.



Gambar 2. Mood Board

IV. HASIL DAN ANALISIS

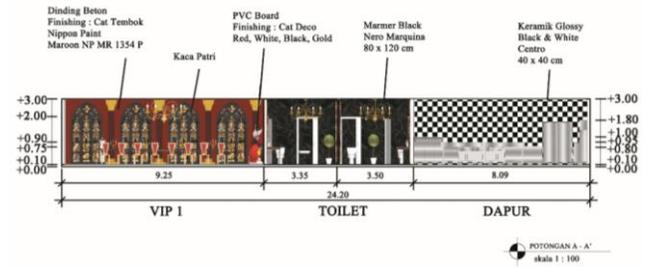
A. Layout Café Thematic di Surabaya



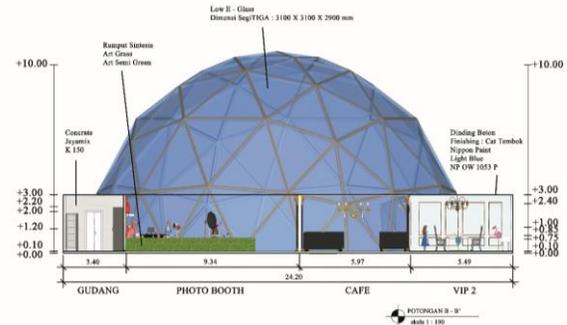
Gambar 3. Layout

Layout Café Thematic ini pada bagian indoor didominasi dengan warna merah maroon yang memberi kesan mewah dan classic. Pada area indoor ini menggunakan konsep Queen of Heart jadi suasana ruang agak remang – remang. Pada area outdoor (garden area) didominasi warna hijau yang memberi kesan fresh dan pada area ini dibuat seperti labirin dengan menggunakan sekat – sekat yang terbuat dari tanaman. Pada setiap ruang atau sekat – sekat yang ada di desain dengan desain yang berbeda sehingga para pengunjung dapat memilih spot untuk berfoto.

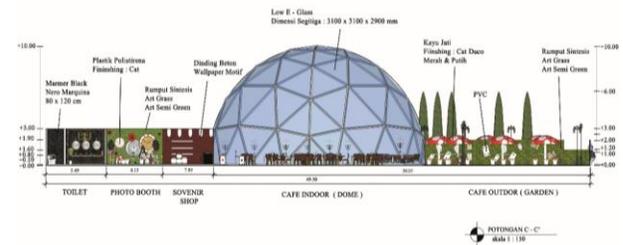
B. Potongan Café Thematic di Surabaya



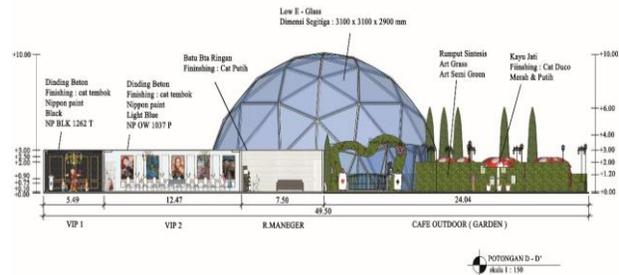
Gambar 4. Potongan A-A'



Gambar 5. Potongan B-B'



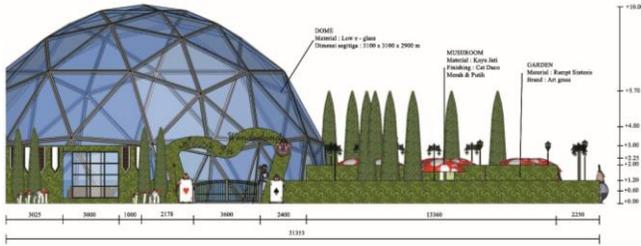
Gambar 6. Potongan C-C'



Gambar 6. Potongan D-D'

C. Main Entrance

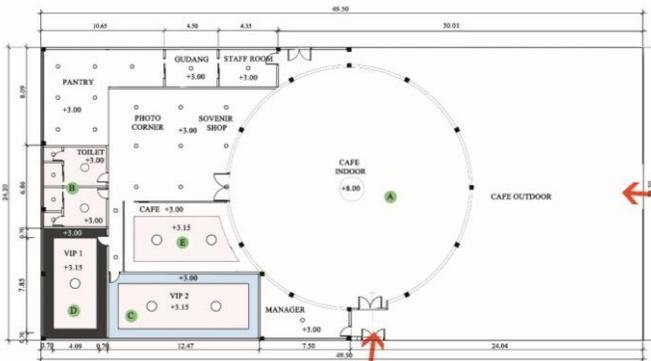
Pada main entrance terdapat bentuk hati, dan pintunya menggunakan gerbang yang dijaga oleh dua penjaga menggunakan karakter alice in wonderland. Ini bagian yang menonjol pada bagan luar jadi pengunjung dapat mengetahui bahwa bagian ini merupakan main entrance.



Gambar 7. Main Entrance

D. Pola Plafon

Plafon pada Café ini menggunakan gypsum board yang di finishing dengan cat nippon paint dan low e – glass. Menggunakan bahan gypsum board karena efektif dan efisien serta mudah dibentuk.



