

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Di zaman modern ini, perkembangan dunia kuliner khususnya industri cafe di Indonesia semakin berkembang ke arah yang lebih baik. Hal ini terlihat di banyak cafe dengan tema dan konsep yang unik serta desain yang bagus dan konseptual. Café menjadi fasilitas bagi para kaum muda-mudi bahkan semua kalangan untuk berkumpul menghilangkan rasa jenuh dan penat dengan aktivitas yang dijalani. Dengan adanya café menjadi obat lelah karena dapat mengobati sesaat rasa lelah. Pasalnya, banyak kalangan lebih tertarik untuk mencari cafe yang tak hanya sebagai penghilang stress atau lelah, tapi juga sebagai tempat nongkrong dan bersosialisasi atau agar terlihat eksis di media social dengan mengunggah foto-foto ketika berada di café tersebut.

Dengan berkembangnya teknologi dan era modern saat ini, café telah menjadi salah satu tempat paling populer dan digemari oleh masyarakat umum dalam beberapa tahun terakhir. Dalam persaingan dunia usaha, pemilik masing-masing café berlomba-lomba memperbaiki dan meningkatkan dekorasi atau interior café untuk menarik pelanggan ke tempat tersebut. Berbagai macam konsep dan tema disajikan oleh pemilik kafe dari konsep *industrial*, *street art*, *modern* hingga bergayakan *colonial* belanda (*European Style*).

Salah satu café yang juga tidak ingin ketinggalan dengan perkembangan café yang ada di Indonesia yaitu Café Waro. Café waro adalah salah satu tempat nongrong para penikmat kopi yang ada di Labuhan Batu Selatan Sumatera Utara,

tepatnya di Jl. Simpang Riset Riau. Dimana Café Waro sebelumnya bernama Warung Kopi Waro yang diubah menjadi Café Waro. Café Waro yang hanya berkonsepkan warung kopi dan tempat nongkrong biasa atau biasa dikenal dengan warkop. Café ini menyajikan banyak menu makanan baik makanan ringan maupun makanan berat, dan juga banyak macam minumannya tersedia. Café Waro ini belum memiliki konsep atau bahkan gaya yang jelas. Tidak jelasnya konsep atau gaya yang diterapkan pada cafe ini menjadi kurangnya ketertarikan pelanggan sehingga tidak mampu bersaing dengan café-café yang ada di daerah Labuhan Batu.



Gambar 1. Warkop Waro Labuhan Batu Selatan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

Era modern saat ini, para penikmat café bukan hanya ingin menikmati rasa makanan dan minuman saja ketika berkunjung ke sebuah café. Tetapi para penikmat ingin menikmati suasana yang nyaman dan tenang. Nyaman dan tenang yang di cari oleh para pengunjung café adalah untuk menghilangkan rasa jenuh sehingga merasa terpuaskan. Selain itu juga, para pengunjung juga ingin memunculkan eksis ketika di media social. Perkembangan ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat. Di akhir pekan, tidak jarang kedai kopi

dipenuhi anak muda dan profesional yang ingin melepas penat setelah seminggu penuh bekerja atau belajar. Dari permasalahan ini, pemilik ingin melakukan perubahan café miliknya agar tetap eksis di bisnis café ini dengan menata desain café Waro tersebut.

Menciptakan suasana yang nyaman, hangat dan tenang bisa diakibatkan dengan penggunaan material yang kuat/bertekstur yang memiliki nilai estetis. Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas, penulis berinisiatif untuk menjadikannya penelitian Skripsi Karya. Dengan menawarkan konsep dan gaya yang berbeda sesuai permasalahan yang dipaparkan sebelumnya. Konsep yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu *European Style*.

European Style adalah gaya eropa yang identik dengan bukaan yang lebar, tinggi tetapi tetap menyajikan keindahan yang menawan sehingga menjadi daya tarik. Gaya eropa ini banyak ditemukan pada bangunan-bangunan yang ada di Indonesia, bahkan di Sumatera Utara juga terdapat bangunan bersejarah yang mengusung ciri khas bangunan eropa yang dapat dilihat pada bangunan peninggalan Kerajaan Deli yaitu Istana Maimoon. Seperti yang dikatakan oleh Irwansyah (2015) dalam tulisannya, beliau mengatakan bahwa ketika pengunjung Istana pertama kali melangkahakan kakinya, pengunjung akan disajikan keindahan pintu yang menawan dan indah dengan bentuk kurva khas bangunan Eropa.

Dengan adanya penerapan gaya eropa ini ke Café Waro, diharapkan nantinya akan menjadi ciri khas bagi café tersebut. Keindahan dan menawan café Waro tersebut akan menjadi daya tarik bagi para pelanggan. Penggunaan warna-warna seperti hitam, putih dan sedikit sentuhan nuansa modern akan menambah nilai estetik dan terlihat elegan. Oleh karena itu, sebuah café yang dapat menyediakan tempat sesuai keinginan (dalam hal ini interior juga mendukung pengoperasian dan citra café atau café yang merepresentasikan gaya hidup masyarakat yaitu dengan gaya & fungsionalitas di dalam café.

Berdasarkan uraian latarbelakang diatas, maka penulis mengangkat ide tersebut sebagai penelitian Skripsi Karya dengan mengusulnya ke dalam judul **“Perancangan Desain Interior Cafe Waro di Labuhan Batu Selatan dengan Konsep European Style”**.

