



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR R1 141501

**DESAIN INTERIOR COFFEE TOFFEE  
BERLANGGAM FUTURISTIK  
DENGAN FASILITAS BAGI KOMUNITAS “GAMER”**

**Aditya Fajar Sasono**  
NRP 3410100182

Dosen Pembimbing  
Anggra Ayu Rucitra S.T.,M.MT  
NIP 19750429 200112 1002  
Thomas A.K, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

**JURUSAN DESAIN INTERIOR**  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember



INTERIOR DESIGN FINAL PROJECT PROPOSAL  
RD 141501

## **INTERIOR DESIGN OF COFFEE TOFFEE WITH FUTURISCTIC STYLE WITH GAMER COMMUNITY FACILITIES**

**Aditya Fajar Sasono**  
NRP.3410100182

Advisor

Anggra Ayu Rucitra S.T.,M.MT  
NIP 19750429 200112 1002  
Thomas A.K, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

**INTERIOR DESIGN DEPARTMENT  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA  
2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**DESAIN INTERIOR COFFEE TOFFEE  
BERLANGGAM FUTURISTIK  
DENGAN FASILITAS BAGI KOMUNITAS "GAMER"**

**TUGAS AKHIR**

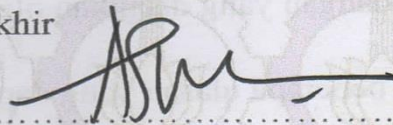
Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada  
Jurusan Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

**ADITYA FAJAR SASONO  
NRP 3410100182**

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir

1. Anggra Ayu Rucitra S.T.,M.MT  
NIP 19750429 200112 1002



.....(Pembimbing I)

2. Thomas A.K, S.Sn, MT.  
NIP 19750429 200112 1002



.....(Pembimbing II)



**SURABAYA, \_\_\_\_\_  
JULI 2016**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas terselesaikannya Data Riset dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktunya. Laporan Tugas Akhir yang berjudul ***“Desain Interior Coffee Toffee Berlanggam Futuristik Dengan Fasilitas Bagi Komunitas ‘Gamer’”*** dibuat sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk menempuh Tugas Akhir sebagai mahasiswa Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Sebagai salah satu fasilitas umum diharapkan proyek ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat Surabaya pada khususnya dan Indonesia pada umumnya tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan fasilitas umum, dimana saat ini tren untuk makan diluar sebagai kebutuhan utama masyarakat selain menjadi tempat makan juga tempat hiburan mulai diminati di Indonesia.

Diharapkan dengan adanya Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan kita mengenai apa dan bagaimana cafe sebagai tempat makan sekaligus tempat hiburan. Tak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih pada pihak-pihak yang memberikan bantuan baik moril maupun materiil sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Akhirnya penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu diharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua .

Surabaya, 19 Juli 2016

**DESAIN INTERIOR COFFEE TOFFEE  
BERLANGGAM FUTURISTIK  
DENGAN FASILITAS BAGI KOMUNITAS “GAMER”**

Nama Mahasiswa : Aditya Fajar Sasono  
NRP : 3410100182  
Pembimbing I : Anggra Ayu Rucitra S.T.,M.MT  
Pembimbing II : Thomas A.K, S.Sn, MT.

**ABSTRAK**

*Coffee Toffee* sebagai brand yang dikenal sebagai café yang menyediakan berbagai macam sajian kopi dan pastry merupakan tempat dimana pengunjungnya adalah muda-mudi yang berusia produktif, namun café ini perlu diberikan sebuah fasilitas yang bertujuan untuk menarik pengunjung agar merasa tidak bosan. Maka dari itu dibutuhkan sebagian fungsi game sebagai fasilitas baru di dalam café. Hal ini bertujuan membuka suasana baru di café dalam menikmati serunya bermain game secara bersama sama sekaligus menikmati hidangan yang disajikan oleh coffee toffee.

Dalam hal ini, ada beberapa ulasan yang dapat menjawab dari menjamurnya café di Indonesia. Persaingan yang ketat dalam dunia café menjadikan coffee toffee sebagai objek perencanaan interior yang mana visi dan misi coffee toffee dalam mengembangkan kopi lokal agar lebih dikenal oleh masyarakat. Dengan memadukan desain berlanggam futuristik dan fasilitas game akan menghasilkan nilai tambah dari coffee toffee dalam mengembangkan gerai serta membuka suasana baru café yang menarik dan tentunya untuk menambah minat masyarakat berkunjung ke coffee toffee.

Kata Kunci :Desain Interior, Café, Fasilitas Game, Futuristik, Modern.

## **ABSTRACT**

Coffee Toffee as a brand which is known as a cafe that provides coffee and pastry is a place where visitors tend to be young, aged, and productive people, but the cafe is important to provide a facility that aims to attract visitors. Therefore, it takes some of the functions of a game as a new facility in the cafe. It aims to open a new atmosphere in the cafe to enjoy the thrill of playing games together while enjoying dishes that are served by the Coffee Toffee.

For this case, there are a few reviews that can be answered from many cafes in Indonesia. Intense competition in the world cafe market makes Coffee Toffee an object of interior design in which the vision and mission of Coffee Toffee in developing local cafes to be more recognized by the public. By combining futuristic design and gaming facilities, it will produce the added value of Coffee Toffee in developing outlets and opening a new cafe atmosphere that is exciting and of course to increase public interest in visiting Coffee Toffee.

**Keywords :** Interior Design , Café , Facility Game , Futuristic , Modern .

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak .....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Tabel.....	xii

### BAB I

PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Judul.....	2
1.3. Identifikasi Masalah .....	3
1.4. Perumusan Masalah .....	4
1.5. Tujuan .....	4
1.6. Manfaat Penelitian .....	5
1.7. Ruang Lingkup Desain.....	5
1.8. Target Konsumen/Pengunjung.....	5
1.9. Sistematika Penyusunan Laporan .....	6

### BAB II

KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1. Tinjauan Tentang Kafe.....	8
2.1.1. Pengertian Cafe .....	8
2.1.2. Sejarah Singkat Kafe.....	9
2.1.3. Sistem Pelayanan dalam cafe .....	10
2.1.4. Program ruang umum dalam cafe .....	12
2.1.5. Sistem Organisasi Ruang .....	13
2.1.6. Tata letak ruang cafe .....	15
2.1.7. Sirkulasi .....	16
2.1.8. Elemen Pembentuk Ruang .....	16
2.1.9. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang .....	20
2.1.10. Unsur Utilitas .....	22
2.2. Tinjauan Game .....	27
2.2.1. Sejarah Game .....	27
2.2.2. Perkembangan game .....	30
2.2.3. Aktivitas Orang Saat Bermain Game.....	36

2.2.4. Studi Psikologi Aktivitas Bermain Game .....	36
2.3. Tinjauan tentang coffee toffee .....	38
2.3.1. Sejarah coffee toffee .....	38
2.3.2. Perkembangan Coffee Toffee .....	39
2.3.3. Struktur Organisasi .....	39
2.3.4. Coffee Toffee di Surabaya .....	41
2.4. Kajian tentang Futuristik.....	43
2.4.1. Sejarah Singkat Futurisme .....	43
2.4.2. Perkembangan Futurisme.....	44
2.4.3. Futuristik dalam Interior .....	45
<b>BAB III</b>	
METODOLOGI PENELITIAN .....	48
3.1. FlowChart.....	49
3.2. Deskripsi Metodologi.....	50
3.3. Tahap Pengumpulan Data .....	51
<b>BAB IV</b>	
ANALISA DATA .....	52
4.1. Tahap Analisa Data .....	52
4.1.1 Analisa Konsumen .....	54
4.1.2 Studi Branding .....	57
4.1.3 Studi Eksisting .....	61
4.1.4 Studi Pembandingan/Literatur .....	62
4.1.5 Studi Aktifitas Coffee Toffee.....	64
4.2. Analisa Game .....	67
4.3. Tahap Analisa Kebutuhan Ruang .....	69
4.4. Analisa Material Elemen Pembentuk Ruang .....	69
4.5. Studi Pengembangan.....	73
<b>BAB V</b>	
KONSEP DESAIN .....	75
5.1. Rangkuman Hasil Analisa.....	75
5.2. Konsep Desain .....	76
5.2.1 Pembagian Area Pengunjung dan Karyawan.....	76
5.2.2 Alternatif Denah.....	77
5.2.3 Weight Method .....	78
5.2.4 Bubble Diagram .....	79
5.2.5 Analisa Kebutuhan Ruang .....	80



5.3 Transformasi Konsep Desain .....	81
5.4 Konsep Makro .....	86
5.4.1 Konsep Lantai .....	86
5.4.2 Konsep Dinding .....	87
5.4.3 Konsep Plafond .....	86
5.4.4 Konsep Furniture.....	88
5.4.5 Konsep Estetis .....	86
5.4.6 Konsep Fasilitas .....	89
5.5 Konsep Mikro .....	90
5.5.1 Penambahan Fasilitas .....	90
5.5.2 Penerapan Material .....	90
<b>BAB VI</b>	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
6.1. Kesimpulan .....	91
6.2. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
BIODATA PENULIS .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cafe Procopé.....	8
Gambar 2.2 Bagan Table Service .....	9
Gambar 2.3 Bagan Counter Service .....	10
Gambar 2.4 Pelayanan Carry Out Service.....	10
Gambar 2.5 Bagan Self Service.....	13
Gambar 2.6 Organisasi Ruang Linier .....	31
Gambar 2.7 Ukuran Pintu dan Kusen .....	20
Gambar 2.8 Penempatan Jendela.....	20
Gambar 2.9 Ketentuan AC dan Satuan BTU .....	22
Gambar 2.10 Standar Lux.....	24
Gambar 2.11 Standar Lumen.....	24
Gambar 2.12 Tabel Game Elektronik.....	28
Gambar 2.13 Atari Game Konsole .....	29
Gambar 2.14 Nitendo Game Konsole .....	30
Gambar 2.15 Sega Game Konsole.....	30
Gambar 2.16 Sony Playstation Game Konsole .....	31
Gambar 2.17 Sony Playstation 2 Game Konsole .....	32
Gambar 2.18 X-BOX Game Konsole.....	33
Gambar 2.19 Sony Playstation 3 Game Konsole .....	33
Gambar 2.20 Sony Playstation 4 Game Konsole .....	34
Gambar 2.21 Dimensi Orang Duduk.....	34
Gambar 2.22 Gamer Pemula .....	35
Gambar 2.23 Gamer Pro.....	35
Gambar 2.24 Struktur Organisasi Coffee Toffee.....	42
Gambar 2.25 Coffee Toffee Jl. Klampis Jaya .....	44
Gambar 2.26 Coffee Toffee Jl. Madya Rungkut .....	44
Gambar 2.27 Coffee Toffee Jl. Jendral A. Yani.....	45
Gambar 2.28 Coffee Toffee Jl. Darma Husada .....	45
Gambar 2.29 Fillipo Tomaso dan Karyanya .....	46
Gambar 2.30 Zaha Hadid dan Karyanya .....	47
Gambar 2.31 Daniel Libeskind dan Karyanya .....	48
Gambar 2.32 Phillips Starck dan Karyanya .....	50
Gambar 2.33 Contoh Interior Futuristik.....	50
Gambar 4.1 Logo Coffee Toffee .....	60
Gambar 4.2 Interior Coffee Toffee.....	63
Gambar 4.3 Lahan Eksisting Coffee Toffee.....	64
Gambar 4.4 UNO Board Game Cafe.....	65

Gambar 4.5 Genes @Co-op Cafe .....	65
Gambar 4.6 Dimensi Posisi Duduk Di Restoran .....	69
Gambar 4.7 Dimensi Interaksi Pramusaji dan Pengunjung .....	69
Gambar 4.8 Game Center Flux Malang .....	76
Gambar 4.9 Furniture dengan Konsep Futuristik .....	77
Gambar 5.1 Denah Alternatif I .....	80
Gambar 5.2 Denah Alternatif II .....	81
Gambar 5.3 Denah Alternatif III .....	82
Gambar 5.4 Contoh Lantai Berlanggam Futuristik .....	90
Gambar 5.5 Vinyl dengan Motif Kayu .....	91
Gambar 5.6 Contoh Dinding Berlanggam Futuristik .....	91
Gambar 5.7 Contoh Plafond Berlanggam Futuristik .....	92
Gambar 5.8 Contoh Furniture Berlanggam Futuristik .....	92
Gambar 5.9 Contoh Estetis Berlanggam Futuristik (a) .....	93
Gambar 5.10 Contoh Estetis Berlanggam Futuristik (b) .....	93
Gambar 5.11 Instalasi Game Console .....	94
Gambar 5.12 Material Berlanggam Futuristik .....	95
Gambar 5.13 Desain Ruang Terpilih I .....	96
Gambar 5.14 Desain Ruang Terpilih I .....	96
Gambar 5.15 Desain Ruang Terpilih II .....	97
Gambar 5.16 Desain Ruang Terpilih II .....	97
Gambar 5.17 Desain Ruang Terpilih III .....	98
Gambar 5.18 Desain Ruang Terpilih III .....	98

## DAFTAR TABEL

Diagram 3.1 Flow Chart .....	52
Diagram 3.2 Tahap Pengumpulan Data.....	54
Diagram 4.1 Konsumsi Kopi di Dunia .....	55
Diagram 4.2 Partnership Coffee Toffee .....	56
Diagram 4.3 Gender Pelanggan Coffee Toffee .....	57
Diagram 4.4 Range Usia Pelanggan Coffee Toffee .....	57
Diagram 4.5 Pekerjaan Pelanggan Coffee Toffee .....	58
Diagram 4.6 Tujuan Pelanggan Coffee Toffee .....	58
Diagram 4.7 Alur Skema Pengunjung Coffee Toffee .....	59
Bagan 4.8 Latar Belakang Coffee Toffee .....	62
Tabel 4.9 Studi Aktivitas Pengunjung Coffee Toffee .....	67
Tabel 4.10 Studi Aktivitas Umum Karyawan Coffee Toffee .....	68
Tabel 4.11 Studi Aktivitas Khusus Karyawan Coffee Toffee .....	68
Diagram 4.12 Kuisisioner Game Komputer dan Konsol .....	70
Diagram 4.13 Grapich Perfomance Komputer dan Konsol .....	70
Tabel 4.14 List Game Online PC .....	73
Diagram 4.15 Analisa Pencahayaan .....	74
Diagram 4.16 Analisa Kebutuhan Furnitur .....	75
Tabel 5.1 Weinght Metod .....	83
Bagan 5.2 Hubungan Antar Ruang (a) .....	83
Bagan 5.3 Hubungan Antar Ruang (b) .....	84
Tabel 5.4 Analisa Kebutuhan Ruang .....	84



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup manusia semakin meningkat. Bermula dari kebiasaan rutinitas sehari - hari yang kemudian menjadi suatu gaya hidup. Menikmati kopi bukan menjadi aktifitas menikmati kopi saja, kopi dapat dinikmati dengan berkumpul bersama teman, kerabat maupun keluarga. Kopi juga dinikmati dalam menemani aktifitas lain seperti, mengerjakan tugas atau pekerjaan, bahkan digunakan sebagai mediator dalam sarana bisnis, seperti meeting atau bertemu dengan klien.

Dalam menikmati kopi juga terdapat konstruksi sosial yang melatar belakangnya, yaitu kecenderungan seseorang untuk bergaul dengan kelompok sosialnya. Hakikat dasar manusia adalah tidak bisa hidup sendiri, manusia akan selalu mencari teman untuk berbagi dan bergantung ([fsrd.itb.ac.id/?page\\_id=14](http://fsrd.itb.ac.id/?page_id=14)). Dalam sebuah kecenderungan ini cafe sudah menjadi tempat umum yang dipilih masyarakat dalam menikmati sebuah kopi. Tempat dan suasana cafe yang terkesan lebih “*gaul*” dan elegan menjadi nilai tersendiri dimasyarakat dalam menikmati sebuah kopi.

Coffee Toffee merupakan sebuah brand cafe yang berasal dari Indonesia yang sudah cukup di kenal masyarakat. Café ini telah memiliki 100 gerai lebih di Indonesia. Coffee Toffee memiliki visi misi untuk menjadikan indonesia sebagai pengembangan kopi di negerinya sendiri mengingat Indonesia menduduki peringkat tiga penghasil kopi terbesar di dunia ([coffeetoffee.co.id/index/php](http://coffeetoffee.co.id/index/php)).



Aktivitas pengunjung cafe sangat beragam, namun banyak diantaranya merasa bosan ketika 2-3 kali mengunjungi cafe tersebut. Berdasarkan hasil riset cafe Coffee Toffee, pengunjung lebih sering meluangkan waktu untuk gadget mereka. Maka dari itu saya menambahkan “*game konsole*” sebagai inovasi bagi komunitas *gamer* sehingga menarik minat pengunjung Coffee Toffee dan meningkatkan nilai jual brand lokal agar bisa masuk dalam pasar internasional.

## 1.2. Judul

Desain Interior Coffee Toffee Berlanggam Futuristik dengan Fasilitas Bagi Komunitas “Gamer”

### a) **Desain Interior.**

Dari tinjauan pustaka : Desain interior adalah bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik ([fsrd.itb.ac.id/?page\\_id=02](http://fsrd.itb.ac.id/?page_id=02)).

### b) **Coffee Toffee**

Coffee Toffee merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang minuman, khususnya kopi, coklat dan teh. Coffee Toffee merupakan sebuah gerai lokal yang mempunyai kualitas internasional, produk bahan dasar Coffee Toffee juga berasal dari Indonesia. Hingga sampai saat ini gerai Coffee Toffee tersebar di seluruh Indonesia dengan kurang lebih 100 gerai ([coffeetoffee.co.id/index.php/services/u/coffee](http://coffeetoffee.co.id/index.php/services/u/coffee)).

### c) **Futuristik**

Interior futuristik adalah konsep desain yang berani, yang ditunjukkan dari elemen elemen pembentuk ruangnya. Interior futuristik mempunyai kiblat ke arah masa depan. Desain futuristik juga memiliki bentukan dinamis dan semenarik mungkin yang bertujuan untuk menciptakan suatu kesan yang baru ([desaininterior.me/futuristik](http://desaininterior.me/futuristik)).



**d) Komunitas**

Komunitas adalah satuan sosial yang didasari lokalitas, mempunyai ikatan solidaritas yang kuat antar anggotanya sebagai akibat kesamaan tempat tinggal, memiliki perasaan membutuhkan satu sama lain, serta keyakinan tanah di mana tempat mereka tinggal memberikan kehidupan kepada mereka ([digilib.ub.ac.id/sosiologi/page\\_id=38](http://digilib.ub.ac.id/sosiologi/page_id=38)).

**e) Gamer**

Adalah istilah untuk orang yang bermain game pada permainan elektronik lebih dikhususkan untuk orang yang memang hobi atau ahli dalam bermain game (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/gamer>).

### **1.3. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang didapat dari Coffee Toffee di Surabaya antara lain :

- a) Pada beberapa tahun belakangan game sudah merambah di media gadget dan banyak komunitas gamer. Coffee toffee sebagai cafe ternama berupaya untuk mengambil sarana “game” tersebut untuk menarik komunitas tersebut.
- b) Sarana game konsol sebagai sarana baru dalam cafe.
- c) Perlunya analisis tentang kebutuhan ruang, penataan display dan sirkulasi yang baik dalam sebuah cafe.
- d) Studi dan analisa aktivitas manusia pada area cafe guna mengetahui kebutuhan ruang, furnitur, dan peralatan lain yang digunakan.
- e) Perlunya studi aktivitas manusia ketika bermain game console guna memperoleh hasil maksimal dalam pembuatan konsep desain interior.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Belum adanya cafe dengan sarana game konsol di Surabaya, merupakan peluang baru untuk menarik minat pengunjung cafe. Coffee toffee sebagai cafe yang sukses di negerinya sendiri mengambil konsep tersebut sebagai peluang bisnis mereka, konsep baru dengan fasilitas yang ada akan menarik minat pengunjung tanpa harus menghilangkan unsur Coffee Toffee itu sendiri. Permasalahannya mengacu pada hal yang menjadi kendala dalam perancangan cafe ini antara lain :



- Dalam konsep ini Coffee Toffee tidak berperan untuk membuka game center di dalam cafe, sehingga terdapat batasan desain maupun ketentuan lain (persyaratan) agar pengunjung hanya bisa menikmati kehangatan bermain game bersama - sama bukan bermain game secara individual.
- Area Coffee Toffee menggunakan area lahan kosong di Jl. Bukit Darmo Boulevard, Pakuwon City, mengingat tempat ini cukup strategis di daerah Surabaya Barat.
- Konsep futuristik cukup mewakili untuk cafe yang memiliki sarana media game elektronik, sehingga memaksimalkan dalam menarik minat masyarakat. Konsep ini ditujukan untuk kalangan eksekutif muda, sebagai sarana untuk berkumpul bersama teman maupun keluarga.

### **1.5. Tujuan**

- Menciptakan sesuatu yang bersifat baru dalam merancang sebuah cafe, serta memberikan fasilitas dan “*atmosfer*” baru bagi pengunjung cafe.
- Menciptakan suasana baru dalam cafe berupa game konsol. Poin utama adalah menambah kehangatan setiap pengunjung cafe, disesuaikan dengan ergonomi dan segmentasi konsumen Coffee Toffee.
- Menambah nilai kesan dan kenyamanan pengunjung, dengan rancangan layout yang efisien.
- Untuk menambah nilai profit Coffee Toffee, mengingat brand tersebut berasal dari dalam negeri.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

- Bagi peneliti, Pengambilan data ini dapat mendukung perancangan sebuah cafe, sehingga dapat mengetahui pengaruh signifikan terhadap kepuasan konsumen untuk kedepannya.
- Sebagai sarana belajar, untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan mendesain dengan terjun langsung survey di beberapa lokasi,





sehingga dapat melihat, merasakan, apakah teori dan praktek yang telah diperoleh sudah efektif dan efisien.

- Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi.

### **1.7. Ruang Lingkup Desain**

Area eksisting yang digunakan adalah lahan kosong di Jl. Bukit Darmo Boulevard. Lokasi ini cukup strategis karena berada di area pusat ekonomi di daerah Surabaya Barat, daerah ini menjadi pilihan kebanyakan masyarakat surabaya untuk berkumpul bersama teman maupun keluarga. Banyak terdapat family club, mall dan bangunan infantri lain sehingga lokasi ini cukup strategis sebagai tempat untuk membuka gerai baru Coffee Toffee di Surabaya.

Area eksisting bersebelahan dengan “*Ranch Market*” dan “*National Hospital Restaurant*”. Sehingga pengunjung tempat tersebut bisa menggunakan Coffee Toffee ini sebagai tempat istirahat.

Obyek perancangan yang nantinya akan diselesaikan adalah *Area Open Space Outdoor*, *area Indoor* yang memiliki private area dan stage sebagai sarana tambahan. Penerapan *style* futuristik akan diaplikasikan pada bentuk furnitur, elemen estetis, aplikasi warna, dan elemen interior sesuai dengan konsep analogi warna dan bentuk game konsol.

### **1.8. Target Konsumen/Pengunjung**

Target pengunjung cafe adalah masyarakat kalangan menengah keatas yang didekasikan mempunyai “*passion gamers*” di dalamnya, komunitas “*gamer*”, serta karyawan maupun mahasiswa yang ingin berkumpul bersama teman maupun keluarga.

### **1.9. Sistematika Penyusunan Laporan**

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai penyusunan laporan, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut :



**a) Bab I : Pendahuluan.**

Berisi tentang abstrak, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup desain, metodologi riset desain, dan sistematika penulisan laporan.

**b) Bab II : Kajian Pustaka dan Studi Pbandingan.**

Berisi tentang pengambilan data yang bersumber dari buku referensi maupun data yang bersumber dari internet yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan laporan ini.