Gambar 8. Pola Plafon

E. Prespektif Café Thematic di Surabaya

Interior pada area ini dominan hijau dan diberi aksan merah agar warna tidak monoton. Meja dan Kursi pada area ini didesain dengan menggunakan bentuk jamur – jamur seperti di film Alice in Wonderland. Dan di tengah – tengah terdapat sebuah air mancur.



Gambar 9. Café Outdoor – Garden Area

Interior pada bagian dome di desain dengan konsep Queen of Heart. Warna – warna yang digunakan dominan merah, hitam, emas. Gaya desain yang digunakan adalah classic. Di tengah – tengah ruangan terdapat sebuah mini bar.



Gambar 10. Café Indoor – Dome



Gambar 11. Café

Dalam Café ini terdapat dua ruang VIP. Ruang VIP ini digunakan untuk apabila pengunjung ingin membuat acara – acara yang bersifat khusus seperti, acara ulang tahun, arisan, rapat,dll. Ruangan VIP ini memiliki desain yang berbeda. Ruang VIP 1 memiliki kapasitas 16 orang dan menggunakan desain classic dengan nuansa merah, hitam, emas. Ruang VIP 2 memuat kapasitas 24 orang. Ruang VIP 2 suasana nya lebih

terang dibandingkan ruang VIP 1. Ruang VIP 2 banyak menggunakan warna – warna cerah seperti biru tosca, putih.



Gambar 12. VIP 1



Gambar 13. VIP 2

Café ini juga menyediakan foto booth untuk para pengunjung yang ingin berfoto bersama keluarga atau teman – teman. Foto Booth ini terletak di bagian belakang dekat dengan toilet. Jadi pengunjung setelah makan dapat menikmati fasilitas foto booth.



Gambar 14. Photo Booth



Gambar 15. Toilet

Pada bagian toilet pun juga di desain dengan nuansa hitam, emas. Toilet café ini menyediakan fasilitas untuk orang cacat. Jadi apabila ada pengunjung yang menggunakan kursi roda dapat ke toilet dengan nyaman tidak kesusahan.

V. KESIMPULAN

Cafe *thematic* yang menggunakan aspek *universal design* adalah cafe yang menyediakan beberapa fasilitas atau kebutuhan bagi orang cacat. Dalam Café ini menyediakan kursi roda untuk orang tua yang susah jalan untuk keliling café ini atau untuk ke toilet. Dan dalam toilet menyediakan toilet untuk orang cacat.

Interior café yang *instagramable* dan sesuai kebutuhan masyarakat Surabaya adalah cafe yang nyaman, tidak membosankan, menarik dan memiliki banyak spot – spot untuk berfoto. Dalam Café ini menyediakan spot – spot foto untuk para pengunjung yang dimulai dari dari bagian *main entrance* terdapat sebuah tanaman yang berbentuk hati besar dan sebuah gerbang dan dua penjaga (karakter kartu dalam film *Alice*), pada bagian garden di desain seperti labirin dan setiap spot nya didesain dengan desain yang berbeda – beda. Pada bagian *Dome* didesain dominan merah hitam yang melambangkan *Queen of Heart*, pada bagian pintu masuk terdapat *photobooth*. Di dalam café ini memiliki dua ruang VIP dengan desain yang berebeda juga, jadi dalam café ini banyak ditemukan spot – spot foto dan cocok untuk masyarakat Surabaya yang suka berfoto.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT dan Ibu Poppy F.Nilasari,ST,M.T. selaku pembimbing dalam perancangan ini, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan sehingga perancangan ini dapat terselsaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, Regina.S., Joseph F. Durocher. *Successful Restaurant Design* 3rd ed. Canada : Wiley, 2001
- [2] Cirabolini, Silvia. *Food Shop Interior*. Hong Kong : Design Media Publishing, 2003.
- [3] Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga. 2000. *Aritektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga.
- [4] Subroto, F. Y. *Food & Beverage and Table Setting*. Jakarta: Grasindo. 2003
- [5] Julius Panero , AIA, ASID, dan Martini Zelnik. *Dimensi manusia dan ruang interior*. Jakarta, Erlangga.
- [6] Karlen, mark, Benya James. 2007. *Lighting Design Basics*. Indiana University. Press. Aurigemma .
- [7] Metha, Aline. *The True Power Of Color*. Yogyakarta, 2014
- [8] Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat : Gaung Persada Press, 2008.
- [9] Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta : Erlangga.
- [10] Suptandar, Pamudji. 1994. *Perancangan Tata Ruang Dalam (Desain Interior)*. Bandung : Universitas Trisakti
- [11] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*. 2000 Edisi ke II. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Gunawan, Christine A. (2016). *Perancangan Interior Kabinet Coffee di Surabaya* Jurnal Intra, 4 (2). Retrieved 23 Desember, 2017
- [13] Herlyana, Elly. (2012). *Fenomena Coffee Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda*. Jurnal THAQĀFIYYĀT, 13
- [14] Purwanto, Gabriel Indra. (2016). *Perancangan Interior Coffee House di Surabaya* Jurnal Intra, 4, (2). Retrieved 8 Januari, 2018.