Dengan karya ini, penulis dapat menawarkan desain yang menarik bagi pemilik yang ingin mengubah interior cafenya. Perancangan café ini bukan hanya untuk pemiliknya tetapi juga untuk seluruh masyarakat Indonesia terutama bagi masyarakat di Labuhan Batu Selatan. Diharapkan masyarakat dapat memahami desain dan gaya eropa pada perancangan ini kedepannya.

I.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan, yaitu :

1. Bagaimana menciptakan dan menghadirkan desain interior *café* Waro Labuhan Batu Selatan dengan konsep Eropean ?
2. Bagaimana menampilkan dan menghadirkan suasana *Eropa*, namun sekaligus memenuhi kebutuhan ruang *café*?
3. Bagaimana menciptakan konsep dengan European Style sebagai pendukung segala aktivitas sehingga memberikan rasa nyaman bagi pera pengunjung *café* Waro Labuhan Batu Selatan?

I.3. Batasan Masalah

Hal-hal yang diteliti dan dibahas adalah :

1. Perancangan yang dilakukan meliputi interior dan eksterior *café* Waro Labuhan Batu Selatan.
2. Perancangan eksterior pada *café* hanya bagian sisi *outdoor* *café* Waro Labuhan Batu Selatan

3. Menghadirkan sedikit dengan sentuhan *modern* sebagai sebagian elemen interior dengan tetap memenuhi kebutuhan fasilitas *cafe* serta memunculkan sisi komersial *cafe* Waro Labuhan Batu Selatan.
4. Konsep European Style nantinya menjadikan café Waro Labuhan Batu Selatan sebagai *corporate identity* yang berbeda.

I.4. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah perancangan desain interior *cafe* Waro Labuhan Batu Selatan dengan Konsep European Style.

1. Menciptakan café dengan suasana baru yang elegan dan mewah dengan Konsep European Style.
2. Menciptakan suasana baru yang menghadirkan kehangatan bagi setiap pengunjung *cafe*, disesuaikan dengan ergonomi dan segmentasi konsumen Cafe Waro Labuhan Batu Selatan.
3. Meningkatkan kesan dan kenyamanan pengunjung dengan *layout* yang efektif.
4. Menerapkan konsep yang dianalisis pada interior *cafe*.

I.5. Manfaat

Pemanfaatan tugas akhir ini adalah merancanag interior sebuah *cafe* agar menarik masyarakat untuk berkunjung ke *cafe* Waro Labuhan Batu Selatan.

- a. Memberikan pengunjung *café* Waro Labuhan Batu Selatan pengalaman dan suasana yang berbeda dalam elemen desain interior.
- b. Menimbulkan citra café sebagai *corporate identity* yang merupakan seni yang mempunyai gengsi dan bernilai.

- c. Menjadi media promosi baru bagi *cafe* Waro Labuhan Batu Selatan sebagai *café* di Labuhan Batu Selatan.
- d. Menambah pengetahuan penulis tentang Konsep European Style dan desain interior cafe serta permasalahan desain terkait.

I.6. Metode Perancangan

Sebuah metode desain yang digunakan dan diterapkan untuk mengerjakan proyek desain interior dengan gaya desain *European Style* yang terdapat di Labuhan Batu Selatan, sebagai berikut metode yang digunakan :

I.6.1. Tahap Programming

Tahap yang meliputi kegiatan pengumpulan data, analisa data, membuat pedoman desain

1. Pengumpulan Data

Studi literatur, studi lapangan, studi tipologi dan mencari informasi dari artikel, internet, buku, dll digunakan sebagai metode pengumpulan data. Menemukan informasi persyaratan desain dan antropometri. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi fisik tentang lokasi perencanaan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan ke pemilik Café Waro yaitu Bapak Hanif Lubis, yang kemudian Penulis melakukan observasi dengan mengamati secara langsung kondisi Café. Penulis melakukan analisa café-café dengan tujuan membandingkan dan mengamati beberapa tempat yang memiliki fungsi yang sama dengan konsep ini, dan nantinya di bandingkan

dengan data dari studi literatur. Salah satu café yang hanya perbandingan penerapan konsep *European Style* adalah café Dimigo Pool, Resto & Bar.



Gambar 22. Dimigo Pool, Resto & Bar
(Sumber : Instagram Dimigo – 2023)

2. Analisa data

Prosedur analisis data pada perancangan ini dilakukan dengan tiga cara yaitu pemrograman, skema dan perancangan akhir. Data program dan kajian desain digunakan sebagai acuan utama untuk menganalisis kebutuhan dan ruang pengguna pada café Waro Labuhan Batu Selatan. Setelah menemukan masalah dan kebutuhan pemrograman, peneliti melanjutkan ke tahap desain skematik, yang menggunakan kesimpulan pemrograman sebagai proses untuk menyelesaikan masalah ruang. Kemudian hasil desain dari diagram tersebut disempurnakan dan ditonjolkan pada desain akhir, yang selanjutnya digunakan sebagai aplikasi desain.