**c) Bab III : Metodologi Riset.**

Berisi tentang cara pengambilan data yang mendukung pustaka Coffee Toffee. Metodologi digunakan untuk menganalisa data-data yang akan digunakan dan diaplikasikan pada desain interior Coffee Toffee.

**d) Bab IV : Analisa.**

Setelah data-data yang diperlukan sudah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis. Analisa data dilakukan untuk mencari konsep desain cafe yang akan dirancang.

**e) Bab V : Konsep Desain.**

Setelah data sudah teranalisis maka poses selanjutnya mencari konsep desain yang sesuai dengan tema/konsep Desain Interior Coffee Toffee Berlanggam Futuristik dengan Fasilitas Bagi Komunitas “Gamer”.

**e. Bab VI : Penutup.**

Berisi kesimpulan konsep desain dan saran yang bermanfaat bagi Coffee Toffee.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Tentang Cafe

##### 2.1.1 Pengertian *Cafe*

Cafe berasal dari bahasa Perancis. Cafe memiliki arti harafiah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat di mana seseorang bisa minum minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya. Di Indonesia, cafe berarti semacam tempat sederhana yang menyediakan makanan dan minuman dengan tempat yg nyaman serta menarik. Dengan ini cafe berbeda dengan warung.

Cafe adalah semacam restoran cukup yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, di mana para tamu mengumpulkan makanannya di atas baki yang diambil di atas counter dan kemudian membawanya ke meja makan (*Marsum, 2000:8-11*).

Cafe dikaitkan dengan kepariwisataan termasuk salah satu jenis restoran, artinya usaha komersial yang ruang lingkup dan kegiatannya menyediakan hidangan makanan dan minuman (*Peraturan pemerintah RI No. 34/ PP/ DPR RI/ 1997*).

Cafe menurut Dictionary of English Language and Culture oleh Longman adalah restaurant kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, cafe biasanya digunakan oleh orang - orang untuk menghabiskan waktu atau istirahat sejenak.

Cafe adalah tempat yang paling menyenangkan, dan yang mana satu menemukan segala macam orang karakter yang berbeda (*Broudy, E. 1986:43*).



### 2.1.2 Sejarah Singkat Cafe

Cafe pertama kali didirikan di Constantinopel pada tahun 1500, kemudian pada tahun 1672 seorang yang bernama Pascal menjual minuman kopi dalam sebuah kedai pameran Saint-Germain, Paris, dari situ ia memperkenalkan dan meneruskan usahanya ke berbagai negara di Eropa. Eksistensi cafe terus berkembang sehingga pengertian cafe menjadi berubah. Palais-Royal, Grands Boulevard, Left Bank dan Bougant adalah cafe-cafe yang dibuat dalam nafas modern mengikuti perkembangan jaman (*Cole, 1998:71*).

Cafe selanjutnya berkembang di Eropa terutama di Paris. Cafe terletak di pinggir jalan biasanya berada di luar ruangan. Seiring perkembangan jaman, cafe akhirnya memperhatikan interior dalam sistem pelayanannya.

Cafe dengan cepat menjadi bagian integral dari budaya Perancis dari pemunculan pertamanya, berawal dari pembukaan Cafe Procope di tepi kiri tahun 1689 dan cafe Régence di Palais Royal setahun kemudian. Cafe di kebun beberapa distrik menjadi populer pada abad ke-18, dan dapat dianggap sebagai cafe teras pertama di Perancis, ini tidak akan terkenal hingga trotoar dan jalan boulevard mulai muncul pada pertengahan abad ke-19. Cafe adalah perhentian penting dalam perjalanan menuju atau dari kantor bagi banyak warga Perancis, dan khususnya saat makan siang (*Porter, 2010:144*).



**Gambar 2.1** Cafe procope, Cafe tertua di Prancis

Sumber : [en.wikipedia.org/wiki/caf%C3%A9\\_procope](https://en.wikipedia.org/wiki/Caf%C3%A9_Procope)(2016)

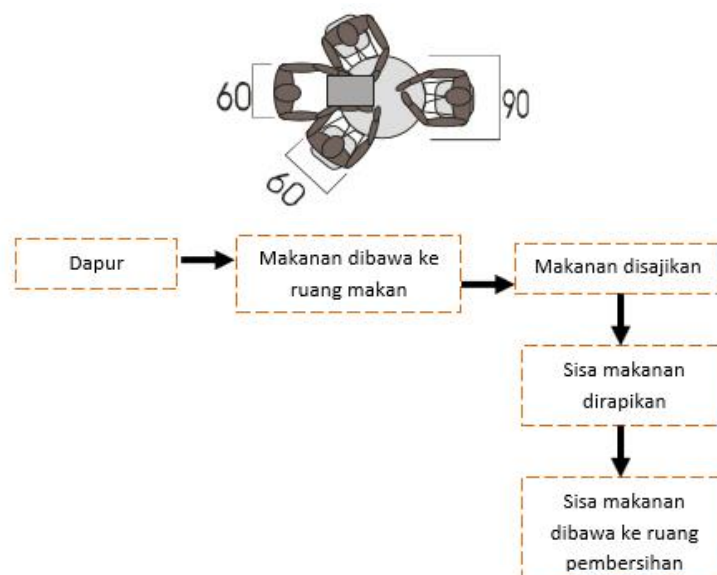


### 2.1.3 Sistem Pelayanan Pada Cafe

Pelayanan harus mampu memberikan servis kepada konsumen dengan baik sehingga konsumen merasa puas secara fisik dan psikologis yang berbeda dengan cafe lain. Hal yang paling terpenting dalam pemberian kepuasan bagi para tamu yaitu pelayanan. Adapun sistem yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

#### *a. Table Service*

Table Service adalah sistem pelayanan, dimana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan dan kemudian makanan maupun minuman diantarkan, disajikan kepada para tamu tadi. Dalam hal ini yang menyajikan makanan dan minuman adalah waiter/waitress.



**Gambar 2.2** Bagan Table Service

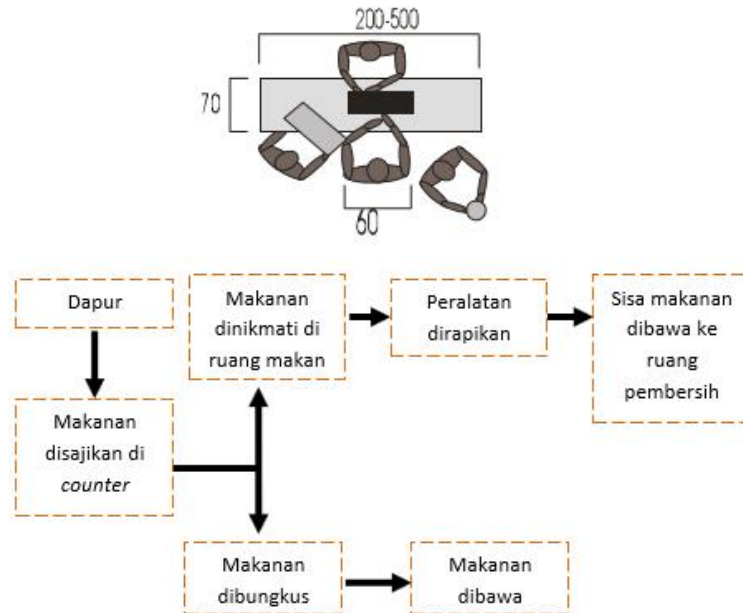
Sumber : Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

#### *b. Counter Service*

Counter Service adalah suatu sistem pelayanan restoran bagi para tamu yang datang langsung menuju ke counter. Apabila makanan dan



minuman yang dipesannya sudah siap maka akan disajikan kepada tamu tadi di atas counter.

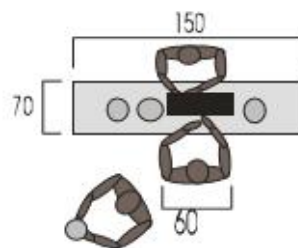


**Gambar 2.3** Bagan Counter Service

Sumber : Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

### *c. Carry Out Service*

Carry Out Service kadang-kadang juga disebut Take Out Service yaitu pelayanan restoran kepada para tamu yang datang untuk membeli makanan yang telah siap atau yang disiapkan terlebih dahulu, dibungkus dalam boks atau kotak untuk dibawa pergi, jadi makanan dan minuman tidak dinikmati.



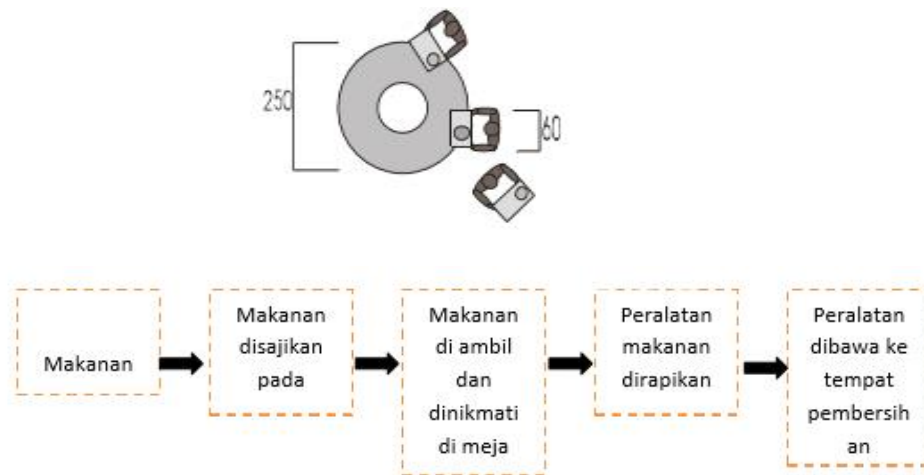
**Gambar 2.4** Pelayanan Carry Out Service

Sumber : Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)



#### *d. Self Service*

Self Service atau kadang-kadang disebut juga Buffet Service ialah suatu sistem pelayanan restoran yang menghadirkan semua makanan secara lengkap (dari hidangan pembuka, hidangan utama, hidangan penutup dan sebagainya) telah ditata dan diatur dengan rapi di atas meja hidang atau meja prasmanan. Para tamu secara bebas mengambil sendiri hidangannya sesuai dengan selera maupun kesukaannya. Sedangkan untuk minuman panas, seperti teh atau kopi, pada umumnya disajikan kepada para tamu oleh petugas.



**Gambar 2.5** Bagan Self Service

Sumber : Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

#### **2.1.4 Program Ruang Café Secara Umum**

Menurut Fred Lawson, dalam bukunya yang berjudul *Restaurant Planning & Design*, (1994:45) menjelaskan bahwa tata ruang restoran tentunya dirancang dan dibangun dengan pertimbangan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruangan sebagai tempat melakukan kegiatan awal yakni penerimaan bahan mentah kemudian diproses sampai dengan penyajiannya. Semua tahapan tersebut memerlukan ruangan yang memadai. Oleh karena itu, persyaratan ruangan cafe dibedakan menjadi dua yaitu ;



**a. Ruang depan (Front Area)**, yaitu ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan, seperti ruang makan, bar, cocktail lounge, ruang parker tempat ibadah dan lain sebagainya. Persyaratan ruangan cafe :

- 1) Luas area memenuhi standar.
- 2) Penyekat antara cafe dan dapur harus tahan terhadap api.
- 3) Tersedianya pintu darurat dan tangga darurat.
- 4) Selalu terpasang alat deteksi kebakaran.
- 5) Pintu keluar masuk pelanggan dan pegawai harus terpisah.
- 6) Cukup penerangan.
- 7) Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara.
- 8) Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan).
- 9) Kualitas bahan bangunan memenuhi standar.
- 10) Layout ruangan yang tercipta mudah dirubah.
- 11) Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

**b. Ruang Belakang (Back Area)**, yaitu ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, persiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan cafe dan sebagai daerah terlarang bagi pelanggan untuk masuk ke dalamnya seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, steward area dan lain sebagainya. Sehingga syarat-syarat back area ;

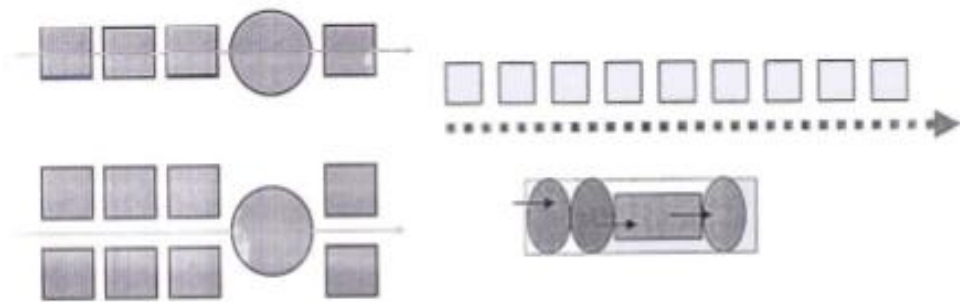
- 1) Cukup Penerangan.
- 2) Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya.
- 3) Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar.
- 4) Terpasangnya alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur saluran air bersih lancar dan mencukupi.





### 2.1.5 Sistem Organisasi Ruang

Ruang-ruang ini dapat berhubungan langsung satu dengan yang lain atau dihubungkan melalui ruang linier yang berbeda dan terpisah. Bentuk organisasi linier dengan sendirinya fleksibel dan cepat tanggap terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini bisa mengadaptasi adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu daerah berair atau sekelompok pohon-pohon, atau mengarahkan ruang-ruangnya supaya memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Bentuknya dapat lurus, bersegmen atau melengkung. konfigurasi bisa horizontal sepanjang tapaknya, atau diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak sebagai sebuah menara (*D.K.Ching, 1996:214-215*).



**Gambar 2.6** Organisasi Ruang Linier

Sumber : Pamudji Suptandar, Pengantar Desain Interior (2002)

- a. Sirkulasi hubungan jalan dengan ruang jalur dapat dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui beberapa cara, yaitu :
  - 1) Melewati ruang.
  - 2) Konfigurasi jalurnya fleksibel.
  - 3) Integritas setiap ruang dipertahankan.
  - 4) Ruang-ruang perantara dapat dijadikan sebagai penghubung antara jalur dengan ruang-ruangnya.
- b. Konfigurasi jalur linier memiliki jalan-jalan lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang. Disamping itu, jalan



dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, atau membentuk putaran.

c. Bentuk ruang sirkulasi bentuk ruang sirkulasi beragam , disesuaikan dengan :

- 1) Definisi tiap batas-batasnya.
- 2) Keterkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkannya.
- 3) Kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangan.
- 4) Pintu-pintu masuk.
- 5) Perubahan atau perbedaan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ram.

Sebuah ruang sirkulasi dapat berbentuk tertutup dengan membentuk suatu area publik atau koridor privat yang berhubungan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui akses-akses masuk di dalam sebuah bidang dinding (*D.K.Ching. 2000:91*).

Cafe mempunyai ruang pokok yaitu ruang makan, disamping ruang-ruang lain yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Hubungan antar ruang tersebut mempunyai arti penting, sebab apabila setiap ruang yang ada tidak tersusun menurut skala prioritas kebutuhan, maka pelaksanaan penyajian makanan dan minuman akan terhambat. Hubungan ruang dalam cafe, seperti Bakery, ruang makan akan berhubungan dengan dapur dan ruang kasir. Dimana ruang-ruang tersebut mempunyai skala prioritas urutan kegiatan, efektivitas kerja, efektifitas waktu, dan fasilitas yang akan digunakan

dalam ruang tersebut. Pengaturan ruang dalam bakery & cafe juga diusahakan agar dapat mengarahkan pengunjung didalam melakukan aktifitasnya secara berurutan, mulai dari bagian penerimaan, memilih, masuk dalam ruang makan dan minum hingga menuju pintu keluar.



### 2.1.6 Tata Letak Ruang Cafe

Sonasi merupakan pengelompokan ruang atau pendaerahan ruang yang dipengaruhi oleh hubungan atau pengorganisasian antar ruang. Untuk mendapat komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan bagian-bagian dalam ruang. Kesatuan ini dapat diperoleh dengan pengaturan yang baik dan pandangan yang serasi (*Suptandar, 1994:236*).

Lebih lanjutnya Suptandar membagi daerah-daerah dalam suatu bangunan menjadi beberapa kelompok utama, yaitu :

- a. Public Area.
- b. Private Area, yang masih bisa dibagi lagi menjadi Semi Private Area dan Most Private Area.
- c. Service Area.
- d. circulation Area.

### 2.1.7 Sirkulasi

Dalam penataan fasilitas sebuah cafe juga tidak terlepas dari unsur sirkulasi. Sirkulasi merupakan ruang gerak atau jalur yang diatur untuk menghubungkan, membimbing dan melintasi bagian-bagian tertentu didalam bangunan atau ruangan untuk kelancaran bagian itu sendiri, yang berhubungan dengan penghayatan obyek didalam ruang.

Dengan demikian pengertian dari sirkulasi, kaitannya dengan aktifitas ruang adalah; pengarahan dan pembimbingan jalan atau tapak yang terjadi didalam suatu ruang yang direncanakan (*Suptandar, 1982:57*).

Didalam sebuah cafe ada dua pokok pola sirkulasi yang saling berhubungan, yaitu pola sirkulasi para staf dan pola sirkulasi pengunjung. Mengenai sirkulasi staf, oleh *Fred Lawson* diterangkan lalu lintas sirkulasi untuk staf termasuk didalamnya untuk pelayanan meja, pelayanan bagian counter bila digunakan dalam pelayanan umum (*Lawson, 1994:171*)



### 2.1.8 Elemen Pembentuk Ruang

*a. Lantai.* Lantai adalah elemen pembentuk interior yang tidak dapat dipisahkan dari ruangan itu sendiri. Dari 3 elemen pembentuk interior, yaitu lantai, dinding, dan plafond, lantai merupakan elemen yang mutlak harus ada. Lantai merupakan bidang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebaiknya bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya (*D.K.Ching, 1996:180*).

Berikut ini beberapa kriteria dalam memilih lantai pada cafe :

- 1) Tidak licin, sangat penting pada area sirkulasi (jalur pelayanan, tangga, entrance) terutama pada waktu basah atau terkena tumpahan (air dan lemak).
- 2) Tahan lama, tahan terhadap kerusakan karena terlalu sering dipakai berhubungan erat dengan antisipasi terhadap umur lantai. Lantai yang permanen, walaupun tahan lama tetap harus mempunyai sifat yang mudah untuk dibersihkan/dikilapkan kembali di waktu mendatang.
- 3) Penampilan, dalam hubungannya dengan fungsi ruang, tahan terhadap lalu lintas, tahan terhadap kerusakan karena sering dipakai, tahan terhadap tumpahan makanan, minuman, lemak, pewarna dan lekukan. Penting untuk menjaga penampilan yang bersih dan rapi, diperlukan pembersihan rutin dan pemenuhan akan pemeliharaan secara sebaik-baiknya.
- 4) Suara, kehangatan dan kenyamanan berhubungan dengan kehalusan dan kemampuan meredam suara dari permukaan lantai dan dekorasi ruangan (*Lawson, 1994:127*).

Beberapa bahan penutup lantai :

- 1) Karpet dan permadani : mencerminkan keindahan, kemewahan serta menciptakan suasana yang hangat dan akrab. Dengan keuntungan dapat memperlemah perambatan suara, sehingga karpet ini juga berfungsi untuk meredam suara.



- 2) Terrazo : keuntungan dari penggunaan lantai terrazo adalah lebih ekonomis dan indah.
- 3) Keramik : alasan pemilihan keramik karena mudah pemasangannya, lahan lama, dan tahan terhadap suhu tertentu serta tahan terhadap gesekan.
- 4) Floor hardener : lapisan penutup lantai cor-coran beton yang baik untuk digunakan pada lantai yang tingkat abrasinya tinggi, serta tahan tekanan.

**b. Dinding**, dinding merupakan elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan baik sebagai unsur penyekat, pembagi ruang ataupun unsur dekoratif (*D.K. Ching, 1996:183*). Dinding-dinding bangunan dari segi fisika bangunan mengemban beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1) Memikul beban di atasnya Sebagai pemikul, dinding harus kuat bertahan terhadap tiga kekuatan pokok yaitu,
  - a) Tekanan vertikal dari beban atap.
  - b) Tekanan horisontal, seperti tekanan mekanis dari fasilitas di dalam ruangan.
  - c) Beban vertikal sering jauh melampaui ukuran tebal atau tipis dinding, sehingga menimbulkan daya tekuk.
- 2) Fungsi penutup atau pembatas ruangan. Penutupan atau pembatasan itu menyangkut penglihatan visual sehingga berkat dinding manusia dapat terlindung dari pandangan orang lain. Dinding biasanya menutupi pandangan mata kesuatu ruangan, tetapi sebenarnya cara penutupan itu sendiri harus disesuaikan dengan budaya namun jika hal tersebut terlalu solid bisa juga pandangan mata disaring sedikit, dengan kerai, kisi-kisi tirai dan sebagainya.
- 3) Dinding juga berfungsi sebagai penutup ataupun pembatas ruang pendengaran (audio).
- 4) Fungsi keamanan, keamanan tergantung dari unsur rumah yang paling lemah bukan paling kuat. Kekuatan dinding hanyalah salah satu dari



sekian banyak dari mata rantai keamanan bangunan. (*Mangunwijaya, 1981:340*).

5) Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit (*Suptandar, 1982:46*). Selain warna, dinding juga merupakan bidang yang secara leluasa dapat dihias sesuai dengan selera. Cara menghias dinding menurut Suptandar (*1982: 30*).

a) Membuat motif-motif dekorsi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung di dinding.

b) Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

**c. Plafon,** Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar dan luas. Langit-langit yang tinggi juga memberi suasana agung atau resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya tidak beraturan. Tidak sekedar menutup ruang tetapi menjulang ke atas. Langit-langit yang rendah, sebaliknya, mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah (*D.K.Ching, 1996:192-193*).

Plafond atau langit-langit diperlukan untuk mencegah panas atap masuk kedalam ruangan di bawahnya, baik secara radiasi maupun secara konveksi. Atap yang panas akan memancarkan radiasi panas ketubuh kita, sehingga menyebabkan tidak nyaman. Radiasi ini tidak dapat dicegah dengan hembusan aliran udara, tapi dapat dicegah oleh langit-langit. (*Satwiko, 2004:22*). Tinggi rendahnya plafon akan mempengaruhi kualitas ruangan, seperti halnya kesan dan suasana serta akustik ruang (*Suptandar, 1982:58*).



Beberapa tipe yang dipergunakan untuk pelapis plafon dipilih dua hal umum yaitu untuk perlindungan api dan penunjang akustik. Kesan-kesan yang ditimbulkan oleh plafon menurut Suptandar (1982:67) sebagai berikut ;

- 1) Ruang dengan langit-langit tinggi akan memberi kesan agung dan titik penglihatan akan bergerak secara vertikal.
- 2) Ruang dengan langit-langit normal tidak lapang, tetapi tidak sempit. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan: duduk, bersantap dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya teratur dan terikat.
- 3) Ruang sempit langit-langit rendah dan intim. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan sebagai berikut : duduk, bersantap, dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya teratur dan terikat.

## **2.2.9 Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang**

### **a. Pintu**

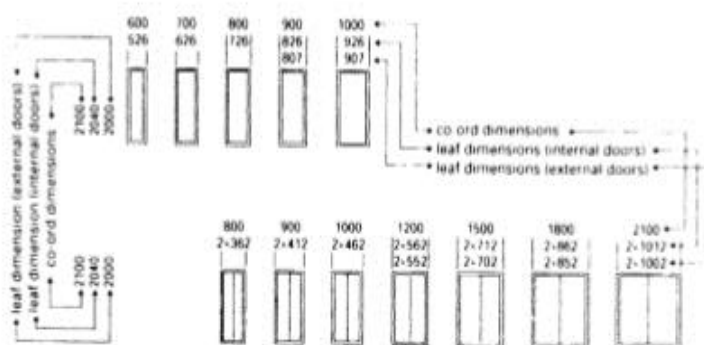
Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dari satu ruang ke ruang lain dalam bangunan. (D.K. Ching, 1996:220) Penempatan pintu berpengaruh pada sistem sirkulasi yang dipergunakan, pengarahannya atau pembimbingan jalan. Bukaan pintu yang terletak pada atau berdekatan dengan sudut-sudut, dapat membuat jalur-jalur melintas disisi ruangan. Menempatkan bukaan pintu beberapa kaki dari sudut memungkinkan perabot seperti unit penyimpanan ditempatkan menempel di sepanjang dinding. Keberadaan pintu juga dapat mengendalikan jalan keluar masuk cahaya, suara, udara, panas dan dingin (D.K. Ching, 1996:112).