3. Membuat Pedoman Desain

Pada tahap ini adalah pemikiran desain, proses desain yang menggunakan pemikiran kreatif untuk memecahkan masalah. Pemikiran desain membantu menemukan ide-ide inovatif baru. *Design thinking* dilakukan dengan menentukan kriteria tertentu sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan nantinya. Pemikiran desain membantu menemukan ide-ide inovatif baru.

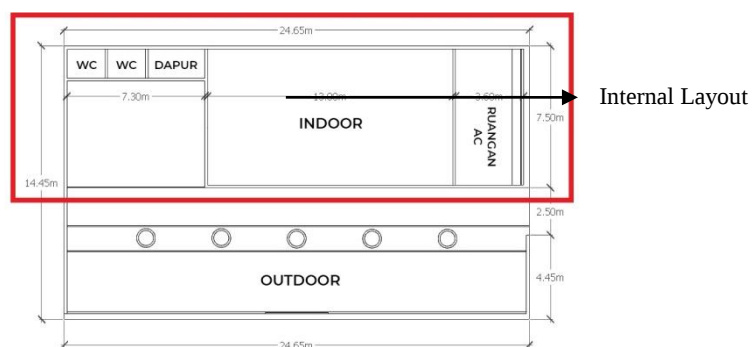
I.6.2. Tahap *Space Planning*

1. *Studi Layout*

lay-out adalah susunan elemen desain yang diletakkan pada suatu bidang dengan material yang dirancang sebelumnya. Yang lebih dimaklumi, tata ruang adalah suatu denah yang dilengkapi dengan lingkungan, jalan dan bangunan yang mengelilinginya. Penataan interior rumah memiliki dua pengaturan:

a. *Internal Layout*

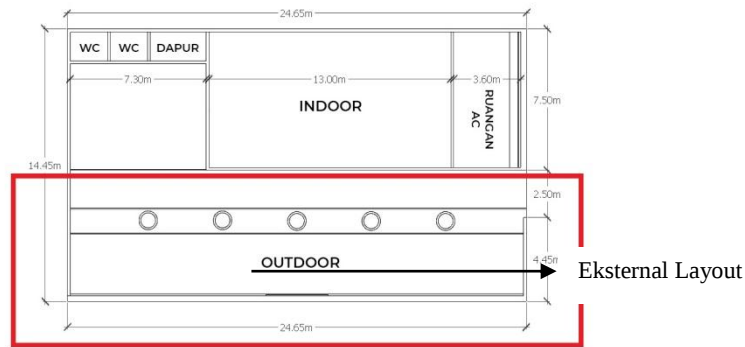
Internal Layout yaitu baik itu penataan berbagai ruang interior, yang terdiri dari penempatan meja dan kursi di ruang pengunjung, ruang dapur, ruang kantor dan pengelola café dan penataan lampu.



Gambar 24. Internal Layout
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

b. *External Layout*

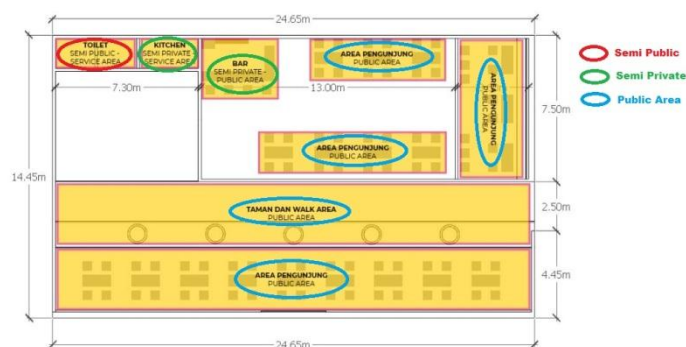
External Layout yaitu tata letak diluar ruangan, yang meliputi penataan area *outdoor*, penataan taman dan halaman untuk penempatan kendaraan.



Gambar 25. Eksternal Layout
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

2. Zoning

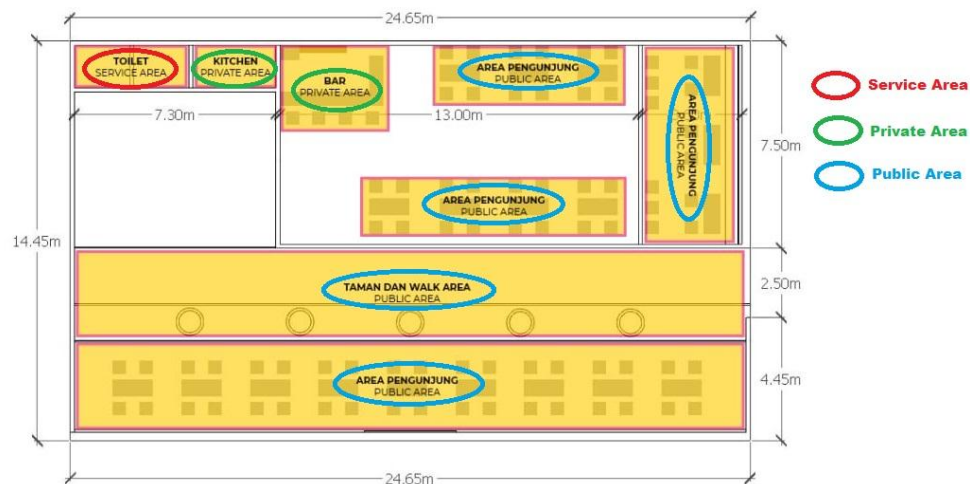
Zoning adalah pembagian suatu kawasan menjadi beberapa zona sesuai dengan fungsi dan karakteristiknya masing-masing. Zona biasanya dibagi menjadi tiga area utama, yaitu "*area publik*", "*area privat*" dan "*area service*", dan tiga area lainnya, yaitu "*area semi public-private*", "*area semi private-service*" dan "*area semi public-service*". Pada Café Waro Labuhan Batu Selatan ini membagi zona menjadi 3 zona yaitu zona Semi Public, Public Area an Semi Private. Zona Semi Public terdapat pada Toilet. Untuk zona Public Area yaitu pada Area Pengunjung, Taman dan Bar. Sedangkan zona Semi Private yaitu Area Dapurarea *service*, yaitu *area* penunjang yang dapat melayani aktivitas didalamnya.