Jalan masuk bisa dibuat lebar atau sempit. Itu tergantung dari kebijakan yang dianut peritel. Kebijakan yang menganut “ingin menyenangkan dan melayani” akan mengatur lebar jalan masuk yang



membuat dua orang bisa berjalan beriringan masuk sambil berpapasan dengan dua orang dari arah berlawanan yang juga berjalan beriringan. Sebaliknya, jika kebijakannya adalah “melakukan efisiensi”, lebar jalan akan diatur cukup untuk dua orang berjalan berpapasan secara pas-pasan. Jalan masuk yang lebar banyak dipakai oleh gerai kelas atas, sementara jalan masuk yang sempit, banyak dipakai oleh gerai kelas menengah dan bawah.

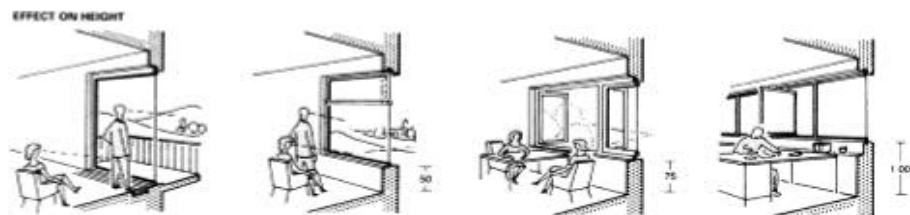
8 Standard rebated door panels and door frames



Gambar 2.7 Ukuran Pintu dan Kusen  
Sumber : Ernest and Peter Neufert, (2013:185)

b. Jendela

Jendela adalah salah satu bukaan ruang yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang dalam dan ruang luar baik secara visual maupun sebagai sirkulasi udara dan cahaya pada ruang tersebut (D.K. Ching, 1996:224). Susunan jendela yang kecil dan tinggi memberi kesan sesak mengakibatkan perasaan seakan-akan tersekap dalam sel tahanan. Lain halnya dengan jendela yang berukuran besar dan ditempatkan rendah akan memberikan perasaan bebas (Wilkening, 1989:43).



Gambar 2.8 Penempatan Jendela  
Sumber : Ernest and Peter Neufert, (2013:185)





Neufert (2003:117) menyarankan tentang bukaan jendela yaitu : jendela tinggi dapat memberi cahaya baik hingga ke dalam bagian dalam ruangan. Jendela memanjang horizontal memberikan penyebaran cahaya dengan baik ke arah samping terutama dekat jendela itu sendiri.

### **c. Tangga**

Tangga dan lorong tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antara lantai-lantai dari suatu bangunan. Dua kriteria fungsional terpenting dalam pembuatan desain tangga adalah keselamatan dan kemudahan untuk dinaiki atau dituruni. Tinggi dan lebar anak tangga harus sesuai dengan gerak tubuh kita. Kemiringannya, jika curam dapat membuat proses naik melelahkan secara fisik dan menakutkan secara psikologis dan dapat menimbulkan bahaya pada saat menurunnya. Jika landai tangga harus mempunyai injakan yang cukup lebar agar sesuai dengan lebar langkah kita (D.K.Ching 1996:228).

## **2.1.10 Unsur Utilitas**

### **a. Penghawaan**

Yang dimaksud dari penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbondioksida. Jumlah atau kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas, setiap tambahan jumlah aktivitas, maka udara yang dibutuhkan akan semakin besar (Suptandar, 1982:150).

Penghawaan juga terbagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem “*cross ventilation*”. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC.



Perhitungan jumlah daya AC dalam satuan BTU :

KAPASITAS AC = PANJANG RUANGAN (P) X LEBAR RUANGAN

(L) X 500 BTU, Ketentuan adalah sebagai berikut :

DAYA AC/PK	DAYA AC DALAM SATUAN BTU
1/5	5000
3/4	7500
1	9000
1 ½	12000
2	16000

**Gambar 2.9** Ketentuan AC Dalam Satuan BTU  
Sumber : Qbonk Media Group, Teknisi Elektronika (2012)

Adapun beberapa jenis AC menurut peletakkannya :

- 1) *Mounted type* : ditanam didalam dinding atau didalam plafon.
- 2) *Ceiling type* : ditanam di atas atau dipasang di langit-langit.
- 3) *Custom floor type* : diletakkan di atas lantai tanpa ada pemasangan khusus.
- 4) *Wall mounted type* : ditanam didalam dinding.
- 5) Jenis AC sentral yaitu jenis AC yang memiliki pengontrolan dan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat saja (Suptandar, 1982 : 275).

Pada area dapur menggunakan *exhaust* (penyaring udara) untuk menghindari asap yang berlebihan dan uap yang ada pada tempat penyajian (Lawson, 1994:59).

## **b. Pencahayaan**

Dalam penataan interior, dapat diciptakan berbagai suasana yang dikehendaki melalui sistem pencahayaan lampu yang redup dan warna lampu yang panas atau hangat yang akan memberikan suasana yang romantis. Pencahayaan yang digunakan terbagi atas dua bagian yaitu :



1) ***Pencahayaan Alami***, karena sinar langsung matahari membawa serta panas, maka cahaya yang dimanfaatkan untuk pencahayaan ruangan adalah cahaya bola langit. Sinar langsung matahari hanya diperkenankan masuk kedalam ruangan untuk keperluan tertentu atau bila hendak dicapai efek tertentu. Oleh karena itu perlu diingat dua hal penting yaitu:

- a) Pembayangan untuk menjaga agar sinar langsung matahari tidak masuk kedalam ruangan melalui bukaan. Teknik pembayangan antara lain dengan memakai tritisan atau tirai.
- b) Pengaturan letak dan dimensi bukaan untuk mengatur agar cahaya bola langit dapat dimanfaatkan dengan baik.
- c) Pemilihan warna dan tekstur permukaan dalam ruangan dan luar untuk memperoleh pemantulan yang baik (agar pemerataan cahaya efisien) tanpa menyilaukan mata (*Satwiko, 2004:80*).

2) ***Pencahayaan buatan (artificial light)***, adalah segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti : lampu pijar, lilin, atau obor. Menghitung kebutuhan suatu ruang akan pencahayaan buatan dihitung didasarkan pada luas ruang, luminan (intensitas cahaya) serta iluminan (lux, arus cahaya yang datang pada satu bidang). Diperlukan pedoman standar lux suatu ruang serta lumen setiap jenis pencahayaan buatan untuk menentukan jumlah titik lampu. Pencahayaan di daerah layanan makanan memerlukan cahaya yang cukup khususnya sekitar meja kasir. Dalam layanan penyajian memerlukan 400 lux, counter dan meja kasir memerlukan 600 lux (*Lawson,1994:59*).

Pencahayaan yang bagus juga perlu disediakan pada area-area sirkulasi, dan terutama di atas anak tangga. Ada beberapa tingkat penerangan berdasarkan kode penerangan, sebagai berikut :

- a) Lobby memerlukan 400 lux.
- b) Kantor memerlukan 300 lux.
- c) Area cafe memerlukan 200 lux.
- d) Anak tangga memerlukan 200 lux



Berikut adalah standar lux untuk bangunan dengan tinggi 3-5 m :

Building Height	Room Type	Standard Lux
3 m up to 5 m	Storage rooms	100
	workshops	100
	industrial workshops	100
	offices	300
	restaurants	300
	churches	100
	concert halls, theatres	100
	workshops	100
	industrial workshops	100
	lecture halls, meeting rooms	300
	safe rooms	100
	exhibition rooms, museums, art galleries	300
	entrance halls	100
	restaurants	300
	sports halls, multipurpose halls and gymnasiums	100
up to 3.5 m	workshops	100
	art rooms	100
	laboratories	100
	libraries, reading rooms	100
	exhibition rooms	100
	exhibition halls	100
	shops	100
	supermarkets	100
	large kitchens	100
	concert stages	100

Gambar 2.10 Standar Lux

Sumber : Qbonk Media Group, Teknisi Elektronika (2012)

Serta berikut standar lumen pada lampu :

Jenis lampu		Lumen Output	Life Time
Halogen (Double Ended)	500W	9750 Lumen	2000 Hours
Metal Halide (MHN-T)	150W	12000 Lumen	6500 Hours
H.I.D. Master Color(CDM-T)	70W	6400 Lumen	9200 Hours
	150W	14000 Lumen	9200 Hours
Jenis lampu		Lumen Output	Life Time
Compact Fluorescent - PLC	13W/84	900 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	18W/84	1200 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	26W/84	1800 Lumen	8000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	18W/86	1300 Lumen	16000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	36W/86	3250 Lumen	16000 Hours
Jenis lampu		Lumen Output	Life Time
Compact Fluorescent - PLC	13W/84	900 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	18W/84	1200 Lumen	8000 Hours
Compact Fluorescent - PLC	26W/84	1800 Lumen	8000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	18W/86	1300 Lumen	16000 Hours
Fluorescent Lamp - TLD	36W/86	3250 Lumen	16000 Hours

Gambar 2.11 Standar Lumen

Sumber : Qbonk Media Group, Teknisi Elektronika (2012)



Cafe dengan pencahayaan yang terang akan lebih sukses dan lebih disukai konsumen dibandingkan cafe dengan pencahayaan yang redup. Pencahayaan di cafe memainkan peran penting dalam tema, gaya, dan desain toko.

Dari lampu yang menarik dan ornamental sampai warnadan efek cahaya khusus, restoran/ cafe menjadi tempat yang sempurna untuk menggunakan pencahayaan sebagai media desain. Berikut ini pembahasan pencahayaan untuk restoran atau cafe. Pada restoran/cafe bertema, kecenderungannya adalah menggunakan banyak pencahayaan dekorasi bertema seperti lentera, lampu gantung, chandelier. Restoran/cafe cepat saji tepat jika menggunakan tingkat pencahayaan yang relative lebih tinggi dan merata, sedangkan restoran mewah harus memiliki pencahayaan yang berlapis dan kontras antara tingkat pencahayaan pada area kerja dengan tingkat pencahayaan ambient (*Karlen. Benya, 2007:106*).

Kegiatan utama biasanya terdapat di meja yang diberi pencahayaan dengan dua cara :

- 1) Oleh lampu meja pada tiap meja utama. Lampu dipasang pada meja dan daya diberikan dari dinding. Lampu ini juga memberikan cahaya pada ketinggian pandangan mata.
- 2) Oleh lampu sorot kecil bertegangan rendah pada meja lainnya.

### **c. Akustik**

Akustik merupakan unsur penunjang dalam sebuah desain, karena akustik memberi pengaruh luas dan dapat menimbulkan efek psikis dan emosional bagi orang yang mendengarnya. Pengendalian akustik yang baik membutuhkan penggunaan bahan dengan tingkat penyerapan yang tinggi seperti pada lapisan permukaan lantai, dinding, plafon, luas ruang, fungsi ruang, isi ruang, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet, udara di dalam ruang dan pengaruh lingkungan sekitarnya,



akustik yang perlu diperhatikan dalam sebuah ruang untuk mampu meredam bunyi bising yang ditimbulkan dengan persyaratan tingkat kebisingan 60 dB (*Akustik Ling, 198:33*).

## 2.2 Tinjauan Game




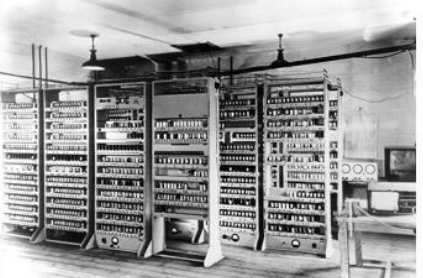

### 2.2.1 Sejarah Game

Penemuan game berawal dari dibuatnya microchip oleh Jack St. Kirby, Robert Noyce, dan Jean Hoerni di Fairchild Semiconductor Corp. Dengan lompatan teknologi itu maka komputer beranjak dari sirkuit elektronik ke penggunaan chip. Masih jauh dengan model PC (Personal Computer) sekarang, tetapi sudah lebih mudah digunakan oleh para pakar komputer pada saat itu. Pada tahun 1960 beberapa staf dari *The Hingham Institute of Cambridge* saling menembaki musuhnya. Game ini adalah cikal bakal permainan dengan genre *Arcade*.

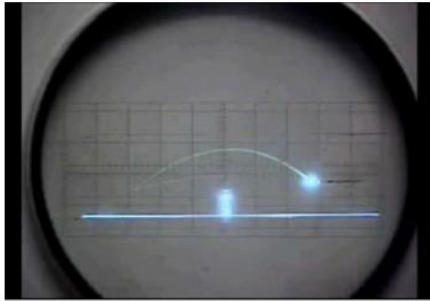


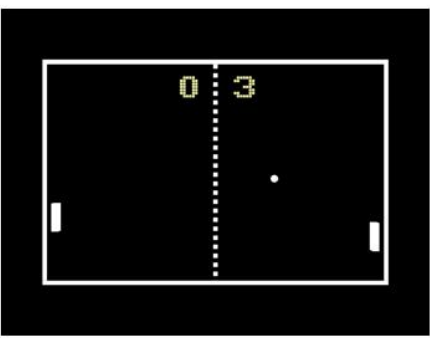
Pada tahun 60-an keberadaan komputer masih digunakan untuk kalangan bisnis sehingga dianggap tidak membutuhkan sebuah gambar tampilan yang bagus. Hal ini terlihat penggunaan layar monokrom maupun hitam putih.

Memasuki tahun 80-an, beberapa perusahaan game mulai membuat game untuk PC (Personal Computer). Sejalan dengan perkembangan teknologi, beberapa perusahaan mulai menciptakan peralatan baru di PC (Personal Computer) untuk mendukung game. Dari monitor CGA (Color Graphics Adapter), EGA (Enhanced Graphics Adapter), VGA (Video Graphics Array), dan terakhir SVGA (Super Video Graphics Array). Hal ini juga didukung dengan kartu grafis (VGA) yang bermunculan secara terpisah dari perangkat utama sebuah komputer, sehingga dapat memberikan tampilan yang lebih detail dan nyata. Dengan pesatnya perkembangan teknologi pada PC (Personal Computer) maka perusahaan game mulai mengeluarkan game untuk PC (Personal Computer) yang mampu bersaing dengan game console, terutama dari tingkat kecepatan loading dan kualitas grafis yang lebih halus dan detail.



Tahun	Nama Permainan/ Perangkat Permainan	Deskripsi	Ilustrasi
1947	Perangkat Hiburan Tabung Sinar Katode ( <i>Cathode Ray Tube Amusement Device</i> )	Thomas Goldsmith, Jr. dan Ray Mann menemukan alat dan permainan ini. Prinsipnya adalah mengarahkan roket (yang disimbolkan dengan titik sinar katode) untuk menghantam pesawat (yang juga disimbolkan dengan titik serupa).	
1951	Nimrod	Raymond Stuart-Williams, salah seorang insinyur elektro di perusahaan elektronik Ferranti, membangun mesin permainan Nim yang ia beri nama Nimrod. Permainan Nim adalah versi matematis dari permainan halma. Pada gambar kedua, terlihat mesin Nimrod ini dipamerkan di Berlin Industrial Show tahun 1951.	
			
1952	OXO	Permainan video <i>tic-tac-toe</i> yang diciptakan oleh profesor dari Universitas Cambridge, Alexander S. Douglas, dengan menggunakan salah satu komputer pertama, ESDAC ( <i>Electronic Delay Storage Automatic Calculator</i> ). <u>Berukuran</u> nyaris satu ruangan (gambar 1), komputer ini berhasil menyajikan permainan video <i>tic-tac-toe</i> pertama (gambar 2).	 



1958	<i>Tennis for Two</i>	Untuk mengisi waktu senggangnya, fisikawan Willy Higinbotham mempermak mesin osiloskop (pendeteksi gelombang listrik) menjadi alat permainan video tenis.	
1961	<i>Spacewar</i>	Sejumlah mahasiswa dan asisten dosen di laboratorium statistik Universitas Harvard membuat permainan <i>space shooter</i> pertama dalam komputer. Pada 1969, permainan ini dirombak oleh Rick Blomme menjadi permainan daring ( <i>online</i> ) dengan dua pemain menggunakan server PLATO di MIT. Jadilah permainan daring pertama.	
1970	<i>Computer Space</i>	Nolan Bushnell dan Ted Dabney (pendiri Atari Inc.) mengembangkan <i>Spacewar</i> menjadi permainan <i>shooter</i> yang lebih baik secara visual dan memasarkannya dalam bentuk <i>arcade</i> (atau yang kita kenal sebagai mesin ‘ding-dong’).	
1972	<i>Pong</i>	Allan Alcorn, seorang staf di Atari Inc., mengembangkan permainan video ping-pong yang kemudian dipasarkan dalam bentuk <i>arcade</i> .	

**Gambar 2.12** Tabel game elektronik sebelum game konsol  
 Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)





### 2.2.2 Perkembangan Game

Berikut adalah perkembangan game konsole dari zaman era 70-an sampai sekarang dan masih di gemari oleh banyak masyarakat.

ATARI, pada era 70-an inilah Atari mulai berkembang pesat dengan segala keterbatasan processor masa itu. Berbagai jenis yang berbasis vector dan sprite yang kini bentuknya kita anggap kuno banyak diterbitkan. Perlahan-lahan fitur grafik berwarna semakin baik dan suara yang dihasilkan juga semakin bervariasi.

Atari merupakan satu nama besar dalam dunia video game. Pada tahun 1972, Atari telah memperkenalkan permainan Pong yang sangat terkenal sehingga menjadi “*Best Selling Item*” pada tahun 1975. Atari seterusnya mengeluarkan video game konsole yang dikenal sebagai Atari 2600 yang telah menjadi asas kepada video game konsole yang terdapat pada hari ini.



**Gambar 2.13** Atari game console

Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)

NINTENDO, pada tahun 1984 Nintendo membuat game konsole baru, dengan menggunakan beberapa processor dengan fungsi yang berbeda. Jika pada era 70-an harga processor masih terbilang cukup mahal, maka pada era 80-an



harga processor makin terjangkau sehingga memungkinkan menggunakan beberapa processor di dalam satu mesin konsole untuk melakukan berbagai fungsi yang berbeda. Dampaknya adalah mutu grafik dan kualitas suara yang jauh lebih baik. Nintendo adalah produk Jepang, dan ketika diluncurkan pada tahun 1984, Atari masih berkuasa di Amerika.



**Gambar 2.14** Nitendo Game Console

Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)

SEGA, revolusi video game diawali pada tahun 1988 dimana Sega menciptakan 16 bit console yang bernama Genesis (AKA Mega Driver). Konsole ini sebenarnya cukup sukses, sampai Nintendo mengeluarkan produk terbaru dengan nama Super Nintendo (SNES) yang merupakan kelanjutan dari NES. Didalam Super Nintendo terdapat sebuah audio chip yang dibuat oleh Sony, ini adalah awal dari persahabatan antara Sony dan Nintendo. Pembuatan audio chip ini dipelopori oleh Ken Tutaragi (yang sekarang dikenal sebagai bapak Playstation).



**Gambar 2.15** Sega

Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)



PLAYSTATION, Pada saat yang bersamaan, pihak R&D (Research and Development) Sony sedang memelopori awal dari CD-ROM. Nintendo yang sudah menyadari kalau CD-ROM ini mempunyai prospek masa depan yang cerah, maka pihak Nintendo bekerjasama dengan Sony untuk mulai mendesain CD-ROM Drive untuk SNES Console, yang dinamai "Super Disk".

Pada saat itu, pihak Sony juga bekerja sama dengan Philips. Kerjasama ini berjalan secara diam-diam, sampai pada tahun 1991 dimana Philips mengeluarkan CD-1, dengan waktu yang hampir bersamaan dengan zamannya 3DO buatan Panasonic. Kerjasama mereka hancur karena pihak Philips yang memasarkan CD-1 terlalu tinggi, CD-1 menjadi produk gagal dipasaran, dan rencana Sony untuk membuat console pertama kali diumumkan di Chicago, di *Consumers Entertainment Show* pada tahun 1991, pada pameran inilah diumumkannya sebuah produk baru, yaitu Playstation.

Pada tahun 1994, SONY merencanakan versi sempurna untuk Playstation yang dinamai PS-X atau Playstation-X. Playstation akan dijadikan konsole yang difokuskan ke dalam game berbasis CD-ROM. Playstation juga dibuat kompatibel untuk memutar atau memainkan audio CD. Playstation diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994, dan di Amerika Serikat pada 9 Desember 1995.



**Gambar 2.16** Sony Playstation Game Console  
Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)



Belum puas dengan Playstation, pihak Sony menerbitkan produk terbarunya di akhir tahun 1997. Sony mengumumkan proyek Playstation 2, yang akhirnya secara official ditampilkan kepada publik pada tahun 1999.



**Gambar 2.17** Sony Playstation 2 Game Console  
Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)

Pada saat Sony sibuk dengan berimprovisasi dengan perangkat upgrade dan Linux Kit, muncul pesaing baru dari pihak Microsoft dengan XDK (X-BOX development kit) yang fungsinya sama dengan tools yang ada pada Playstation 2.

Playstation 2 dan X-BOX sama-sama mengusung kemampuan ekspansi yang sangat luas karena basis yang digunakan untuk memainkan game sudah menggunakan format DVD-ROM. Bedanya, Playstation 2 bersandar pada Linux sedangkan X-BOX kokoh dengan dukungan sistem operasi Microsoft yang sebelumnya telah mapan dalam game berbasis PC (Personal Computer).



**Gambar 2.18** X-Box 360 Game Console

Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)

Pihak Sony pun tidak mau kalah dengan pihak Microsoft, Pihak Sony menciptakan produk barunya yang merupakan pengembangan dari Playstation 2 yang lebih disempurnakan dalam kualitas grafis dan suara. Produk tersebut diberi nama Playstation 3 yang mulai diluncurkan pada awal tahun 2005 di Jepang. Basis permainan yang dipakai untuk memainkan game sama dengan yang digunakan oleh Playstation 2 hanya saja dalam mesin Playstation 3 sudah mengadopsi Hardisk untuk menyimpan game. Sehingga untuk memainkan game tidak perlu menggunakan DVD-ROM dengan catatan game tersebut sudah terinstall dalam mesin Playstation 3 tersebut.



**Gambar 2.19** Playstation 3 Game Console

Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)



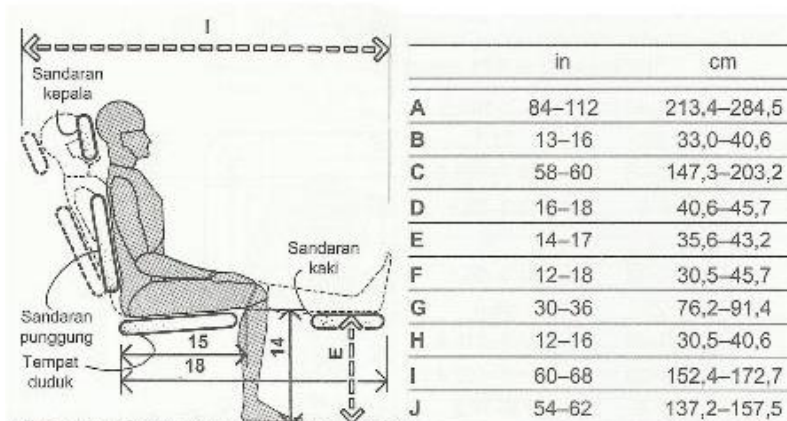
Setelah Playstation 3 rilis muncul lagi playstation dengan tampilan barunya. Kualitas grafik yang halus serta basik playstation 4 yang dapat digunakan multi tasking membuat game konsole ini laris di pasaran.