Gambar 26. Zoning
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

3. Blocking

Pembagian area yang lebih khusus lagi di dalam zoning dan biasanya sudah menyebutkan nama ruangan misalnya *blocking* pada “area public” “area service”



Gambar 27. Blocking
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

4. Tampak Potongan

a. Tampak

Tampak adalah bentuk bangunan dalam dua dimensi yang dilihat dari luar. Fungsi dari gambar tampak adalah untuk menunjukkan:

- Dimensi bangunan
- Proporsi
- Gaya arsitektur
- Warna & material
- Estetika

Karena digambar dalam dua dimensi, maka mungkin saja gambar tersebut memuat beberapa bagian bangunan yang tidak berskala (dalam skala), yaitu garis atau bidang yang tidak sejajar dengan bidang gambar. Karena arah pandang itu sendiri tidak bergantung pada nilai referensi tertentu. Gambar yang terlihat dapat diberi nama menurut arah mata angin (melihat ke utara, melihat ke timur, dll.) atau diberi nama

menurut pandangan tertentu, seperti tampak dari danau, tampak dari jalan raya, dsb. Selain itu bisa juga diberi nama tampak A, tampak B, dst. Sesuai keinginan dari sang arsitek yang ditentukan pada denah.

b. Potongan

Potongan adalah gambar bangunan yang dipotong vertikal dari sisi tertentu (ditunjukkan pada denah) yang menunjukkan isi atau bagian bangunan. Adapun Fungsi potongan untuk menunjukkan:

- Struktur bangunan
- Dimensi tinggi ruang

Adapun kriteria penggambaran, potongan-potongan tersebut kira-kira sesuai dengan denah. Bagian yang dipotong digaris bawahi dengan pengenal material jika merupakan gambar kerja. Ada juga yang disebut penampang ortogonal, yaitu penampang tiga dimensi karena digambar menggunakan teknik menggambar perspektif satu titik. Letak titiknya sendiri berada di tengah bangunan.

5. *Sketch perspektif*

Sketsa perspektif melibatkan gambar perspektif kasar pada kertas, yang kemudian digunakan dengan perangkat lunak *SketchUp* dan *AutoCad* di komputer. Gambar perspektif ini akan digunakan untuk mempresentasikan hasil interior café. Gambar perspektif ini menampilkan gambar 3D setiap interior café dengan Konsep European Style.

Defenisi diatas menjelaskan bahwa *perspective sketch* menambah realisme pada representasi bergambar tiga dimensi, karena ini mewakili cara mata manusia memasukkan data visual dengan menyatukan semua sinar cahaya ke retina.

I.7. Metode Desain

Design thinking dilakukan dengan mendekati kriteria tertentu sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan nantinya. Di bawah ini adalah deskripsi dari proses desain:

a. Emphatize

Emphatize adalah proses pertama dari metode desain. Emphatize adalah proses memahami dan mempelajari objek, atau berempati dan memahami masalah pada objek. Pada tahapan ini penulis memahami kriteria ruang, bentuk ruang, elemen ruang yang akan disesuaikan dengan literature yang dikumpulkan.

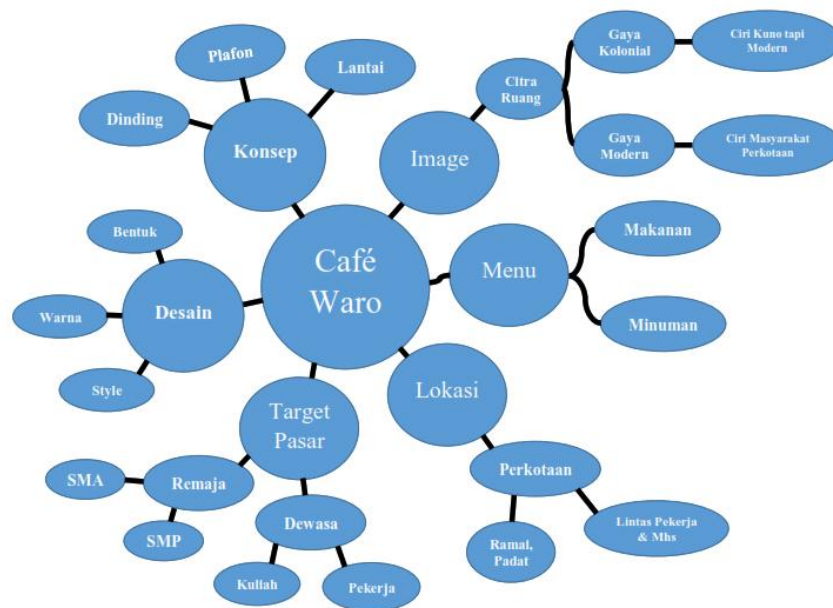
b. Define

Define adalah proses menemukan atau menetapkan tujuan dan masalah untuk objek yang diamati. Masalah ditemukan berdasarkan data yang dikumpulkan sebelumnya. Model permasalahan yang diterapkan didasarkan pada Human-Centered Design (Brown and Katz 2009). Dari tahap sebelumnya, penulis mengeksplorasi Café Waro yang kemudian pada tahapan ini penulis melakukan analisa kebutuhan ruang serta fasilitas pada Café Waro.

c. Ideation

Ideation adalah proses eksplorasi untuk memecahkan masalah dan mengembangkan ide-ide inovatif. Anda dapat mencari ide dengan menggunakan metode brainstorming yang disajikan dalam bentuk diagram bubble. Ide-ide yang ditemukan divisualisasikan dalam bentuk sketsa agar lebih mudah memahami ide-ide tersebut. Ide-ide ini dianalisis dan disintesis atau digabungkan kembali untuk menemukan solusi yang paling efektif untuk memecahkan masalah objek yang ada. Saat memecahkan masalah objek, ide-ide yang dipilih sebagai solusi paling efektif digunakan sebagai bahan prototipe. Dimana penerapan Konsep European Style terlihat pada area keluar masuk Pelanggan, pintu, dinding dan Resepsionis. Berikut adalah proses penggalian ide yang di visualisasikan

dalam bentuk mind mapping, dengan memetakan apa yang akan jadi bahan pertimbangan perancangan.



Gambar 23. Mind Mapping Café Waro
(Sumber : Dokumentasi Pribadi – 2023)

d. Prototyping

Prototyping adalah fase implementasi dari ide. Tujuan pembuatan prototipe juga untuk memeriksa dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari ide yang dipilih. Prototipe dibuat dari sketsa pilihan desain, yang kemudian dibuat menjadi desain 3D. Opsi desain yang diubah menjadi model 3D lebih mudah dipahami oleh pengguna dan pelanggan, memungkinkan mereka melihat solusi untuk masalah yang ditemukan dalam praktik. Pada tahapan ini penulis menggunakan software Sketchup untuk proses pemodelan 3D hasil pemikiran dan ide yang telah ditemukan pada perancangan desain interior Café Waro. Hasil 3D nantinya akan digunakan untuk proses presentasi yang ditampilkan pada presentasi board. Selain pemodelan 3D, pada tahapan ini penulis juga melakukan pembuatan maket.

e. Test

Tes adalah proses menguji atau mengevaluasi ide yang diubah menjadi prototipe. Tes diperoleh berdasarkan hasil 3D dari opsi desain yang dipilih dari umpan balik pengguna dan pelanggan. Pengujian dilakukan dengan menanyakan langsung kepada banyak pengguna tentang pilihan desain yang telah dibuat. Umpan balik dapat dilihat dari perspektif pengguna dan pelanggan, menunjukkan ide dan solusi untuk memecahkan masalah di sekitar mereka atau bahkan sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Dari hasil umpan balik, dipilih desain akhir dengan suara terbanyak dari opsi lain, atau ide akhir juga dapat diperoleh dari kombinasi input pelanggan dan pengguna, atau dari kombinasi opsi sebelumnya. Tahapan ini adalah tahapan pengujian yang dilakukan oleh pemilik Café Waro, pembimbing dan penguji sebagai bentuk keputusan desain final.

f. Implementation

Pada tahap ini penulis mulai merancang sebuah cafe berkonsep European Style yang akan diterapkan di kawasan Labuhan Batu Selatan.

I.8. Deskripsi Umum Proyek

Cafe Waro merupakan salah satu cafe untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan seperti khalayaknya cafe-cafe yang ditemukan di kota-kota besar. Cafe Waro bukan hanya untuk menikmati makanan dan minuman saja tetapi cafe waro juga dapat memberikan kenyamanan dan ketenangan bagi para pengunjung untuk menghilangkan rasa lelah dan letih setelah melewati aktivitas sehari-hari. Cafe Waro berada di Jl. Simpang Riset Labuhan Batu Selatan Sumatera Utara.

Objek perancangan yang nantinya akan diselesaikan adalah seluruh interior cafe. Penerapan konsep european style yang diaplikasikan pada seluruh bangunan bukan hanya desain interiornya saja. Penerapan European style nantinya akan ada sentuhan modern sehingga memberikan kesan mewah.