**Gambar 2.20** Playstation 4 Game Console  
Sumber : Andi Taru Nugroho, Grapichal User Interface pada Game (2013)

### 2.2.3 Aktivitas Orang Saat Bermain Game

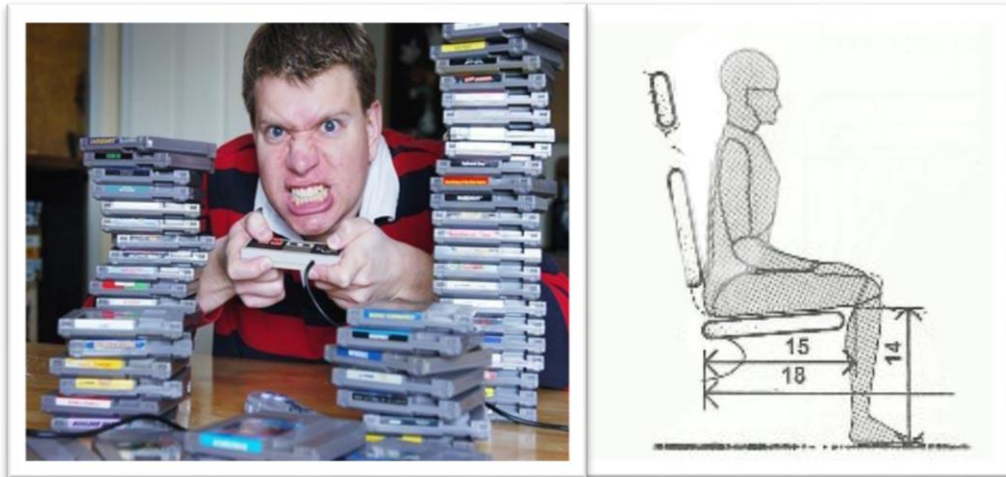
Pada dasarnya orang bermain game sama halnya dengan duduk dan menghadap media tv kemudian menjalankan joystick layaknya keyboard. Untuk gamer pemula konsentrasi akan terbagi untuk melihat joystick terlebih dahulu kemudian konsentrasi dilanjutkan ke media tv untuk melihat respon ketika joystick digunakan. Berbeda dengan gamer pro, mereka tak perlu melihat joystick dan langsung terfokus ke media tv.



**Gambar 2.21** Dimensi Orang Saat Duduk  
Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)



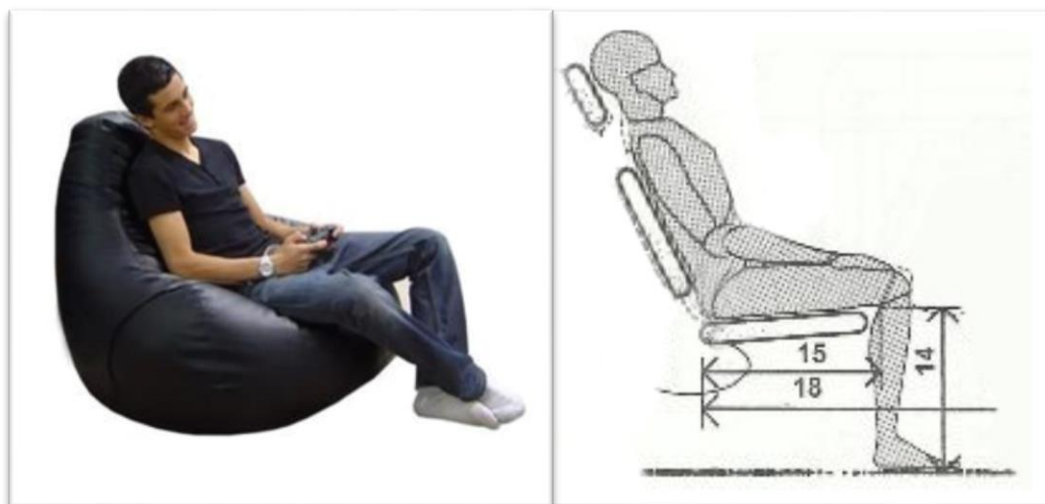
Aktifitas *gamer* dapat ditandai dengan pola cara duduknya biasanya ketika bermain game jika mereka merasa terpojok atau hampir kalah, mereka akan mendekat ke layar tv dan lebih terfokus ke layar tv.



**Gambar 2.22** Gamer Pemula

Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)  
[en.wikipedia.org/wiki/gamer/\(2016\)](http://en.wikipedia.org/wiki/gamer/(2016))

Berbeda dengan gamer pro mereka biasanya lebih *relax* untuk bermain game karena sudah sewajarnya dalam game selalu ada kekalahan. Mereka menyikapi untuk tetap fokus dengan keadaan tenang.



**Gambar 2.23** Gamer Pro

Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)  
[en.wikipedia.org/wiki/gamer/\(2016\)](http://en.wikipedia.org/wiki/gamer/(2016))



Dalam bermain game biasanya kecenderungan orang memiliki keasyikan sendiri. Coffee toffee hadir disini untuk memberi warna baru agar pengunjung bisa menikmati keseruan game secara bersama - sama.

#### **2.2.4 Studi Psikologi Aktivitas Bermain Game**

##### ***a. Dampak Positif menurut penelitian***

Game nampaknya memberikan dua sisi yang berbeda, yakni sisi positif dan sisi negatif serta manfaat dan akibatnya. Hal ini mendorong para ilmuwan untuk meneliti manfaat dari bermain game dan berikut adalah hasilnya:

Menurut hasil penelitian beberapa ahli, Krisna Aji K, dalam situs (forum indonesia.indonesia.com) berpendapat bahwa “Salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, Tom Watson justru menyarankan agar anak-anak bermain video game. Menurutnya, anak-anak akan lebih banyak mendapatkan pelajaran berharga dari video game ketimbang menonton televisi. Tom Watson juga, menyebutkan bahwa dengan bermain video game, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh beberapa peneliti dari University of Rochester, New York, Amerika Serikat, yang melakukan penelitian mengenai dampak positif game. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain game akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game. Anak yang bermain video game akan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Selain itu, dengan bermain game, secara tidak sengaja koordinasi antara mata dan tangan dapat lebih terlatih. Pendapat lain dari Mark Griffiths, seorang profesor di Nottingham Trent University, Inggris, menyatakan bahwa dengan bermain game dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh seorang anak yang sedang dalam masa perawatan,





misalnya seperti kemoterapi. Dengan bermain game, rasa sakit akan berkurang dan tensi darah pun akan menurun. Selain itu, menurutnya bermain game juga baik untuk fisioterapi anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Meski demikian para ahli setuju bahwa anak-anak yang bermain video game tetap harus didampingi dan diawasi oleh orang tuanya. Orang tua harus dapat memberikan penjelasan dan informasi tentang apa yang dimainkan oleh anak - anaknya dan membatasi apabila si anak terlalu lama bermain video game karena bagaimana pun juga sesuatu yang berlebihan hasilnya akan tetap tidak baik. Dikutip dari Melindacare.

Walaupun game dinyatakan dapat memberikan dampak positif bagi anak, para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama lama dalam memainkan game. Karena, juga dinyatakan dalam beberapa peneliti, bahwa bermain game juga memberikan dampak negatif bagi anak-anak.

Beberapa peneliti dari University of Rochester di New York, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh positif dari bermain game. Dalam riset tersebut, para gamers usia antara 18 hingga 23 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Yang pertama, adalah gamer yang dilatih dengan game Medal of Honor (Sebuah game FPS yang cukup terkenal). Mereka main game ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa para pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali. Gamer-gamer ini juga mampu menguasai beberapa hal dalam waktu yang sama atau "*multitasking*".

"Video game bergenre action itu menguntungkan, dan ini adalah fakta" kata Daphne Bavelier, ahli saraf dari Rochester. "Hasil penelitian kami ini juga sangat mengejutkan karena proses belajar lewat main game ternyata cepat diserap seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu melatih orang-orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi" tegas Bavelier.



Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah kelompok gamer yang dilatih dengan Tetris. Tak seperti gamer medal of honor, gamer Tetris hanya berfokus pada satu hal pada satu waktu. Menurut C. Shawn, rekan Bavelier, kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang main Medal of Honor mengalami peningkatan dalam “*visual skill*” (atau penglihatan).

Berbagai macam tugas/quest yang terdapat dalam game action (misalnya mendeteksi musuh baru, melacak musuh, menghindari serangan, dll) dapat melatih berbagai aspek dari kemampuan visualisasi terhadap kurikulum sekolah.

Menurut Professor Angela McFarlane, Direktur Teachers Evaluating Educational Multimedia, “guru-guru mengalami kesulitan untuk memanfaatkan game pada saat jam pelajaran sekolah karena penggunaan video game tidak termasuk dalam kurikulum nasional”

McFarlane menambahkan bahwa, seandainya, game-game tertentu dapat dimainkan di dalam kelas secara legal dan merupakan bagian dari kurikulum, mungkin bukti dari penelitian para ahli tentang manfaat video game dapat dirasakan.

Murid murid yang memainkan game Battle of Hasting (game perang antara Normandia dan Saxon di Hasting), di mana mereka berperan sebagai prajurit ataupun jenderal dalam game tersebut, juga memberikan manfaat bagi para pemainnya. Penelitian menunjukkan bahwa Game ini membantu meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis.

James Paul Gee, penulis buku “*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*”, berharap suatu saat nanti guru-guru dapat melibatkan game dalam tugas murid-muridnya. “Kalau ilmuwan dan kalangan militer sudah memanfaatkan game sebagai simulasi dan pengajaran, kenapa sekolah tidak melakukan yang sama?”



Selain itu para peneliti di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Amerika, sudah memulai proyek yang mereka namakan “*Education Arcade*”. Proyek ini selain melibatkan peneliti, desainer game, pelajar dan mahasiswa, serta mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan menggunakan game-game komputer dan video game di dalam kelas.

“Walaupun main game menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia dan sudah dilakukan penelitian tentang dampak positif dan negatifnya terhadap gamer, masih saja game sering kali diremehkan”, itu pernyataan dari Mark Griffiths, profesor di Nottingham Trent University, Inggris. Untuk menyeimbangkan antara pro dan kontra terhadap game, selama lima belas tahun terakhir ini ia melakukan riset. Hasilnya? “Video game aman untuk sebagian besar gamer dan bermanfaat bagi kesehatan,” ujar Griffiths.

Menurut Griffiths, game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya “*chemotherapy*”. Dengan main game, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. Game juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Selain itu, bermain game ternyata bisa mengurangi kepikunan pada saat menjelang berumur. “Bermain (videogame) bersama cucu sangat baik bagi para lansia. Sebab, kami tahu bahwa interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan daya pikir para manula,” kata peneliti yang juga profesor psikologi dari University of Illinois, Amerika Serikat, Dr Arthur F. Kramer. Dalam penelitian yang dilansir jurnal “*Psychology and Aging*” edisi Desember disebutkan, studi itu melibatkan 40 lansia sehat dengan range usia antara 60-70 tahun. Awalnya, para partisipan mengikuti beberapa variasi tes mental. Riset tersebut menunjukkan manula yang bermain videogame dengan strategi berat bisa meningkatkan skor mereka berdasarkan jumlah ujicoba daya ingat.



Riset mencakup 49 manula yang secara acak ditugasi untuk main videogame, dan kelompok yang tidak ditugasi main game selama lebih dari sebulan. Kelompok main game menghabiskan waktu 23 jam untuk terlibat dalam “*Rise of Nations*”, video game dimana para pemain berkeinginan mencapai dominasi dunia. Menguasai dunia membutuhkan setumpuk tugas berat termasuk strategi militer, membangun kota-kota, mengelola ekonomi dan memberi makan rakyat.

Ketika penelitian berakhir, kemampuan mental mereka kembali diuji. Jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memainkan video game, pemain *Rise of Nations* menunjukkan peningkatan yang lebih besar soal cara kerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan berganti tugas.”

#### ***b. Dampak Negatif menurut penelitian***

Mengingat banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game secara berlebihan mendorong para ilmuwan untuk meneliti bagaimana dampak negatif game terhadap anak-anak dan berikut adalah beberapa penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan kutipan dari Fox News yang di dapat dari website (indowebsia.com), Menurut Prof. Psikologi Douglas A. Gentile, yang menjalankan media Research Lab. di Iowa State University “seorang anak yang telah kecanduan game yang berlebihan sampai-sampai mempengaruhi kejiwaannya seperti gelisah, depresi dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolah akan merosot. Namun apabila seorang anak berhenti dari kecanduan maka rasa gelisah, depresi dan fobia sosial akan membaik.”

“Dampak "negatif" atau peningkatan dari perilaku agresif ini terkait dengan jumlah waktu anak-anak diperbolehkan untuk bermain video game, Dalam satu studi oleh Walsh (2000), sebagian besar remaja mengakui bahwa orang tua mereka tidak memaksakan batas waktu pada jumlah jam yang diizinkan untuk bermain video game terbaru yang mereka mainkan, Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua tidak menyadari isi dari video game yang telah dimainkan anak-anak mereka. Dalam studi kasus yang lain yang telah



dilakukan oleh Gentile, Lynch, Linder & Walsh (2004, hal.6) diketahui bahwa gadis remaja bisa bermain video game terbaru selama rata-rata 5 jam per minggu, sedangkan untuk anak laki-laki rata-rata 13 jam per minggu bahkan lebih, Para peneliti juga mengatakan bahwa remaja yang bermain video game kekerasan untuk waktu yang lama Cenderung lebih agresif, Lebih rentan terhadap konfrontasi dan mungkin terlibat dalam perkelahian dengan rekan-rekan mereka dan juga penurunan prestasi sekolah”.

## **2.3 Tinjauan Tentang Coffee Toffee**

### **2.3.1 Sejarah Coffee Toffee**

Coffee Toffee didirikan pertama kali pada akhir tahun 2005 di kota Surabaya oleh Odi Anindito. Pada awalnya Coffee Toffee hanya sebuah kedai kopi kecil yang diperuntukan untuk tempat berkumpul kalangan sendiri, teman dan rekan rekan dekat saja. Seiring dengan berjalannya waktu, dari sering bertemu dan dari omongan mulut ke mulut ternyata sambutan pasar terhadap produk dan konsep yang ditawarkan cukup bagus.

Berbekal hal tersebut, maka di tahun 2006 Odi menambah dua gerai Coffee Toffee di Surabaya. Pada tahun 2004, Odi Anindito mempunyai kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Melbourne, Australia, tepatnya di Swinburne University. Saat kuliah, beliau bekerja part-time di salah satu lokal coffee shop Melbourne. Di tempat inilah, beliau belajar mengenai dunia kopi serta baru mengetahui bahwa Indonesia adalah termasuk tiga negara penghasil kopi terbesar dunia. Dengan banyaknya brand-brand kedai kopi besar asal luar negeri, adalah sebuah ironi bahwa Indonesia salah satu penghasil kopi terbesar dunia harus membeli minuman-minuman kopi dengan harga yang berlipat-lipat.

Adanya fenomena ini membuat, Odi merasa bahwa harus ada kedai kopi yang mampu menyuguhkan produk-produk berkualitas dengan harga yang terjangkau, serta bahwa semaksimal mungkin menggunakan produk produk lokal. Odi merasa bahwa sebagai bangsa Indonesia kita mampu dan harus



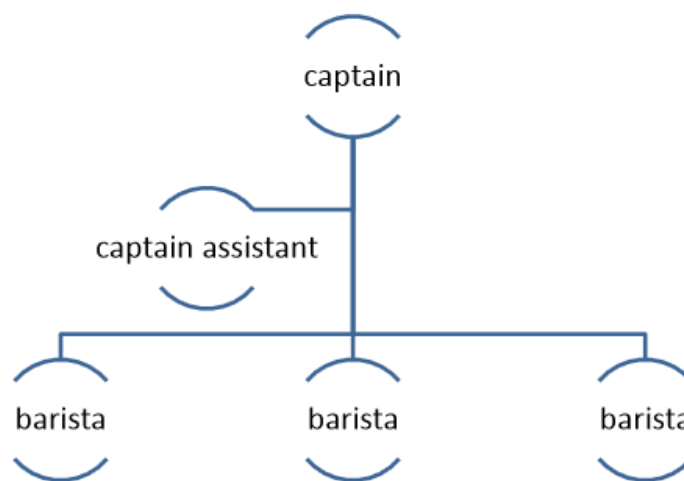
bangga terhadap produk negeri sendiri. Karena itu Coffee Toffee menyebut bisnisnya sebagai bisnis "idealisme dalam romantisme dunia kopi".

### 2.3.2 Perkembangan Coffee Toffee

Dalam perkembangannya Coffee Toffee merasa bahwa konsep kerjasama dengan pola waralaba atau *franchise* adalah salah satu cara terbaik dalam memasarkan produk dan potensi bisnis Coffee Toffee. Dengan konsep pemasaran ini, Coffee Toffee akan dapat melayani dan menyediakan produk produk

Di tahun 2008, Coffee Toffee didaulat sebagai pemenang penghargaan ISMBEA 2008 (Indonesian Small Medium Business Enteprenur Award) di bidang inspiratif bisnis serta dipercaya oleh majalah pengusaha sebagai “Bisnis Prospektif 2007”. Di bulan Juli 2010, Coffee Toffee telah mempunyai lebih dari 100 gerai yang tersebar di seluruh Indonesia dan dipilih sebagai salah satu trendsetter di industri kopi ritel Indonesia oleh majalah SWA. Coffee Toffee mempunyai visi bahwa untuk menjadi kedai kopi lokal yang dapat menjadi tuan rumah di negeri sendiri dengan selalu memberikan produk dan layanan terbaik dengan bahan-bahan baku lokal terbaik dengan harga yang terjangkau.

### 2.3.3 Struktur Organisasi



**Gambar 2.24** Struktur Organisasi Coffee Toffee  
Sumber :Wawancara



Berikut adalah gambaran pekerjaan, jumlah crew dan tanggung jawab masing masing pekerjaan:

**a. Captain**

Captain adalah satu orang karyawan yang bertanggung jawab sebagai pemimpin pelayanan atas segala pekerjaan di Coffee Toffee, dimana ia bertugas sebagai pengawas sekaligus mengurus segala keperluan dan kebutuhan gerai, mulai dari pembukuan, pemesanan dan evaluasi, bahan baku serta absensi crew yang bertugas. Untuk mendapatkan posisi ini seorang karyawan Coffee Toffee harus mengikuti persyaratan atau prosedur yang di tetapkan oleh pusat, yaitu kewajiban untuk mengikuti pelatihan yang di adakan oleh PT. Coffee Toffee Indonesia secara langsung.

**b. Captain Assistant**

Captain Assistant adalah satu orang karyawan yang mempunyai tanggung jawab yang sama dengan Captain secara operasional, Assistant Captain berkordinasi secara langsung kepada Captain. Dimana tugasnya adalah untuk melaporkan kepada Captain mengenai keadaan, kekurangan, dan kebutuhan bahan baku, pengawasan pelayanan, pembukuan harian, absensi serta segala sesuatu yang berhubungan dengan operasional.

**c. Barista**

Barista adalah crew yang berjumlah Sembilan orang dimana Barista adalah karyawan yang bertanggung jawab langsung kepada konsumen. Barista bertugas untuk meracik seluruh makanan dan minuman serta ahli dalam membuat kopi. Barista juga bertugas untuk memastikan bahwa konsumen telah di layani dengan baik, mulai dari proses penerimaan uang, kalkulasi hingga penyajian, untuk menjadi seorang barista seorang karyawan di tuntut untuk mengikuti pelatihan yang di adakan baik lokal maupun pusat.

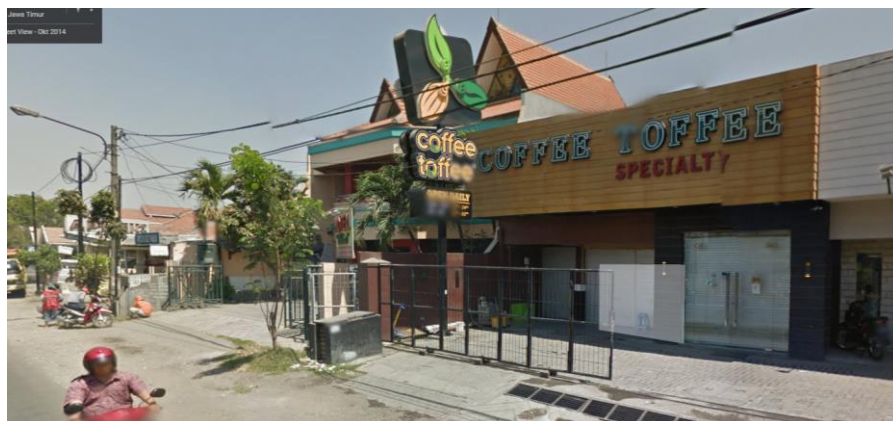


### 2.3.4 Coffee Toffee di Surabaya

Coffee toffee sendiri di surabaya sudah terdapat empat gerai. Antara lain :



**Gambar 2.25** Coffee Toffee Jl. Klampis Jaya, Sukolilo  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)



**Gambar 2.26** Coffee Toffee Jl.Rungkut Madya, Rungkut.  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)





**Gambar 2.27** Coffee Toffee Jl. Jendral A. Yani.  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)



**Gambar 2.28** Coffee Toffee Jl. Dharma Husada, Genteng.  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)

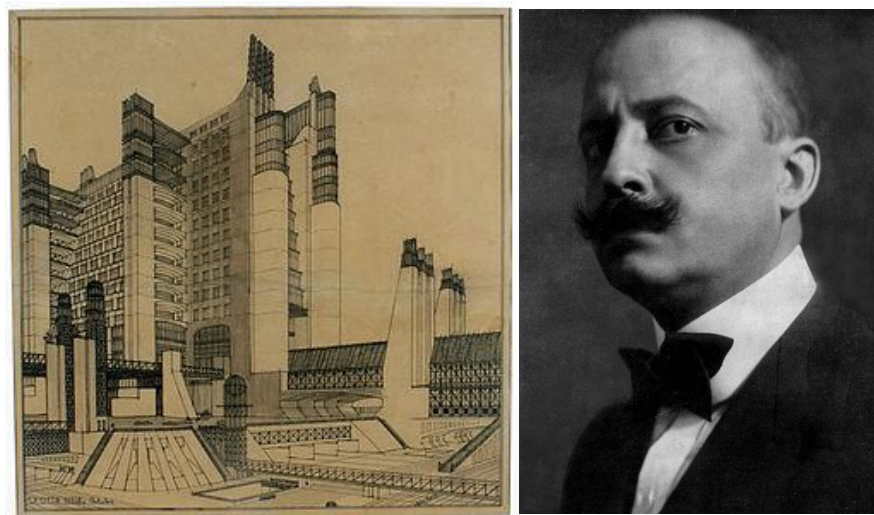


## 2.4 Kajian tentang futuristik

### 2.4.1 Sejarah Singkat Futurisme

Futurisme dari bahasa Perancis, futur atau bahasa Inggris, future yang keduanya berarti "masa depan" adalah sebuah ilmu yang mempelajari masa depan. Selain itu aliran ini juga merupakan sebuah aliran seni yang “*avant-garde*” atau sebelum masanya, terutama pada tahun 1909. Aliran ini terutama paling kuat muncul di Italia, meskipun ada juga pengikut-pengikutnya di Britania Raya dan Rusia.