I.7. Data Non Fisik, Data Fisik Dan Data Literatur

1. Penataan Ruang

a. Sirkulasi

Dengan penataan fasilitas Café Waro, sirkulasi juga tidak dapat dipisahkan. Sirkulasi adalah suatu ruang sirkulasi atau lorong-lorong yang disusun untuk menghubungkan, mengarahkan dan melewati bagian-bagian tertentu dari suatu bangunan atau ruangan agar bagian tersebut dapat berfungsi dengan baik, relevan dengan penilaian benda-benda dalam ruang (Suptandar :1982:57).

b. Organisasi Ruang

D. K. Ching (1996) mengemukakan bahwa organisasi spasial dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

- Organisasi Terpusat
- Organisasi *Linear*
- Organisasi *Radial*
- Organisasi *Cluster*
- Organisasi *Grid*

c. Zoning

Café Waro hanya akan menggunakan beberapa area utama, yaitu ruang pengunjung, ruang dapur, ruang kantor, karena tata letak Café Waro tidak menggunakan banyak ruang.

d. Layout

Layout adalah keputusan penting yang menentukan efektivitas operasi jangka panjang. Tata letak memiliki banyak implikasi strategis karena menentukan daya saing perusahaan dalam hal kemampuan, proses, fleksibilitas dan biaya, serta kualitas

lingkungan kerja, paparan pelanggan, dan citra perusahaan. Tata letak yang efektif dapat membantu organisasi menerapkan strategi yang mendorong diferensiasi, berbiaya rendah, dan responsif. Tujuan dari strategi tata letak adalah membangun tata letak ekonomi yang memenuhi kebutuhan kompetitif bisnis (Heizer dan Render; 2009:532)

2. Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai

Lantai merupakan komponen interior yang tidak dapat dipisahkan dari ruangan. Dari ketiga elemen penyusun interior yaitu lantai, dinding, dan langit-langit, lantai merupakan elemen yang wajib dimiliki. Lantai adalah bidang datar dan memiliki dasar yang rata. Sebaiknya pilih bahan lantai berdasarkan pertimbangan fungsional dan estetika (D.K.Ching: 1996:180). Berikut beberapa kriteria pemilihan lantai Café Waro:

- ❖ Tidak lincin, pemilihan material lantai sangat penting seperti penempatan di ruang pengujung dan dapur .
- ❖ Tahan lama, ketahanan terhadap kerusakan akibat penggunaan yang berlebihan sangat erat kaitannya dengan prediksi umur lantai. Lantai permanen, meski tahan lama, harus memiliki karakteristik yang mudah dibersihkan/dipoles ulang di kemudian hari.
- ❖ Penampilan, fungsi bagian tahan terhadap sirkulasi, kerusakan karena sering digunakan, tumpahan, deterjen dan pewarna. Penting untuk menjaga penampilan yang bersih dan rapi, membutuhkan pembersihan rutin, dan melakukan perawatan sebaik mungkin.

- ❖ Suara, kehangatan dan kenyamanan berhubungan dengan kelembutan dan penyerapan suara dari permukaan lantai dan dekorasi ruangan (Lawson: 1994:127).

b. Dinding

Dinding merupakan elemen arsitektural yang penting bagi setiap bangunan, baik sebagai elemen penyekat, pembatas ruangan maupun sebagai elemen dekoratif (D.K. Ching; 1996:183). Dinding bangunan secara fisik melakukan beberapa fungsi sebagai berikut :

- ❖ Menahan beban sebagai penopang, dinding harus menahan tiga gaya utama, yaitu tekanan vertikal beban atap, tekanan horizontal, seperti tekanan mekanis peralatan di dalam ruangan, beban vertikal biasanya jauh melebihi ketebalan atau ketebalan dinding menyebabkan warping.
- ❖ Fungsi penutup atau pembatas ruangan. Penutupan atau pembatasan melibatkan visibilitas visual sehingga berkat tembok, orang dapat terlindungi dari pandangan orang lain. Dinding biasanya menghalangi pandangan suatu ruangan, tetapi dalam praktiknya penutupan harus sesuai budaya tetapi jika terlalu padat dapat juga disaring sedikit, dengan tirai, jaring gordena, dll. Dinding juga berfungsi sebagai selimut atau penyekat ruang pendengaran (bunyi). Fungsi keamanan tergantung pada elemen rumah mana yang paling lemah, bukan yang paling keras. Kekuatan dinding hanyalah salah satu dari banyak mata rantai dalam rantai pengaman bangunan. (Mangunwijaya; 1981 : 340).
- ❖ Warna dinding juga memengaruhi kesan ruang, warna glossy memantulkan lebih banyak cahaya, sedangkan warna buram memantulkan lebih sedikit cahaya. Warna terang menciptakan perasaan ringan dan lapang di dalam ruangan,

sedangkan warna gelap menciptakan perasaan berat dan sempit (Suptandar; 1982:46). Selain warna, dinding juga merupakan ruang yang bisa didekorasi sesuka hati sesuai selera. Cara menghias dinding menurut Suptandar (1982:30):

- ❖ Mendesain dekorasi dengan cara menggambar, melukis, mencetak, menempel dan melukis langsung di dinding.
- ❖ Dinding ditutup dengan bahan dekoratif atau dengan menempatkan dekorasi yang direkatkan ke dinding.

c. Plafon

Langit-langit yang tinggi cenderung membuat ruang terbuka, sejuk, dan luas. Langit-langit yang tinggi juga memberi kesan agung atau formal, terutama jika bentuk dan bentuknya tidak beraturan. Tidak hanya menutup ruang, tetapi juga terbang. Di sisi lain, langit-langit rendah menonjolkan kualitas kedekatan dan cenderung menciptakan suasana akrab dan bersahabat (D.K.Ching; 1996: 192-193).

Plafon atau atap atau langit-langit diperlukan untuk mencegah perpindahan panas dari atap ke ruangan di bawahnya, baik secara radiasi maupun konveksi. Atap besi bergelombang panas akan memancarkan panas ke tubuh kita, menyebabkan ketidaknyamanan. Radiasi ini tidak dapat dicegah dengan meniupkan udara, tetapi dapat dicegah dengan plafon. (Satwiko; 2004: 22). Ketinggian plafon akan mempengaruhi kualitas ruangan, begitu juga kesan, suasana dan akustik ruangan. (Suptandar: 1982: 58) sebagai berikut:

- ❖ Ruangan dengan langit-langit yang tinggi akan memberikan kesan megah dan sudut pandang akan bergerak vertikal.
- ❖ Ruang dengan langit-langit normal tidak luas tapi juga tidak sempit. Kemudian orang-orang yang akan hadir akan didorong untuk melakukan kegiatan sebagai berikut: duduk, beraktivitas dan bersantap makanan dan minuman yang dipesan.

- ❖ Ruangnya sempit, dengan langit-langit rendah dan intim. Mereka kemudian akan didorong untuk melakukan hal berikut: duduk, beraktivitas dan bersantap makanan dan minuman yang dipesan.

3. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

a. Pintu

Pintu dan akses masuk memungkinkan kita mengakses bangunan, furnitur, dan barang secara fisik dari kamar ke kamar di dalam gedung. (DK Ching, 1996: 220) Lokasi gerbang mempengaruhi sistem lalu lintas yang digunakan, petunjuk arah atau rute. Bukaan pintu yang terletak di atau berdekatan dengan sudut dapat membuat lorong ke salah satu sisi ruangan. Menempatkan bukaan beberapa kaki dari sudut memungkinkan furnitur seperti penyimpanan ditempatkan di dinding. Keberadaan pintu juga dapat mengontrol masuknya cahaya, suara, udara, panas dan dingin (D.K. Ching, 1996: 112).

Pintu masuknya bisa lebar atau sempit. Itu tergantung pada kebijakan yang diambil oleh pengecer. Kebijakan kepatuhan 'siap untuk menyenangkan dan melayani' akan menyesuaikan lebar pintu masuk sehingga dua orang dapat berjalan berdampingan, melewati dua orang berjalan bergandengan tangan. Sebaliknya, jika kebijakan "memperbaiki efisiensi", lebar jalan akan ditetapkan cukup untuk dilewati oleh dua orang biasa. Pintu masuk yang lebar terutama digunakan oleh toko kelas atas, sedangkan pintu masuk yang sempit terutama digunakan oleh toko kelas menengah dan bawah. .

b. Jendela

Jendela adalah salah satu bukaan dalam ruang yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang interior dan eksterior baik secara visual maupun untuk mengalirkan udara dan cahaya di dalam ruang (D.K. Ching, 1996: 224). Tata letak jendela kecil

dan tinggi menciptakan rasa sesak, menciptakan perasaan terjebak dalam sel penjara. Sebaliknya, jendela lebar dan rendah menciptakan rasa kebebasan (Wilkening, 1989: 43). Neufert (2003: 117) saran pembukaan jendela khusus adalah: Jendela yang tinggi dapat memberikan cahaya yang baik di dalam ruangan. Jendela horizontal membantu menyebarkan cahaya dengan baik ke samping, terutama di dekat jendela.

c. Tangga

Tangga dan ruang tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antar lantai bangunan. Dua kriteria fungsional terpenting dalam desain tangga adalah keamanan dan kemudahan memanjat atau menurun. Tinggi dan lebar anak tangga harus sesuai dengan gerakan tubuh kita. Kemiringan, jika curam, dapat membuat pendakian menjadi menakutkan secara fisik dan psikologis dan berbahaya untuk turun. Jika tangga curam, mereka harus memiliki anak tangga yang cukup lebar agar sesuai dengan lebar anak tangga kita (D.K.Ching 1996: 228).

4. Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang perantara antara arsitektur dan penghuninya, dengan transisi bentuk dan skala antara ruang dan setiap individu. Kualitas perabot yang mengisi suatu ruang dapat mempengaruhi kenyamanan fisik, misalnya unsur tata letak, penggunaan, jenis dan lama pengoperasian, kualitas pencahayaan dan mood penghuni ruang (Ching, 1996).

5. Tata Kondisi Ruang

a. Kondisi Pencahayaan

Dalam desain interior, banyak suasana yang diinginkan dapat diciptakan melalui pencahayaan terang dan lampu putih yang akan memberikan suasana modern. Pencahayaan yang digunakan terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- ❖ Cahaya alami, karena sinar matahari langsung membawa kehangatan, maka cahaya yang digunakan untuk menerangi ruangan adalah skylight. Sinar matahari

langsung hanya diperbolehkan masuk ke dalam ruangan untuk tujuan tertentu atau jika efek tertentu ingin dicapai. Jadi penting untuk mengingat tiga hal penting:

- Pembayangan untuk mencegah sinar matahari langsung memasuki ruangan melalui bukaan. Teknik peneduh antara lain dengan menggunakan teralis atau kerai.
 - Tentukan lokasi dan ukuran bukaan untuk memastikan bahwa cahaya bola langit dimanfaatkan.
 - Pilih warna dan tekstur permukaan interior dan eksterior untuk mencapai reflektifitas yang baik (untuk distribusi cahaya yang efisien) tanpa menyilaukan (Satwiko, 2004: 80).
- ❖ Cahaya buatan mengacu pada semua bentuk cahaya dari alat buatan, seperti: lampu pijar, lilin atau obor. Perhitungan kebutuhan pencahayaan buatan suatu ruangan dihitung berdasarkan luas ruangan, luminance (intensitas cahaya) dan illuminance (lux, aliran cahaya yang masuk ke suatu area). Café Waro dengan pencahayaan terang akan lebih sukses dan memainkan peran penting dalam tema, gaya dan desain Cafe.

b. Kondisi Penghawaan

Penghawaan adalah upaya penyegaran udara dalam ruangan melalui penghawaan buatan dan penghawaan alami dengan penataan sebaik mungkin dengan harapan tercapainya tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Banyaknya udara segar yang diberikan sangat bermanfaat untuk mengurangi kandungan uap air di udara, menghilangkan bau keringat, karbondioksida. Jumlah atau kapasitas udara segar tergantung pada kegiatannya, semakin banyak setiap kegiatan maka semakin banyak pula udara yang dibutuhkan (Suptandar, 1982: 150). Ventilasi juga terbagi menjadi 2

yaitu alami dan buatan, ventilasi alami dapat memanfaatkan sistem “ventilasi silang”.

Selama ini, ventilasi buatan bisa berasal dari kipas angin atau AC.

c. Akustik

Akustik merupakan elemen pendukung dalam sebuah desain, karena akustik memiliki pengaruh yang luas dan dapat memberikan efek psikologis dan emosional bagi pendengarnya. Pengontrolan suara yang baik memerlukan penggunaan material dengan tingkat daya serap yang tinggi seperti lapisan permukaan lantai, dinding, plafon, permukaan ruangan, fungsi ruangan, isi ruangan, bahan gorden, kursi empuk, karpet, suasana ruangan dan pengaruh lingkungan. , suara dalam ruangan harus diperhitungkan untuk mengurangi kebisingan yang dikeluarkan dengan persyaratan tingkat suara 60 dB (Acoustic Ling, 198: 33).

6. Sistem Mekanikal Elektikal

Pada umumnya sistem mekanikal dan elektrikal suatu gedung terdiri dari:

a. Sistem Mekanikal

- System *Plumbing*
- System *Fire Fighting* (Sistem Pemadam Kebakaran)
- System Tata Udara (AC / *Air Conditioning*)
- Sistem Transportasi Vertikal (*Lift*)

b. Sistem Elektrikal

- Sistem Elektrikal / Arus Kuat
- Sistem Penangkal Petir
- Sistem Telepon
- Sistem Tata Suara (*Sound system*)
- System *Fire Protection* (*Fire Alarm*)
- Sistem Data / Jaringan Komputer

- Sistem MATV (*Master Television*)
- Sistem CCTV (*Close Circuit Television*)

7. Estetika Ruang

Yang terdiri dari beberapa yaitu Kondisi Suasana Ruang, Gaya, Tema, Warna, Tekstur.

8. Elemen Dekoratif

Yang terdiri dari *Ornament*, *Decorative Pattern*, dan *Art Installation*.

Table 1. Data Non Fisik, Data Fisik, Data Literatur
(Sumber: wawancara & survei lapangan)

Kategori data	Data non fisik	Data fisik	Data literatur
Penataan ruang	Ciptakan suasana yang tenang dan mengundang yang menghadirkan kenyamanan bagi pengunjung	Kondisi fisik bangunan di lokasi masih kurang baik dan akan dilakukan perombakan bangunan.	Ciptakan suasana yang menarik pengunjung dengan menerapkan tema dan elemen street art yang akan dimasukkan ke dalam dekorasi Café Waro.
Elemen Pembentuk Ruang			
Pengisi Ruang			
Tata Kondisi Ruang			
Sistem Mekanikal Elektrikal			
Estetika Ruang			
Elemen Dekoratif			

I.8. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria

Adapun beberapa daftar kebutuhan dan kriteria ruang Café Waro yaitu :

Table 2. Daftar Kebutuhan
(Sumber : wawancara & survei lapangan)

No	Pengguna ruang	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Ukuran Ruang	Kebutuhan Perabot	Kriteria
1	Pengunjung	Memesa	Receptionis		Kursi dan	Nyaman,

	g Café Waro	n tempat Menunggu mendapatkan tempat	Area Menunggu Area		Meja Meja Pembayaran @0.6x2m ² = 1.2m ²	Mudah perawatan, harga murah, desain simple
2	Karyawan atau Staf	Meletakkan dan mengeluarkan pesanan Memasak, menyiapkan dan	Gudang Dapur		Lemari penyimpanan barang Meja memasak, lemari	Nyaman, Mudah perawatan, harga murah, desain simple

		menyajikan makanan dan minuman				
3	Pengunjung, Staff	Mencuci tangan Membuang air kecil	Toilet		Wastafel, Closet, gayung dan tong	Nyaman, Mudah perawatan, harga murah, desain simple