Futurisme merupakan aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti pada tahun 1908. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20. Tipografi dalam Futurisme berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan makna saja tapi juga bentuknya, divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut (Heller, and Seymour 90-4).



**Gambar 2.29** Filippo Tommaso dan karyanya  
Sumber : [id.wikipedia/wiki/futurism/](https://id.wikipedia/wiki/futurism/)(2016)



## 2.4.2 Perkembangan Futurisme

Futurisme telah berkembang dari tipografi menjadi bidang kesenian seperti : seni lukis, seni patung, seni musik, desain dan arsitektur. Dalam dunia arsitektur Futurisme biasa berpengaruh pada bagian-bagian dari bangunan seperti pintu masuk, lantai, bentuk bangunan, ornamen, dsb. Nilai-nilai dari kaum *Futuris*, dimaksudkan untuk mengiringi dan mengimbangi pergeseran kebudayaan, kekuatan dinamis pasar yang luas, era permesinan, dan komunikasi global menurut argumentasi mereka.

Futurisme juga banyak mempengaruhi aliran seni pada abad ke 20 seperti Art Deco, Konstruktifisme, Dadaisme, dan Surealisme. Futurisme merupakan gerakan awal lahirnya Modern. Dengan terjadinya Revolusi Industri berpengaruh pula pada Futurisme ini.

Dalam arsitek. Futuristik di abad 20 sangat berkembang pesat salah satu contoh adalah Zaha Hadid. Dalam penerapan mereka membuat desain dengan bentukan yang mengintegrasikan alur yang berkelok-kelok serta memiliki konsep bingkai jala struktural.



**Gambar 2.30** Zaha Hadid dan karyanya  
Sumber : [id.wikipedia/wiki/Zaha\\_Hadid](https://id.wikipedia/wiki/Zaha_Hadid)/(2016)



Daniel Libeskind lahir pada tanggal 12 Mei 1946 di Lodz, Polandia, yakni tepat pada masa pascaperang dunia ke dua. Daniel Libeskind memiliki latar belakang dari keluarga Yahudi di Polandia, dan orangtuanya hidup di jaman tirani oleh rezim Nazi Jerman.



**Gambar 2.31** Daniel Libeskind dan karyanya  
Sumber : en.wikipedia/wiki/Daniel\_Libeskind/(2016)

### 2.4.3 Futuristik dalam Interior

Dalam Interior futuristik bisa diaplikasikan dengan suasana *High-tech*, dimana aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang sedang berkembang saat itu. Penggunaan baja, kaca, dan beton yang diekspos menjadi bisa menjadi salah satu konsep futuristik high-tech. langgam ini juga memilih warna-warna yang menunjukkan sesuatu yang bersifat high - tech misalnya warna monokrom, warna perak (*geocities.com*).

Karya-karya interior ini mengambil dari konsep futuristik arsitektur modern untuk diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang.



Penggunaan elemen-elemen struktural sangat dominan dengan penggunaan material dari era modern seperti kaca, beton, alumunium, besi, acp dan masih banyak lagi. Dalam material tersebut menjelaskan konsep dengan teknologi canggih yang berkiblat di masa depan (*geocities.com*).

Aji Sadara dalam bukunya, bahwa saat ini terdapat 6 kriteria dalam konsep futuristik, antara lain :

- a. Ciri ekspresi adalah penggunaan barang-barang yang menggunakan teknologi tinggi, tidak monoton, bentukan geometris.
- b. Ciri material : Penggunaan kaca, besi, struktur plafon yang diekpos.
- c. Sedikit detail/dekoratif.
- d. Proporsional.
- e. Interior sederhana tapi memiliki bentuk yang unik dan banyak menggunakan permainan lampu.
- f. Ukuran, bentuk dan konfigurasi ruang fleksibel dengan panel kaca geser dan besi.
- g. Material adalah kaca tempered, kaca acrylic, stainless, besi, MDF yang menggunakan finishing duco.

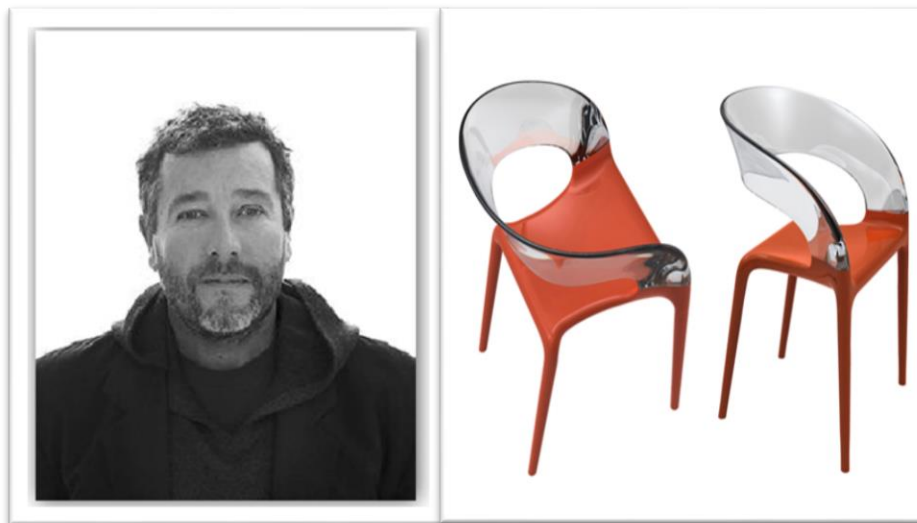
Adapun beberapa kriteria dengan ciri lain dari futuristik antara lain :

- a. Menggunakan garis garis yang dinamis, mengalir dan ada sedikit pengulangan.
- b. Biasanya menggunakan warna warna simpel yang tidak ramai.
- c. Berhubungan dengan kecepatan dan teknologi.
- d. Sudut sudutnya bervariasi.
- e. Menggunakan material yang kuat.
- f. Warna kontras.



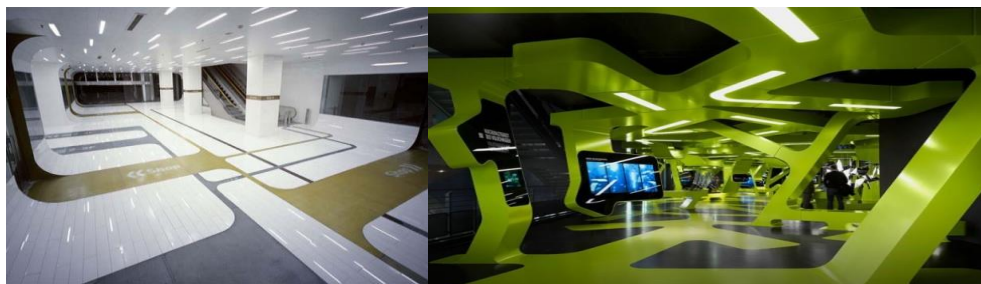
Dalam Interior banyak tokoh Interior yang mengarah ke futuristik. Karena desain futuristik sendiri yang telah menjamur di daerah eropa dan sekitarnya.

Philippe Starck Patrick (lahir 18 Januari 1949) tidak diragukan lagi hidup "*King Of Desain Modern*". Berbagai desainnya memiliki catatan yang spektakuler (untuk beberapa hotel terkemuka). Untuk karya furniturnya banyak diproduksi secara massal, seperti sikat gigi dan kursi.



**Gambar 2.32** Philippe Starck Patrick dan karyanya  
Sumber : en.wikipedia/wiki/Philippe\_Starck\_Patrick/(2016)

Dari beberapa tokoh yang saya sebutkan masih banyak tokoh lainnya seperti Sarineen, Arsi dll. Penerapan biasanya ditandai dengan adanya lengkungan yang membuat suatu konsep desain terasa beda dari yang lain. Dan menunjukkan adanya arus yang membawa ke masa depan. Dibawah adalah contoh beberapa konsep desain futuristik yang diaplikasikan di interior.



**Gambar 2.33** Contoh Interior Futuristik  
Sumber : en.wikipedia/wiki/futurism/(2016)



### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

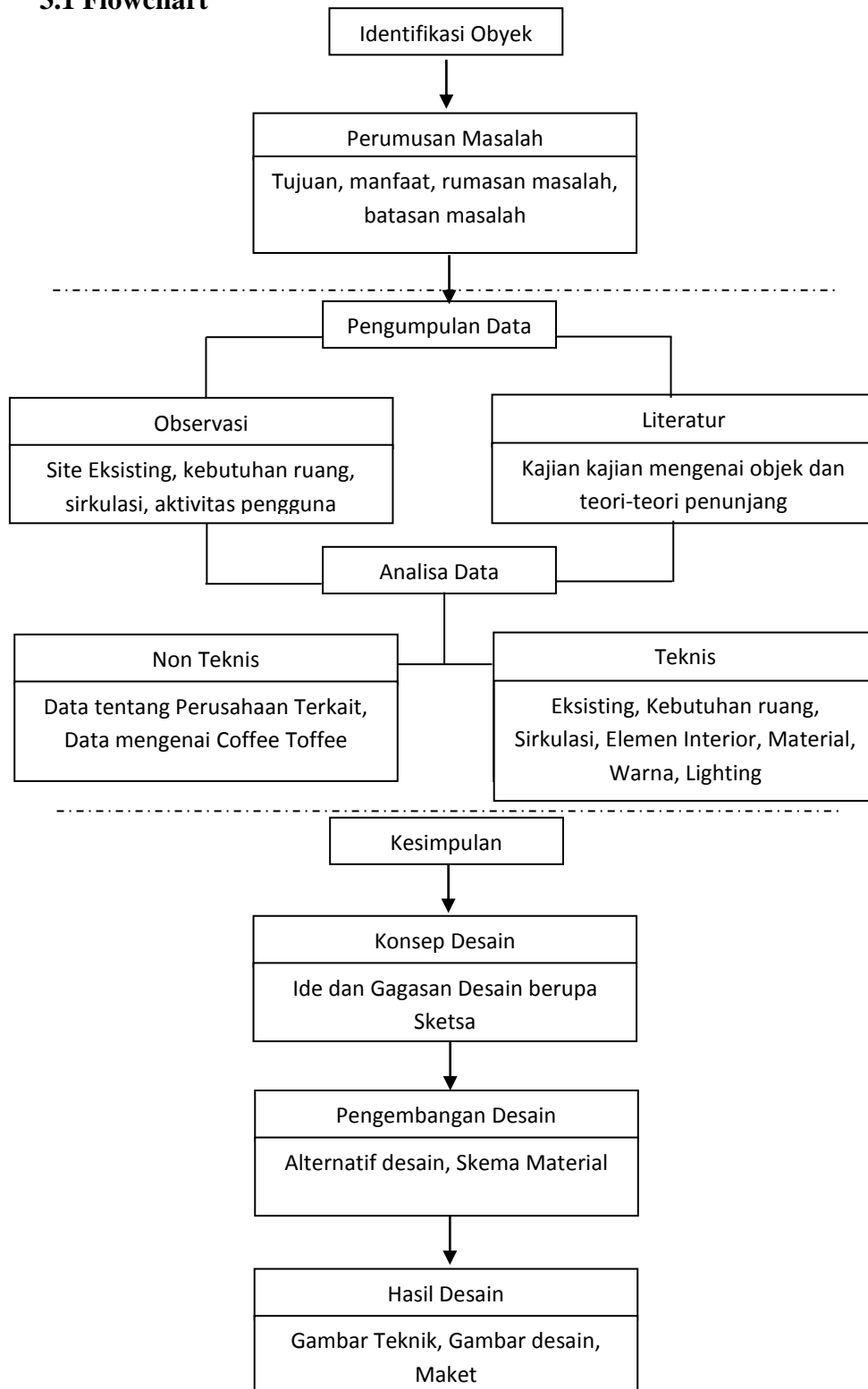
Menurut buku yang berjudul “*Menciptakan Estetika dengan metodologi Penelitian*” oleh Mahendra Wardhana, metode penelitian adalah cara - cara yang digunakan dalam menguraikan penelitian, sehingga cenderung bersifat umum bagi suatu penelitian yang sejenis. Metode penelitian mencakup keseluruhan aktivitas penelitian mulai awal sampai akhir meliputi pengumpulan data, analisis data dan hipotesa. Metode penelitian yang sistematis dapat membantu mempermudah pengolahan data dan melakukan hipotesa dari data yang telah diperoleh.

Pada riset desain interior Coffee Toffee ini, diperlukan data - data penelitian yang nantinya dapat menunjang hasil perancangan desain interior yang sesuai dengan tujuan dan manfaat desain yang diharapkan. Metode yang digunakan adalah metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain:

- a. Metode analisa induktif : metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap sesuai dengan tema perancangan yang kemudian dipakai dalam aplikasi perancangan desain.
- b. Metode analisa dengan menggunakan kajian semiotika :metode yang digunakan untuk mencari kaitan antara “tanda” yang ada pada unsur fisik-fisik bangunan dengan “makna” yang terkandung didalamnya.
- c. Metode analisa deskriptif : metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.
- d. Metode analisa komperasi : metode yang membandingkan data dengan teori atau menganalisa antara data dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.



### 3.1 Flowchart



**Diagram 3.1** Flow Chart Bagan Metodologi  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)





### **3.2 Deskripsi Metodologi**

#### ***a. Latar belakang***

#### ***b. Identitas obyek dan pencarian masalah***

Setelah diperoleh latar belakang , dilakukan observasi ke objek kemudian data yang diperoleh kemudian diidentifikasi untuk mencari masalah-masalah yang ada.

#### ***c. Rumusan masalah***

Setelah identifikasi objek dan pencarian masalah, ditemukan bermacam-macam masalah yang kemudian ditemukan beberapa titik permasalahan yang kemudian untuk menetapkan perumusan masalah.

#### ***d. Tujuan***

Dari rumusan permasalahan maka akan dimunculkan program kebutuhan perancangan berupa daftar yang berisi hal-hal yang harus dipenuhi dalam perancangan yang merupakan tujuan dari penelitian cafe ini . Tujuan tersebut diharapkan menjadi penyelesaian dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

#### ***e. Ide awal***

Ide awal ini kemudian digunakan untuk menentukan data apa saja yang kemudian akan dicari untuk mencapai sebuah konsep yang sesuai dengan objek perancangan cafe.

#### ***f. Pengumpulan data***

Data yang dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu data primer seperti observasi langsung, dan data sekunder seperti literature, mencari data dari artikel, internet, buku, dan lain sebagainya.

#### ***g. Analisa data***

Proses ini berlangsung dengan cara membandingkan akan keadaan yang ada di lapangan, data tipologi dan data literatur. Hasil analisa tersebut diolah kembali berdasarkan kebutuhan yang muncul, misalnya kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan pembagian area.

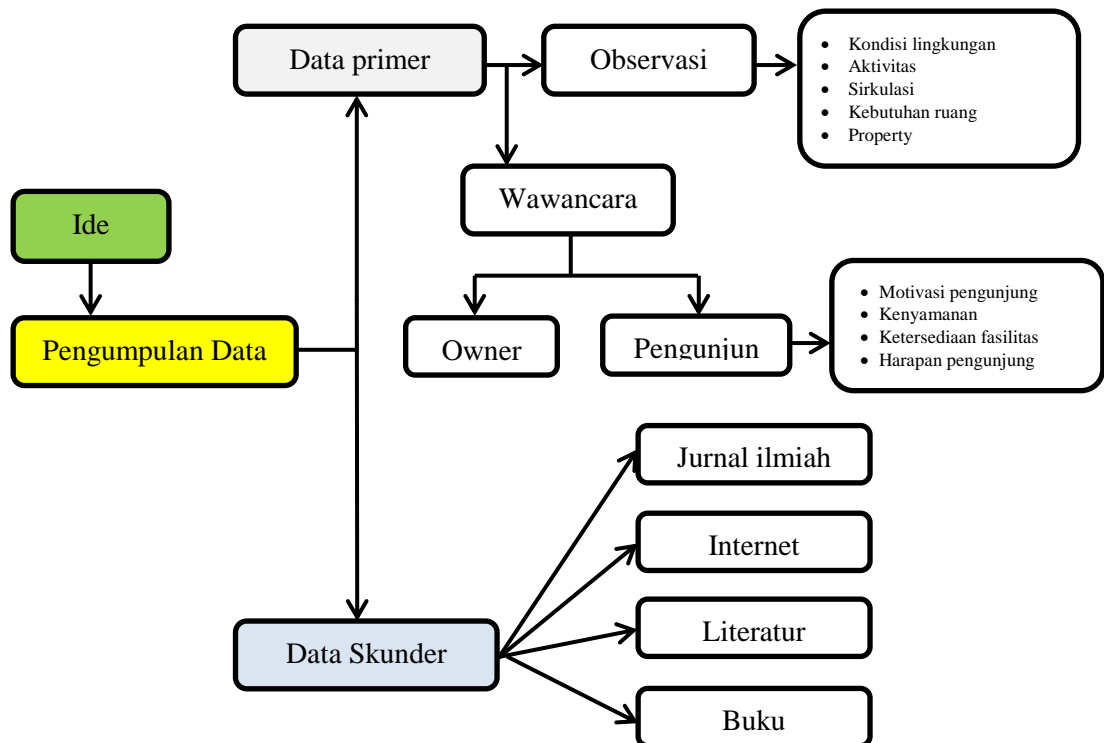


**h. Konsep**

Hal ini digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam konsep perancangan ini semua hal yang dibutuhkan dalam mendesain suatu interior harus dipikirkan secara teliti. Dalam konsep perancangan ini berisi tentang bentuk, warna, pola sirkulasi, sistem pencahayaan, elemen pembentuk ruang, sistem penghawaan, dan lain sebagainya.

**3.3 Tahap Pengumpulan Data**

Pada riset desain cafe ini dilakukan tahap pengumpulan data melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu pengambilan data secara langsung dan tidak langsung. Pengambilan data secara langsung dapat dilakukan dengan observasi ke obyek yang dituju dan wawancara, sedangkan secara tidak langsung dapat dilakukan dengan mengambil data dari literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan dari internet. Berikut ini adalah alur pengumpulan data :



**Diagram 3.2** Tahap Pengumpulan Data  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)



## BAB IV

### ANALISA DATA

#### 4.1 Tahap Analisa Data

Data yang diperoleh melalui wawancara, studi literatur dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data - data yang diperlukan lalu dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Data kemudian dievaluasi, dikomparasikan dan diterapkan dalam rancangan eksisting yang telah ada. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

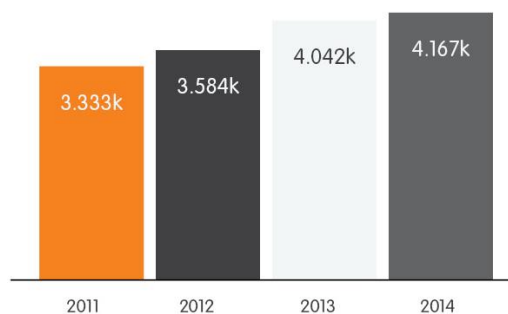
Sebelum menganalisa lebih lanjut berikut adalah segmentasi konsumen penikmat kopi di seluruh dunia.

#### World Coffee Consumption

Dalam satuan 60Kg per karung

Calendar Years	2011	2012	2013	2014	CAGR
World total	139.434k	143.245k	147.889k	150.164k	2,5%
Indonesia	3.333k	3.584k	4.042k	4.167k	7,7%

#### Indonesia Coffee Consumption



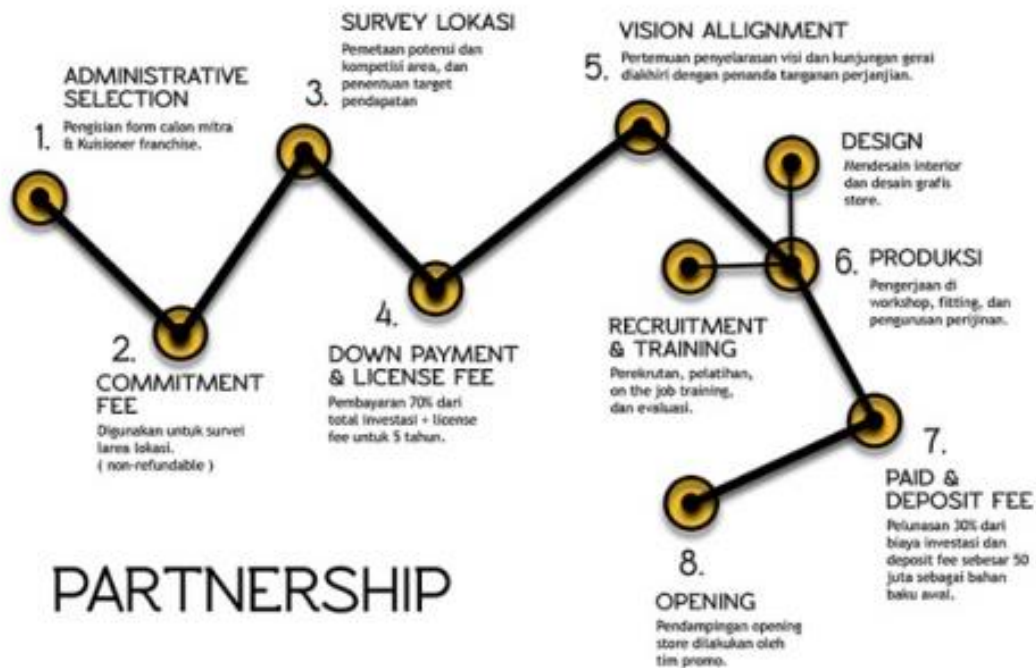
Infographic by: [www.langitamaravati.com](http://www.langitamaravati.com) | Source: [www.ico.org](http://www.ico.org)

**Diagram 4.1** konsumsi kopi di dunia per tahun  
Sumber : [ico.org/world\\_Coffee\\_Consumption\(2016\)](http://ico.org/world_Coffee_Consumption(2016))



Dari analisa tersebut dapat diketahui pertumbuhan konsumsi kopi di Indonesia selalu meningkat kisaran 10 – 15 %. Hal ini membuat masyarakat khususnya indonesia menjadikan cafe sebagai peluang bisnis yang menjajikan.

Coffee Toffee sebagai cafe ternama di Indonesia membuka peluang bagi masyarakat Indonesia untuk bekerja sama menjadi partnership. Partnership yang dimaksud adalah membuka gerai baru Coffee Toffee sesuai dengan visi dan misi perusahaan.



**Diagram 4.2** Partnership Coffee Toffee  
Sumber : coffeetoffee.co.id/index.php/opportunity(2016)

Dengan adanya peluang tersebut saya menjadikan “Desain Interior Coffee Toffee Berlanggam Futuristik dengan Fasilitas bagi Komunitas ‘Gamer’”, sebagai tugas akhir saya dalam mengapresiasi desain yang telah saya buat. Berikut adalah beberapa analisa dan studi yang saya gunakan sebagai konsep dari tugas akhir saya.



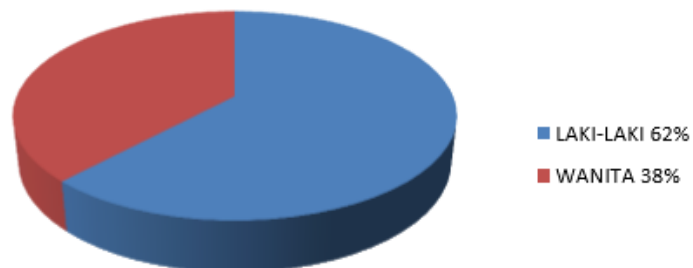
#### 4.1.1 Analisa Konsumen

Analisa mencakup segmentasi konsumen Coffee Toffee dapat diperoleh data dari berikut ini :

##### 1. *Segmentasi Konsumen.*

##### a) *Konsumen Berdasarkan Jenis Kelamin*

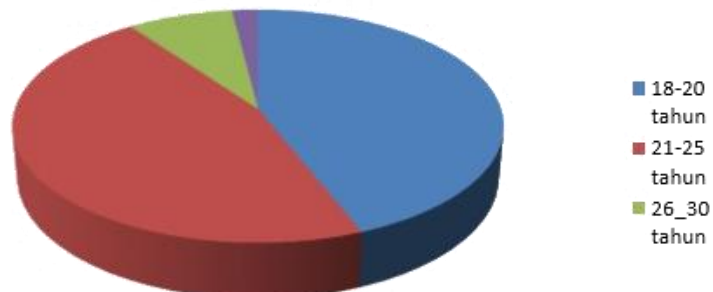
Diketahui responden atau pelanggan Coffee Toffee berdasarkan pembagian kuesioner bahwa yang paling dominan adalah laki-laki. Responden berdasarkan jenis kelamin di sajikan dalam bagan berikut:



**Diagram 4.3** gender pelanggan coffee toffee  
Sumber : Kuisisioner penulis (2016)

Menunjukkan bahwa responden laki laki yang sering berkunjung ke Coffee Toffee dengan 62%.

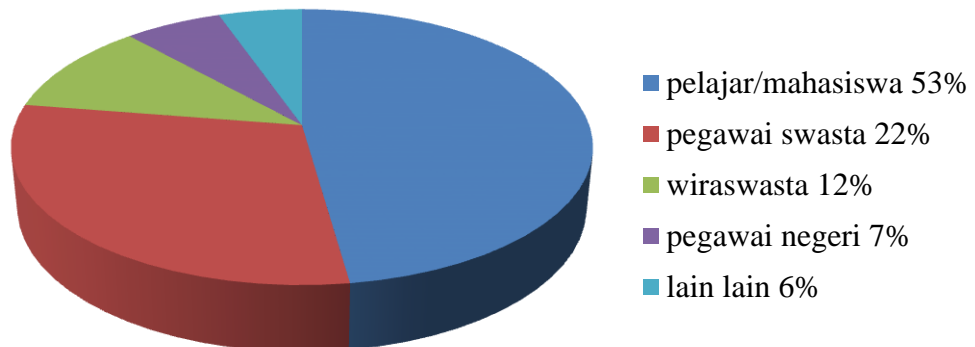
##### b) *Konsumen Berdasarkan Range Usia*



**Diagram 4.4** range usia pelanggan coffee toffee  
Sumber : Kuisisioner penulis (2016)

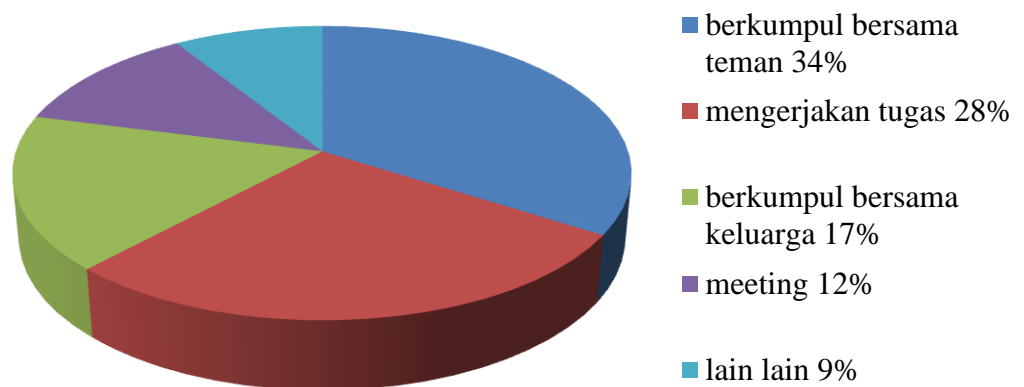


*c) Konsumen Berdasarkan Jenis Pekerjaan*



**Diagram 4.5** pekerjaan pelanggan coffee toffee  
Sumber : Kuisisioner penulis (2016)

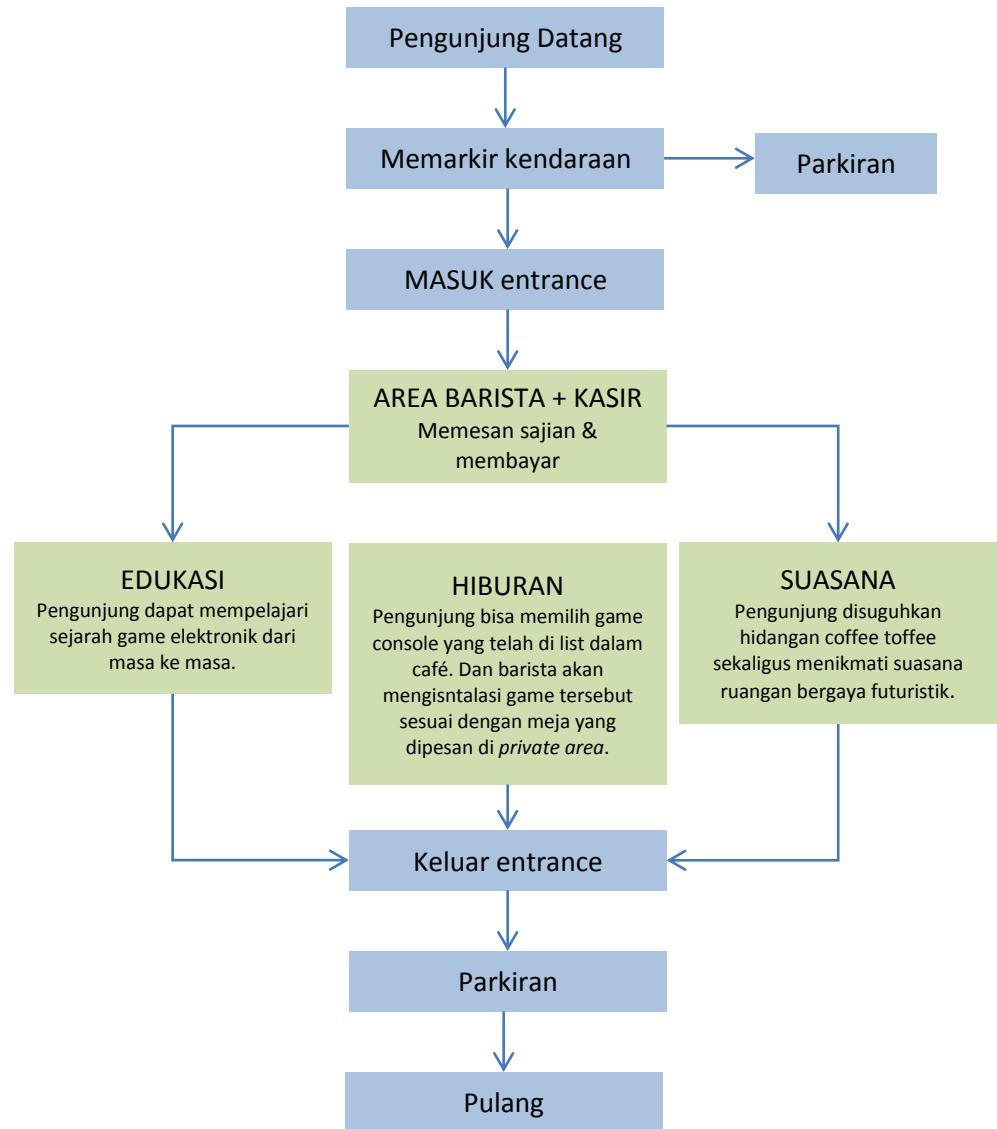
*d) Tujuan Konsumen Mengunjungi Coffee Toffee*



**Diagram 4.6** tujuan pelanggan datang ke coffee toffee  
Sumber : Kuisisioner penulis (2016)



e) *Alur Aktivitas Konsumen saat Mengunjungi Coffee Toffee*



**Diagram 4.7** Alur Skema pengunjung ke coffee toffee

Sumber : Hasil wawancara penulis (2016)



Untuk mempertahankan daya tarik pengunjung konsumen terhadap Coffee Toffee perlu adanya fasilitas tambahan untuk menambah aktivitas pengunjung di dalamnya seperti :

- a) Hiburan : Terdapat beberapa *spot game* yang dapat digunakan untuk pengunjung. Hiburan ini berfungsi untuk sarana pendekatan individual pengunjung. Disini didapatkan “*atmosfer*” keseruan dan asyiknya bermain game dapat menjadikan antar manusia semakin solid dan akrab.
- b) Edukasi : memberikan informasi tentang sejarah game di dunia dari generasi pendahulu sampai generasi sekarang.
- c) Suasana : memberikan suasana nyaman di cafe.
- d) Pengalaman : memberikan tren aktivitas baru dalam sebuah cafe.

#### 4.1.2 Studi Branding

##### a. Logo Coffee Toffee

Terdapat gambar daun teh, biji coklat dan biji kopi, menunjukkan bahwa Coffee Toffee menggunakan bahan makanan tersebut sebagai bahan dasar meracik minuman.



**Gambar 4.6** Logo coffee toffee

Sumber : [coffeetoffee.co.id/index.php/opportunity](http://coffeetoffee.co.id/index.php/opportunity)(2016)

Logo Coffee Toffee mempunyai arti dengan semboyan “*Love, Passion dan Enthusiasm*”. Dalam logo tersebut bapak Odi selaku Managing





Director menyampaikan untuk bergabung dengan kami yang mencintai, bersemangat, dan antusias dengan dunia kopi.

Typografi pada nama Coffee Toffee memberikan kesan simpel, dan bersahabat sehingga menyesuaikan dengan semboyan. Typografi merupakan handmade.



R = 178  
G = 182  
B = 74



R = 255  
G = 203  
B = 47



R = 61  
G = 111  
B = 55

#### b. Visi Misi Coffee Toffee

Visi Misi Coffee Toffee mempunyai arti untuk mengenalkan ke masyarakat Indonesia mengenai jenis dan kopi apa saja yang dapat di temui di Indonesia.

#### FAKTA

## INDUSTRI KOPI INDONESIA



HANYA ADA 7 KOPI SPECIALTY DI DUNIA,  
6 DIANTARANYA DARI INDONESIA

Specialty Coffee adalah biji – biji kopi di atas premium, dengan standar kualitas terbaik dari sisi ukuran, keutuhan, pemrosesan serta rasa dan aroma yang dihasilkan.

#### KOPI LUWAK

Kemungkinan besar kamu sudah tahu hal ini. Ya, kopi termahal ini bisa sampai \$20 per cangkir harganya, dan kita bangga bahwa kopi ini berasal dari Indonesia.

berasal dari  
**INDONESIA**  
Kopi termahal  
**DUNIA**





Indonesia mempunyai kurang lebih 38 jenis kopi berdasarkan originnya. Artinya Indonesia mempunyai 38 jenis kopi dengan rasa dan karakter yang berbeda – beda!!

**38 jenis kopi !! Amazing!!**



### DUNIA MENGAKUI FAKTA-FAKTA DIATAS

Ini adalah fakta terpenting. Fakta – fakta di atas tidak akan berarti banyak apabila tidak ada satupun yang mengaminin bahwa kita memiliki kopi terbaik dunia, serta adalah salah satu penghasil kopi terbesar dunia.

#### IRONI.

INDONESIA MEMILKI FAKTA – FAKTA YANG MENAKJUBKAN MENGENAI DUNIA KOPI AKAN TETAPI INDONESIA JUGA MEMILIKI BEBERAPA FAKTA – FAKTA YANG KURANG “MENYENANGKAN” YANG MENGIKUTI NYA ...



Sebuah fakta mengejutkan bahwa 90% kopi terbaik yang dihasilkan setiap tahunnya oleh Indonesia adalah untuk memenuhi kebutuhan negara – negara lain dan hanya sebagian kecil yang dikonsumsi oleh negeri sendiri.



Di sebuah negara yang notabene adalah salah satu penghasil kopi terbesar dunia, dengan varian kopi terbanyak di dunia serta penghasil terbesar

**Bagan 4.8** Latar belakang coffee toffee  
Sumber : [coffeetoffee.co.id/index.php/menu/](http://coffeetoffee.co.id/index.php/menu/)(2016)



c. Interior Coffee Toffee



**Gambar 4.2** Interior Coftof Jl. A. Yani  
Sumber : Penulis, Aditya Fajar (2016)

Coffee Toffee di Surabaya memiliki standar interior yang sesuai dengan cafe kebanyakan. Standar tersebut diterapkan dengan harapan menyatu dengan suasana kopi yang melekat di cafe ini. Dengan sentuhan warna coklat dan cream membuat nuansa Coffee Toffee menghardirkan kesan kehangatan di dalamnya.

Standar standar dalam Coffee Toffee ini meliputi :

- Furniture standar cafe dengan warna kontras dan bentukan tidak rumit.
- Interior didominasi warna coklat dan cream.
- Langgam yang dipilih adalah rustic dan modern.



#### 4.1.3 Studi Eksisting

Area eksisting yang digunakan adalah lahan kosong di Jl. Bukit Darmo Boulevard. Lokasi ini cukup strategis karena berada di area pusat ekonomi di daerah Surabaya. Area ini menjadi pilihan masyarakat Surabaya untuk berkumpul bersama teman maupun keluarga. terdapat banyak Family Club, Mall dan bangunan infantri lain sehingga lokasi ini cukup strategis sebagai tempat untuk membuka gerai baru Coffee Toffee di Surabaya Barat. Lahan tersebut bersebelahan dengan *Ranch Market* dan *National Hospital* di jalan Boulevard Familli.



**Gambar 4.3** Lahan Eksisting coffee toffee  
Sumber : google maps (2016)



#### 4.1.4 Studi Pemandangan/Literatur

##### a. Uno Board Game

UNO cafe merupakan cafe yang cukup ternama di kota Malang. Cafe ini merupakan cafe baru dengan lokasi tepat di belakang Universitas Brawijaya Malang. Cafe ini termasuk jenis cafe board game dimana dalam cafe menyuguhkan beberapa permainan bagi pengunjung.

Sesuai dengan namanya game ini menyuguhkan game UNO untuk fasilitas bermain bagi para pengunjung. Tidak hanya game itu saja, terdapat game lain yang ditawarkan dalam café ini, misalnya monopoli (*unocaffe.co.id*).



**Gambar 4.4** Uno Board Game Cafe  
Sumber : [unocafe.co.id/product/](http://unocafe.co.id/product/)(2016)



**b. Genes @Co-op cafe**

Cafe ini bernama Genes @Co-op cafe. Cafe ini berada di lantai delapan Mahattan Mall, AS. Cafe ini tidak memiliki sekat, karena cafe ini ditujukan untuk pengunjung mall melihat harga barang yang diinginkan.

Cafe ini memiliki meja dengan layar sentuh yang besar. Dalam meja tersebut pengunjung dimanjakan dengan konekfisitas internet. Pengunjung dapat bersosial media di dalamnya karena aplikasi android dan IOS sudah tersedia didalamnya (<https://en.wikipedia.org/wiki/barne>)



**Gambar 4.5** Genes@Co-op cafe  
Sumber : Genes@Co-op cafe/company/(2016)



#### 4.1.5 Studi Aktifitas Coffee Toffee

Berikut adalah studi aktifitas yang dilakukan oleh pengunjung Coffe Toffee.

No	AKTIVITAS	TEMPAT	WAKTU	KETERANGAN
1	Datang ke cafe	Pintu masuk Coffee Toffee		
2	Berdiri menunggu antrian	Area bar		Area bar berada tepat di depan pintu masuk
3	Membuka buku menu makanan dan minuman kemudian memesan.	Area bar		Area bar berada tepat di depan pintu masuk
5	Membayar makanan dan minuman yang telah dipesan	Area bar		Area bar berada tepat di depan pintu masuk
6	Memilih tempat area cafe	Area indoor & outdoor cafe		
7	Menunggu pesanan datang	Meja cafe pengunjung yang dipilih		Pesanan datang rentang waktu 5-10 menit
8	Mengobrol, pergi ke toilet, mengerjakan tugas, meeting dll			

**Tabel 4.9** Tabel Aktivitas Pengunjung Coffee Toffee  
Sumber : Wawancara Penulis (2016)

Berikut adalah studi aktifitas umum yang dilakukan oleh karyawan Coffee Toffee



<i>No</i>	<i>AKTIVITAS</i>	<i>TEMPAT</i>	<i>Sh.1</i>	<i>Sh.2</i>	<i>Sh.3</i>	<i>KETERANGAN</i>
1	<i>Datang ke café</i>	<i>Pintu masuk Coffee Toffee</i>	08.00	15.00	23.00	<i>Terdapat 3 macam shift kerja</i>
2	<i>Membersihkan café dan dapur makanan</i>	<i>Area cafe</i>	08.00-09.00	15.00-16.00	23.00-00.00	
3	<i>Menyiapkan bahan, meracik minuman dan membuat desert</i>	<i>Area Bar dan Dapur Makanan</i>	09.00-17.00	16.00-00.00	00.00-08.00	
5	<i>Istirahat, membersihkan diri, sholat dan kerja</i>	<i>Di luar area coffee toffee</i>	12.00-13.00	21.00-22.00	05.00-06.00	<i>Istirahat terkadang diberlakukan ketika café sepi pengunjung.</i>
6	<i>Pulang kerja</i>		17.00	00.00	08.00	

**Tabel 4.10** Tabel Studi Aktivitas Umum Karyawan Coffee Toffee  
Sumber : Wawancara Penulis (2016)

Berikut adalah studi aktifitas umum yang dilakukan oleh karyawan Coffee Toffee.

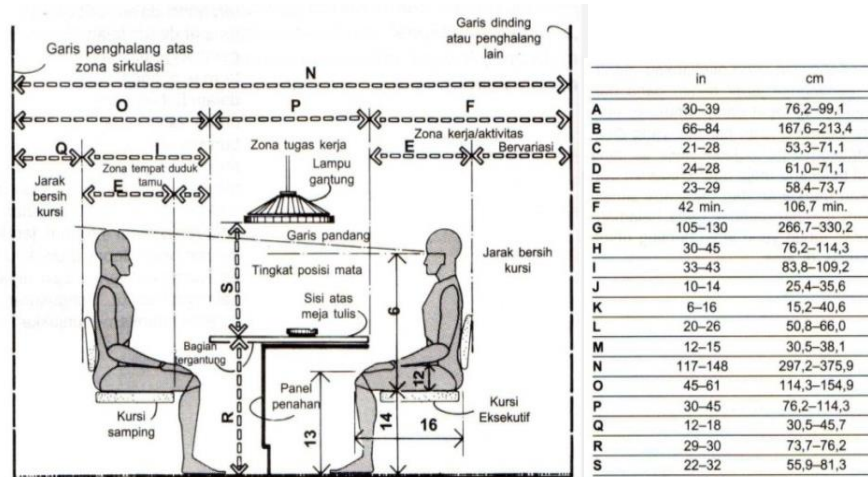
<i>JABATAN</i>	<i>AKTIVITAS</i>	<i>TEMPAT</i>	<i>Waktu</i>
<i>Captain</i>	<i>Mengawasi dan mengecek keadaan café.</i>	<i>Area cafe</i>	<i>Menyesuaikan</i>
<i>Asistant Captain</i>	<i>Mengawasi dan mengecek keadaan café.</i> <i>Mengambil jurnal absensi dan menyerahkan ke captain.</i> <i>Mengecek kebutuhan bahan baku.</i> <i>Pengawasan pelayanan barista terhadap konsumen.</i>	<i>Area cafe</i>	<i>Menyesuaikan</i>
<i>Barista</i>	<i>Menghitung total pemasukan café per hari.</i> <i>Membersihkan area bar dan area penyimpanan bahan baku.</i>	<i>Area cafe</i>	<i>Menyesuaikan.</i>

**Tabel 4.11** Tabel Studi Aktivitas Khusus Karyawan Coffee Toffee  
Sumber : Wawancara Penulis (2016)

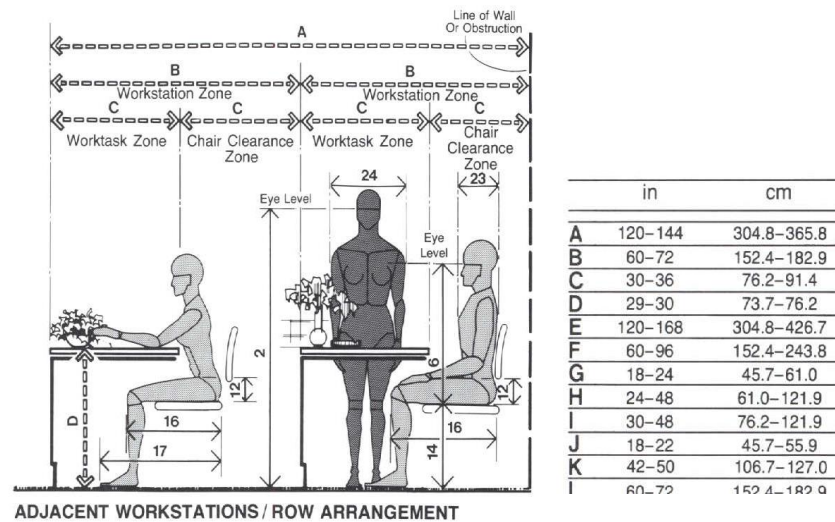




Berikut adalah antropometri ketika manusia beraktivitas di dalam restoran maupun cafe.



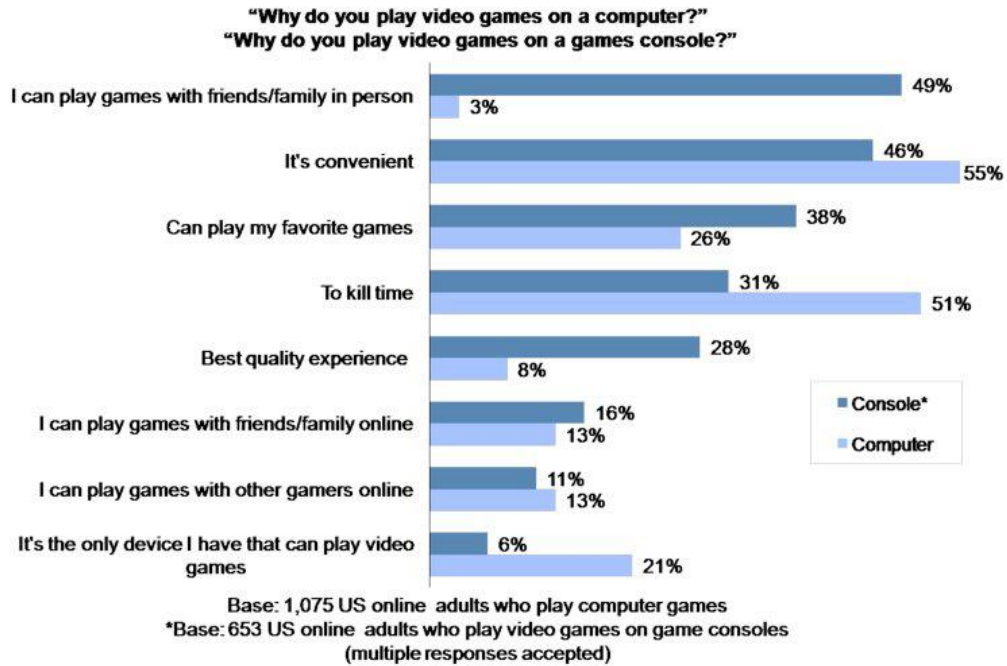
**Gambar 4.6** Dimensi Posisi Duduk Di Restoran  
Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)



**Gambar 4.7** Dimensi Interaksi Pramusaji dan Pengunjung Restoran  
Sumber : Julius Panero, Human Dimension and Interior Space (2001)

#### 4.2 Analisa Game

Game dalam dunia hiburan di dunia sudah banyak macamnya, namun ada beberapa alasan penulis memasukan game console untuk dimasukan dalam fasilitas cafe.

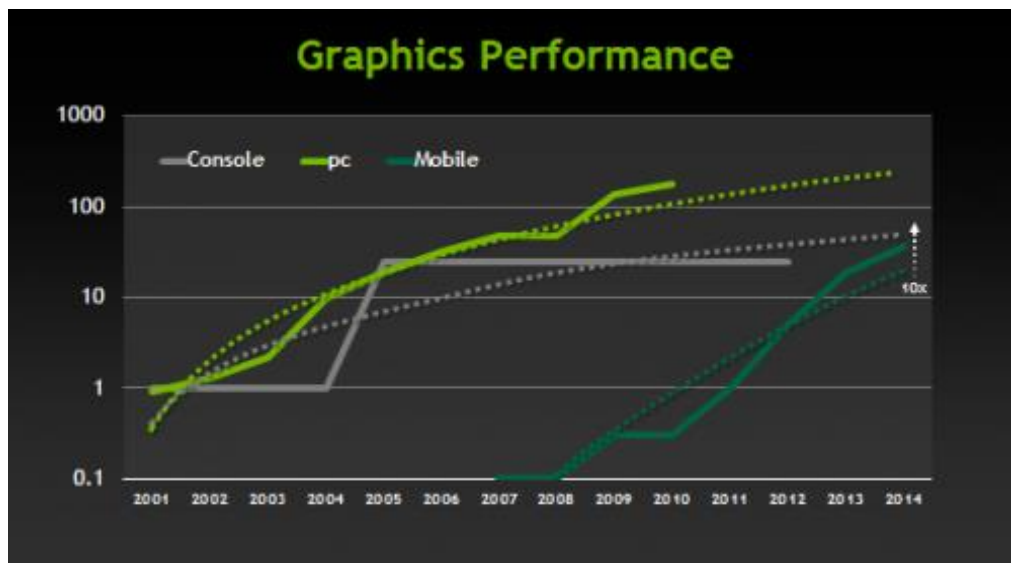


Source: North American Technographics® PC And Gaming Online Survey, Q4 2015 (US)

**Diagram 4.12** Kuisisioner Game Komputer & Konsole

Sumber : North American Technographics PC Online Survey, Q4 2015 (US)

Dalam tabel tersebut menjelaskan point utama karena game konsole dapat dilakukan secara bersama tanpa harus melewati media lain seperti internet. Dengan hadirnya point tersebut pengunjung bisa merasakan “*atmosfer*” atau suasana game tersebut, sehingga jika diterapkan di Coffee Toffee pengunjung tidak akan merasa bosan untuk kembali ke cafe ini.



**Diagram 4.13** Graphics Performance Komputer & Konsole

Sumber : North American Technographics PC Online Survey, Q4 2015 (US)



Dalam grafik diatas menunjukkan bahwa performa dan kualitas game mobile sangat diperhitungkan untuk beberapa tahun ke depan. Hal itu tidak dapat dipungkiri pada zaman era abad 20 semua media elektronik dikuasai dengan adanya gadget. Sehingga dalam mendesain interior telah disediakan beberapa spot gadget yang ditanam dan bersifat paten. Dengan hal tersebut dapat menunjang suasana futuristik yang bersifat *Hi-tech* yang erat kaitanya dengan masa depan

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe Graphics	Status
Nexia	2001	BolehGame	RPG	2D	Ditutup thn 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup thn 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game	Strategy RPG	3D	Masih
Risk Your Life	2004	Dream Web Tech	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup thn 2006
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup thn 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup thn 2008
O2jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Game	Sport	3D	Ditutup thn 2008
Knight	2005	Infomedia Nusantara	RPG	3D	Ditutup thn 2007
Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup thn 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspace	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Maxus Infotech	Musical	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle Love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih
Ghost	2007	Kreon	RPG	2D	Masih

**Tabel 4.14** List Game Online PC  
Sumber : IMOpGamer.co.id(2016)

Dengan adanya tabel tersebut penulis tidak memasukkan game *Pc-online* ke dalam fasilitas game cafe, dikarenakan game tersebut bersifat musiman dan tidak bisa dipakai dalam jangka waktu lama.



### 4.3 Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa mencakup tentang

1. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan studi aktivitas yang ada di cafe.
  - Area *public space indoor*.
  - Area *private* indoor dengan hiburan game elektronik yang disediakan.
  - Area *display* yang berada di area indoor.
  - Area *public space semi outdoor*.
  - Area bar yang terdapat di area semi outdoor.
  - Area stage yang bisa digunakan sebagai live music dan pameran.
2. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas beberapa fasilitas yang ada di dalam cafe.
  - Area public space
  - Area private
3. Analisa hubungan antar ruang.
4. Standar ruangan berdasarkan aktivitasnya.
5. Analisa kebutuhan ruang dengan denah eksisting yang sudah ada.

### 4.4 Analisa Material Elemen Pembentuk Ruang

#### 1. *Dinding.*

- Analisis material berwarna putih yang mendukung style futuristik.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* futuristik : Warna, Jenis dan karakter bahan material.
- Menggunakan bahan dasar cat duco dengan beberapa hiasan wallpaper komposisi abu abu dan hitam.

#### 2. *Lantai.*

- Analisis material bersifat glossy yang mendukung style futuristik.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* futuristik : Warna, jenis dan



karakter bahan material.

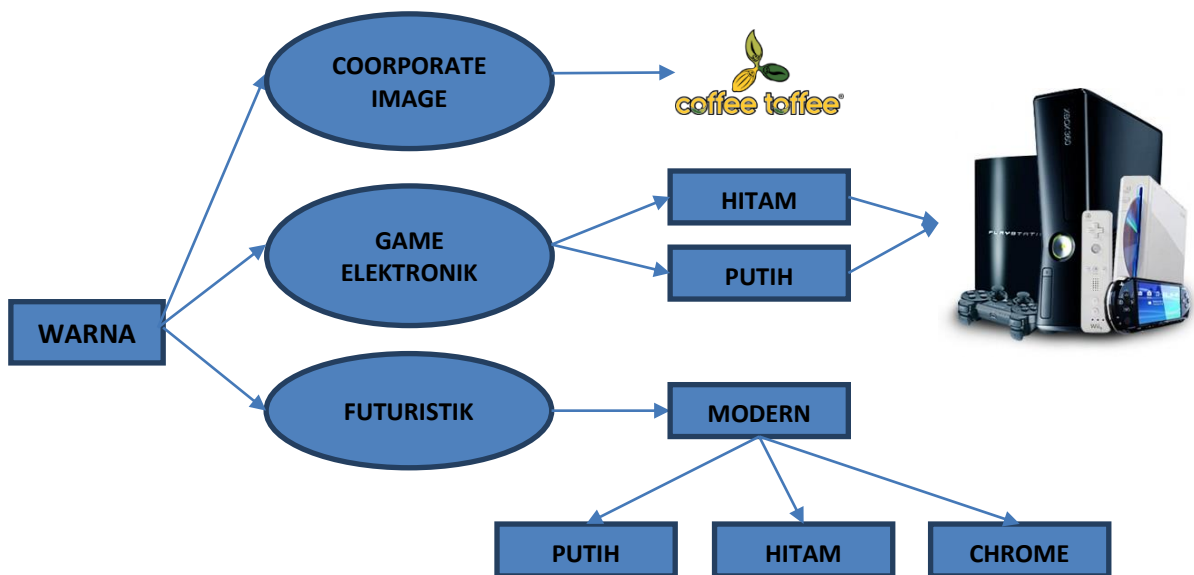
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area tersebut.

### 3. *Plafon.*

- Analisis material berwarna putih yang mendukung style futuristik.  
Analisis material menggunakan gypsum board.
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area tersebut.

### 4. *Analisis Warna,*

- Analisis warna *Coorporate Image* (logo).
- Analisis warna game konsole.
- Analisis warna futuristik.



**Diagram 4.15** analisis pembentukan warna  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)

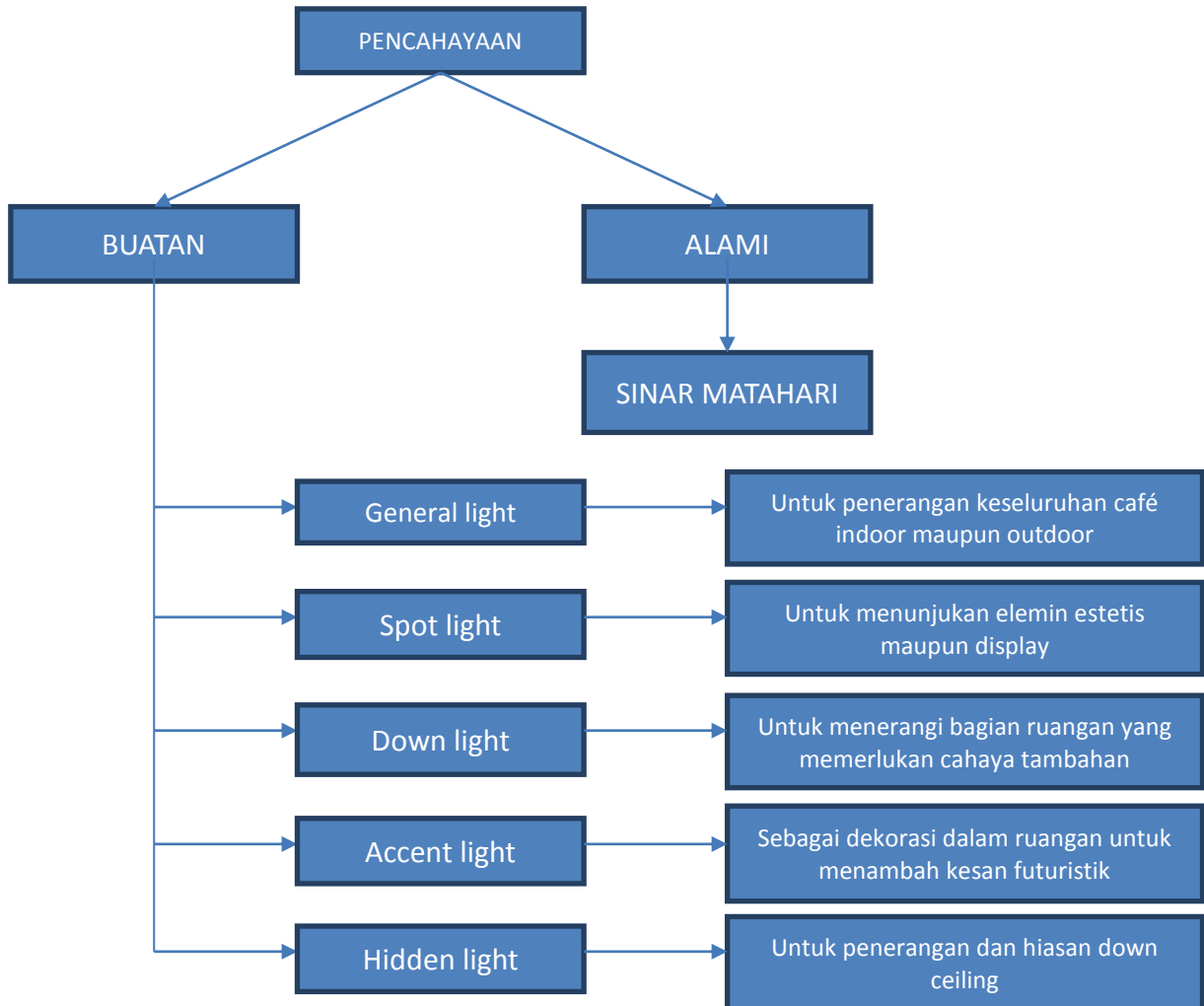
### 5. *Analisis Pencahayaan,*

Analisa pencahayaan mencakup tentang :

1. Analisa pencahayaan yang digunakan sesuai dengan fungsinya.
  - Sebagai pencahayaan keseluruhan ruang (*general lighting*).
  - Sebagai pencahayaan objek yang menjadi *point of interest*.



- Sebagai pencahayaan aktivitas khusus.
- Sebagai pencahayaan pembentuk suasana ruang



**Diagram 4.15** analisa pencahayaan  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)

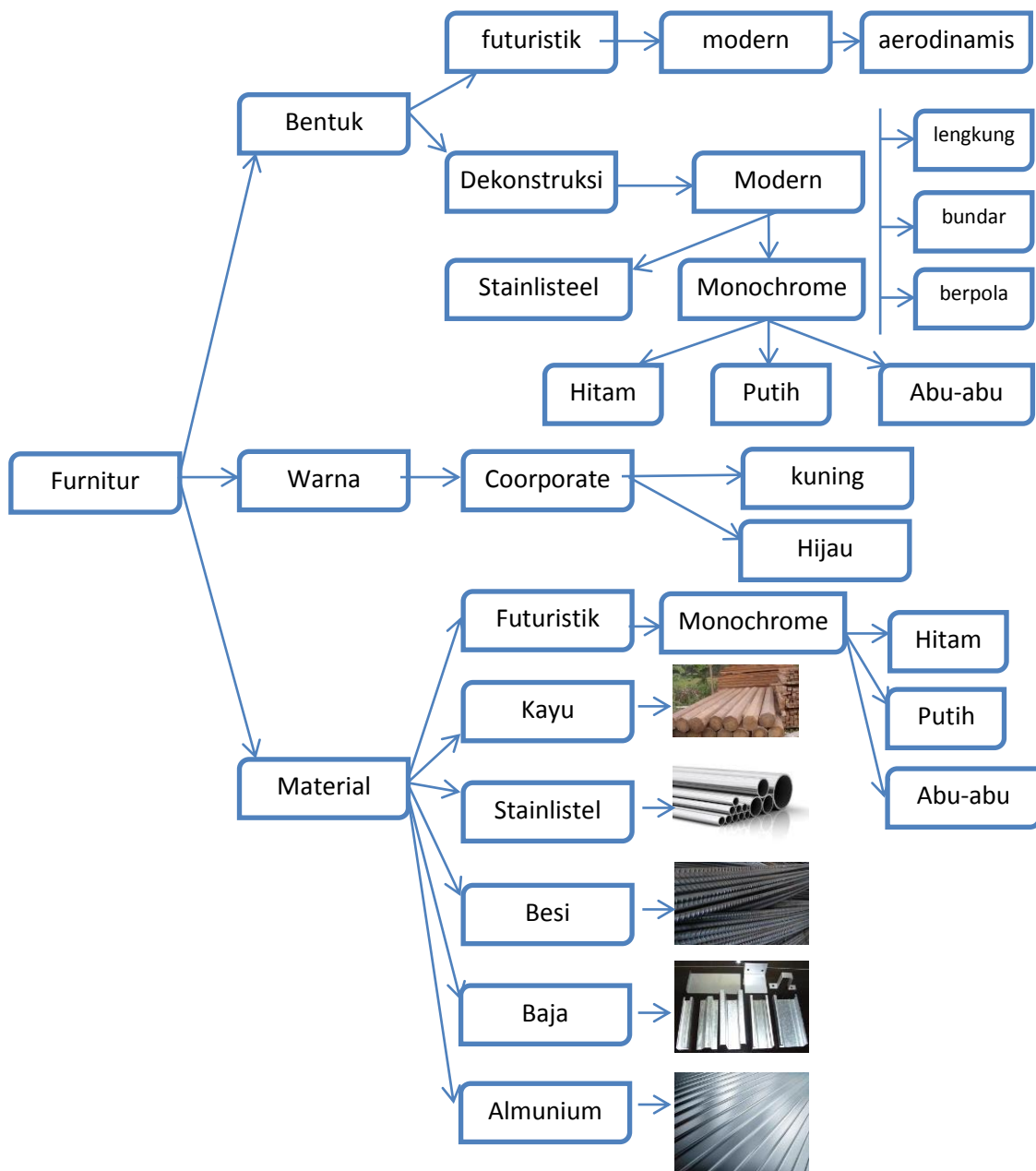
## 6. Analisa Penghawaan.

1. Analisa sumber penghawaan alami dan buatan.
2. Analisa penghawaan yang dibutuhkan sesuai aktivitas yang ada di area tersebut.



### 7. Analisis Kebutuhan Furnitur.

- Analisa furnitur yang menjadi kebutuhan ruangan pada *Coffee Toffee*.
- Analisa warna, bentukan dan material furnitur yang disesuaikan dengan tema futuristik dan game.



**Diagram 4.16** analisa kebutuhan furnitur  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)



#### 4.5 Studi Pengembangan

Konsep futuristik lebih cenderung membentuk lengkungan sederhana namun sudah melalui tahapan modifikasi sehingga bentuk awalnya tidak terlihat dan menciptakan bentuk baru. Bentuk yang di pakai pada cafe ini adalah bentuk futuristik yang di padukan dengan sarana game elektronik.

##### a. Arsitektur

Dasar pemikiran arsitek Game Center Flux Malang. Dalam game center tersebut diketahui memakai konsep futuristik dimana banyak hidden lamp dan garis struktur arsitek lengkung. Dalam game center ini juga didapati banyak spot light yang ditutup dengan akrilik sehingga terlihat glow dalam lampu tersebut.



**Gambar 4.8** Game center Flux, Malang.  
Sumber : [GCFlux.co.id/place/](http://GCFlux.co.id/place/)(2016)





## b. Furniture

pada pemilihan bentuk furniture ditekankan pada bentukan futuristik. Bentuk futuristik yang dipilih tidak hanya sebagai estetis saja namun memiliki fungsi untuk menunjang aktifitas pengunjung.



**Gambar 4.18** furniture dengan konsep futuristik  
Sumber : [pinterest.com/futuristic/itemlist\(2016\)](https://pinterest.com/futuristic/itemlist(2016))



## BAB V

### KONSEP DESAIN

#### 5.1. Rangkuman Hasil Analisa

Berdasarkan hasil analisa Coffee Toffee yang diperoleh dari studi observasi, studi literature dan wawancara, bahwa kurangnya fasilitas pendukung untuk menarik minat masyarakat Surabaya. Maka diperlukan fasilitas tambahan dan ruang yang dapat mencukupi aktifitas lain misalnya, penambahan ruang untuk sarana game dan adanya stage untuk pameran atau *live music*.

Selain diperlukanya fasilitas tambahan juga diperlukan adanya elemen estetis mencitrakan Coffee Toffee sendiri, sehingga konsumen / masyarakat dapat mengetahui ciri khas Coffee Toffee, hal ini di lakukan untuk dapat menciptakan suasana baru dan dapat mempengaruhi kenyamanan konsumen.

Berikut adalah table rangkuman hasil analisa :

No	Variabel penelitian (pertanyaan)	Temuan (Hasil analisa)	Ide Konsep Rancangan
1	Suasana interior	Modern dan canggih	Futuristik
2	Perlengkapan game elektronik	Hanya terdapat di private area	
3	Pelayanan	Ramah dan eksklusif	
4	Harapan (owner)	Menambah nilai jual coffee toffee dari segi kualitas untuk menambah gerai di kota kota lain dengan adanya konsep baru dalam interior.	

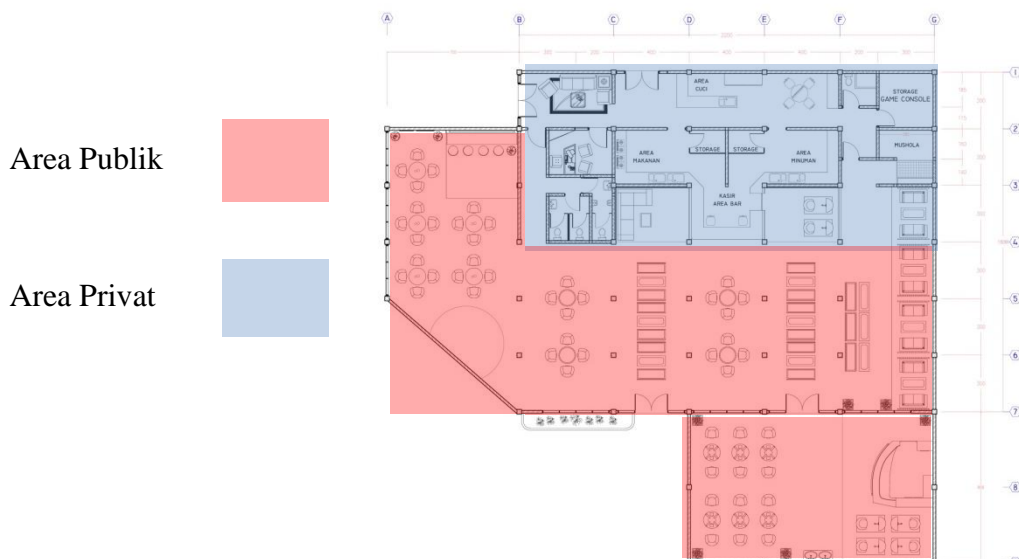


## 5.2. Konsep Desain

Konsep rancangan merupakan penggabungan dari hasil analisa. Dari beberapa poin tersebut muncul beberapa ide rancangan yang akan disimpulkan kembali menjadi konsep rancangan berupa gambaran aktivitas dan tema di objek yang akan dirancang, yaitu Coffee Toffee.

Konsep Rancangan	Gambaran Aktivitas		Gambaran Tema Style (Nuansa)	
Perpaduan hi-tech futuristik dengan sarana game center	1	Pengunjung dapat menikmati game console yang disediakan	1	Game console di sediakan di private area lengkap dengan sekat sehingga tidak mengganggu aktivitas pengunjung yang lain.
	2	Pengunjung dimanjakan dengan suasana hi-tech.	2	Area indoor dan outdoor di desain berkonsep futuristik lengkap dengan display yang dipajang sebagai hiasan ruangan.
	3	Pengunjung di layani dengan barista yang menanyakan game console yang akan dipilih dan menginstalasinya.	3	Di setiap area vip sudah diberikan tv lcd yang siap digunakan sebagai media game elektronik.

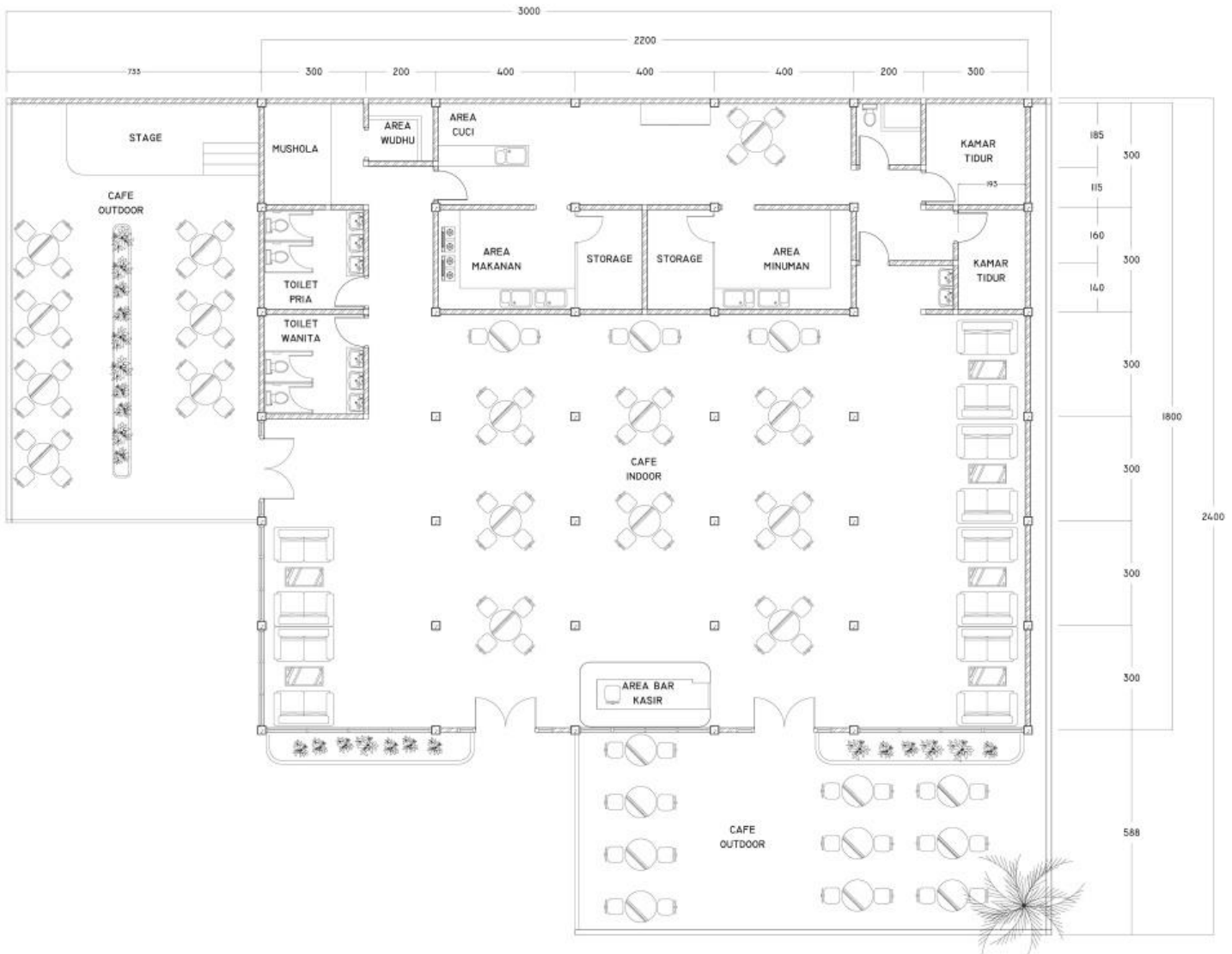
### 5.2.1 Pembagian Area Pengunjung dan Karyawan



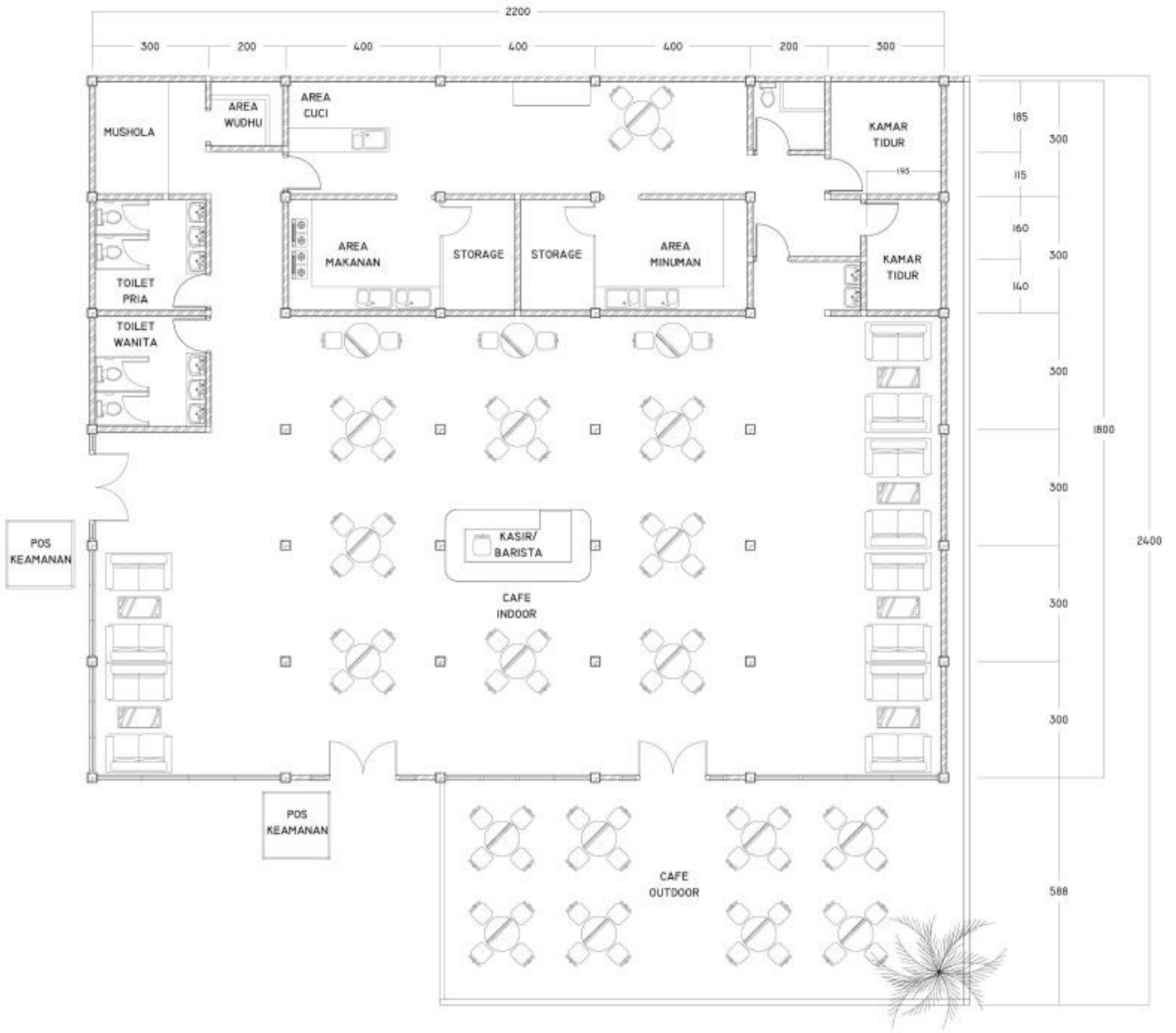


### 5.2.2 Alternatif Denah

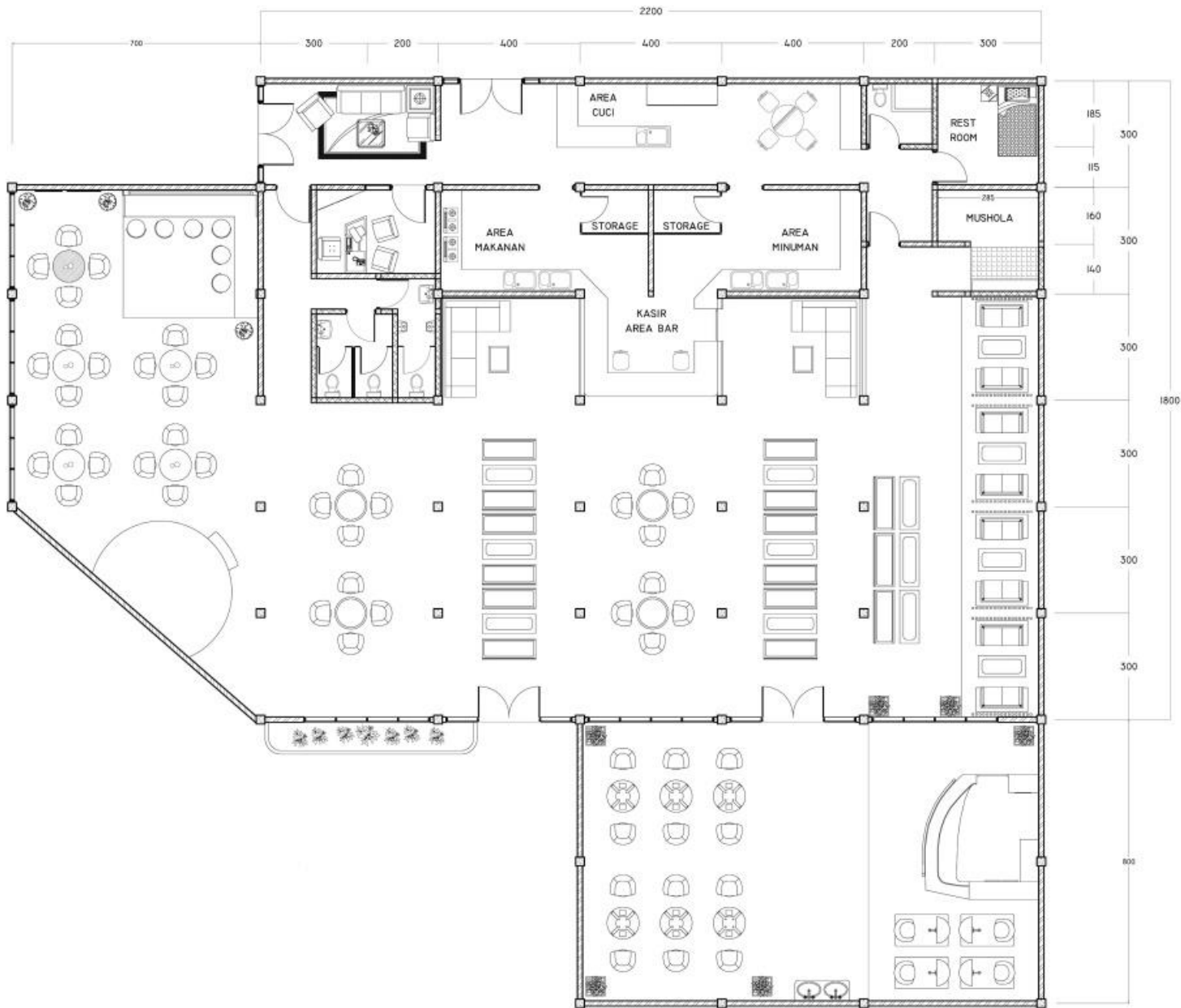
Alternatif denah merupakan proses untuk mencapai desain akhir yang sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan konsep yang ingin di capai. Beberapa alternatif desain dibuat agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mencapai kelebihan dan kekurangan dalam perancangan.



**Gambar 5.1** denah alternatif 1  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)



**Gambar 5.2** denah alternatif 2  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)



**Gambar 5.3** denah alternatif 3  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)



### 5.2.3 Weight Method

KRITERIA/TUJUAN	A	B	C	HASIL	RANK	MARK	BOBOT RELATIF
A. FUTURISTIK	-	1	1	2	II	7	0,3
B. GAMER	0	-	1	1	III	5	0,2
C. FASILITAS	1	1	-	2	I	8	0,3
OVERALL VALUE						20	1,0

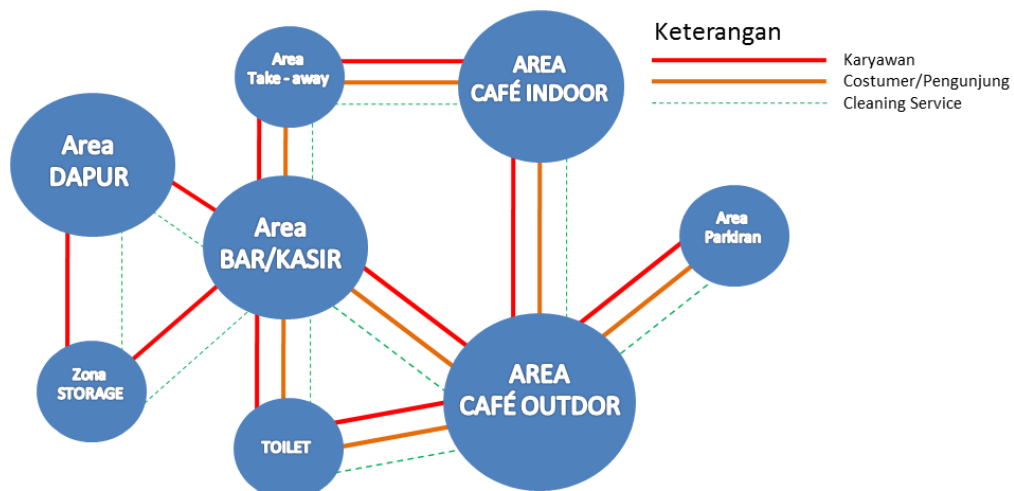
Objective	W	Parameter	Alternative 1			Alternative 2			Alternative 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Futuristik	0,3	Elemen Interior	G	7	2,1	G	9	2,7	G	9	2,7
Gamer	0,2	Segmentasi	G	7	1,4	G	8	1,6	G	8	1,6
Fasilitas	0,3	Efisiensi	G	7	2,1	G	7	2,1	G	8	2,4
Overall Value					5,6			6,4			6,7

**Tabel 5.1** tabel weight method  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)

Pada perancangan Objek ini mengambil 3 Kriteria / Tujuan yang menjadi acuan dalam mendesain yaitu, Futuristik, Sirkulasi dan Fasilitas dimana dari 3 kriteria tersebut memiliki keunggulan masing-masing. Dari 3 kriteria tersebut sirkulasi menjadi tujuan yang paling diperhitungkan untuk mendesain objek tersebut.

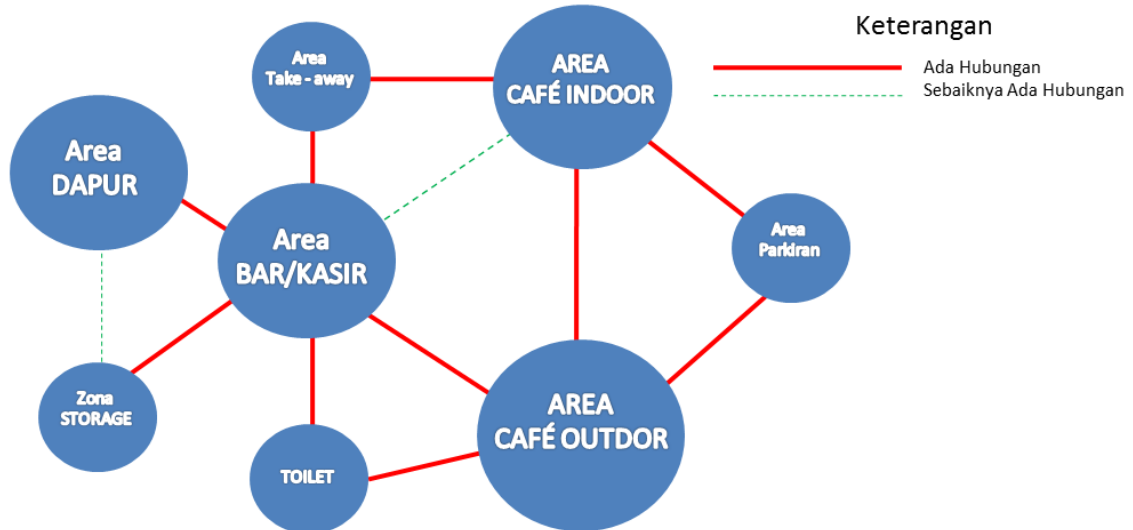
Berdasarkan tabel penelitian tersebut, dapat diketahui kriteria perbandingan alternatif layout yang lebih unggul. Keterangan penelitian menyebutkan alternatif 3 mendapat nilai tertinggi di banding 2 alternatif lainnya.

### 5.2.4 Bubble Diagram





**Bagan 5.2** hubungan antar ruang (a)  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)



**Bagan 5.3** tabel hubungan antar ruang (b)  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)

### 5.2.5 Analisa Kebutuhan Ruang

no	nama area	aktivitas		furniture	jumlah	dimensi(cm)	luas(m)	rasio		luas ruang
		pengunjung	karyawan					furniture	sirkulasi	
1	public space area semi outdoor	menikmati sajian mengobrol/meeting	mengantarkan sajian	meja kursi	6 12	60x60 50x50	3600 2500	1	3	15,48
2	area bar semi outdoor	menikmati sajian mengobrol bermain game	menyajikan sajian	meja bar shelf game spot stool	1 3 4 4	90x350 60x100 90x150 45x45	31500 6000 13500 2025	1	3	33,48
3	public space area indoor café	menikmati sajian mengobrol meeting	mengantarkan sajian	sofa meja sofa kursi meja	15 9 36 9	60x150 50x150 50x50 60x60	9000 7500 2500 3600	1	3	97,47
4	area vip	menikmati sajian mengobrol meeting bermain game	mengantarkan sajian menginstalasi game mengantarkan game console yang dipesan	sofa meja sofa meja bar stool	8 4 2 6	150x60 130x50 60x300 45x45	9000 6500 18000 2025	1	3	43,84
5	area barista/kasir	memesan makanan membayar pesanan	menyajikan sajian	meja counter kursi kasir	1 2	90x400 45x45	36000 2025	1	3	12,01
6	area penerima tamu	mengobrol		sofa armchair meja sofa	1 2 1	60x180 60x60 60x60	10800 3600 3600	1	3	6,48
7	area manager			armchair meja	3 1	60x60 200x60	3600 12000	1	3	6,84
8	area dapur		menyajikan sajian	kitchen set kursi meja shelf	2 4 1 2	700x60 45x45 60x60 150x60	42000 2025 3600 9000	1	3	34,11
luas yang dibutuhkan										249,71
sirkulasi 40%										99,88
total luas ruang yang dibutuhkan										349,59

**Tabel 5.4** Analisa Kebutuhan Ruang  
Sumber: Penulis, Aditya Fajar (2016)





Berdasarkan data yang telah dikelola dan dianalisa didapatkan beberapa hal yang dapat menggali potensi dari Coffee Toffeee.

1. Pengembangan interior sebuah cafe yang menarik dan nyaman bagi pengunjung.
2. Penambahan fasilitas baru untuk menunjang semua segmentasi pengunjung cafe.
3. Melayout kebutuhan ruang dan sirkulasi untuk meningkatkan efesiensi karyawan guna meningkatkan pelayanan kepada pengunjung
4. Pengembangan teknologi untuk sebuah cafe.

Dari beberapa point di atas maka penulis mengambil keputusan untuk mengembangkan interior cafe dengan konsep berlanggam futuristik bagi *gamer*. Sehingga adanya konsep *gaming* futuristik dapat mendukung interior sebuah cafe yang berbasis teknologi melalui bentukan dan efesiensi kerja karyawan dan semua segmentasi pengunjung dapat terfasilitasi sesuai kebutuhan.

### 5.3 Transformasi Konsep Desain

Tabel kriteria elemen interior.

No	Elemen Interior	Contoh Kriteria Elemen Interior (Ide-ide)	Dasar Kesesuaian Hasil Analisa (Variable)
1	Bahan dinding	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dinding café dominan menggunakan cat tembok putih</li><li>2. Beberapa tembok dimodif dengan backdrop finishing hpl dengan led</li><li>3. Dinding menggunakan bata dan sekat menggunakan rangka hollow galvalum dan kayu.</li></ol>	Pengunjung dimanjakan dengan view sekitar café dan beberapa jendela berfungsi memasukan pencahayaan alami (cahaya matahari)
2	Warna dinding	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Warna dinding café dominan dengan warna bw (hitam putih abu abu)</li><li>2. Dinding indoor menggunakan cat putih dan walpaper abu abu bermotif</li></ol>	Sesuai dengan konsep futuristik dan menegaskan coorporate coffee toffee



		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Dinding outdoor menggunakan cat putih</li> <li>4. Dinding outdoor menggunakan backdrop acp (aluminium composite panel berwarna chrome)</li> <li>5. Private area menggunakan backdrop hpl motif kayu coklat muda</li> </ol>	
3	Tekstur dinding	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekstur dinding café bertekstur halus</li> <li>2. Wallpaper bertekstur kasar</li> <li>3. Ruang lainnya bertekstur halus dengan finishing cat</li> </ol>	Sesuai dengan konsep futuristik dan menegaskan corporate coffee toffee
4	Bentuk dinding	Mengikuti bentuk arsitektur dengan garis lengkung di beberapa sisi	Mengangkat nilai futuristik
5	Susunan dinding	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dinding café mengikuti bentuk arsitek</li> <li>2. Dinding ruang lainnya pada dasarnya lurus (vertical) dengan lapisan ACP</li> <li>3. Backdrop disertai led warna kuning sebagai estetis</li> </ol>	Sesuai dengan konsep futuristik
6	Bahan furnitur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dominan menggunakan bahan besi, aluminium dan stainless steel</li> <li>2. Dudukan kursi menggunakan busa finishing osccar hitam dan putih</li> <li>3. Untuk alas meja menggunakan kaca temper</li> </ol>	Membawa kesan mewah dan futuristik
7	Warna furnitur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih menggunakan warna abu-abu dan putih</li> <li>2. Chrome sebagai warna dasar rangka furnitur</li> </ol>	Membawa kesan mewah dan futuristik
8	Tekstur furnitur	Tekstur halus (tingkat glossy 70-90%)	Membawa kesan mewah dan futuristik
9	Bentuk furnitur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Datar</li> <li>2. lengkung</li> <li>3. Bentuk tidak lazim namun tidak meninggalkan fungsi</li> </ol>	Sesuai dengan analogi futuristik



10	Letak furnitur	Peletakan furnitur didominasi pada sisi yang menjadi pusat kegiatan yang memerlukan fungsi furnitur sendiri (opsional)	Menambah nilai estetika pada ruangan tersebut
11	Susunan furnitur	Susunan furnitur terorganisir sesuai dengan ukuran dan jenis furnitur	Fungsi furniture sesuai aktifitas
12	Bahan plafon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lebih dominan menggunakan espose floor to floor (beton)</li> <li>2. Penambahan elemen estetika dengan bahan multipleks finising cat</li> </ol>	Tema futuristik sedikit menyentuh kesan natural yang dibawah coffee toffee
13	Warna plafon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khusus area indoor espose beton menggunakan warna hitam</li> <li>2. Plafond menggunakan cat warna putih</li> <li>3. Terdapat drop ceiling dengan plafond berwarna putih dan terdapat akses lampu led berwarna kuning di atasnya.</li> </ol>	Membawa kesan mewah dan futuristik
14	Tekstur plafon	Halus	
15	Bentuk plafon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lurus (horizontal)</li> <li>2. Bentuk pola untuk outdoor</li> </ol>	Mengikuti bidangnya
16	Susunan plafon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti bentuk arsitektur</li> </ol>	Menegaskan konstruksi sebagai aksent estetis
17	Bahan lantai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marmer</li> <li>2. Granit</li> <li>3. Cat lantai epoxy</li> </ol>	Kesan mewah dan bersih
18	Warna lantai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Putih</li> <li>2. Hitam</li> </ol>	Sesuai konsep futuristik
19	Tekstur lantai	Halus kecuali area basah	Sesuai dengan Keaman dan kenyamanan pengunjung
20	Bentuk lantai	Mengikuti pola ruang	Kesan estetik dan pembatas ruang/area
21	Susunan lantai	disusun sesuai pola lantai pada ruangan tersebut	Nuansa rapi dan bersih



22	Letak cahaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memaksimalkan cahaya matahari yang ada dengan bukaan disekeliling bangunan</li> <li>2. Cahaya buatan menggunakan lampu HID yang diletakkan di area yang tidak bisa dijangkau cahaya matahari</li> </ol>	Meminimalisir pemakaian energi buatan
23	Terang cahaya	Disesuaikan dengan kebutuhan ruang	Membantu aktifitas pengunjung
24	Cahaya warna	Warna cahaya hangat	Suasana bersahabat sesuai dengan corporate coffee toffee
25	Pola tata cahaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibagi dalam spot-spot untuk mendramatisir suasana</li> <li>2. Untuk menerangi display atau menambah kesan dramatis pada elemen estetis</li> </ol>	Menonjolkan kesan dramatis dan nilai obyek tersebut
26	Sumber cahaya	Memanfaatkan cahaya alami	Aspek bangunan hemat energi
27	Luas ruang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Area indoor memiliki open space area dan private area serta mini bar yang difungsikan untuk melakukan aktivitas</li> <li>2. Area outdoor memiliki area bar sebagai optional ketika stok kursi meja tidak dapat lagi menampung pengunjung</li> </ol>	Menegaskan fungsi ruang
28	Ketinggian ruang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Area indoor ketinggian <math>\pm</math> 400 cm. ketinggian tersebut beserta drop ceiling.</li> <li>2. Area outdoor ketinggian <math>\pm</math> 350cm</li> </ol>	Memaksimalkan aktifitas pada ruangan tersebut
29	Jarak antar ruang	Jarak berdempetan ( <i>susunan ruang melingkari area kasir sebagai central aktivitas pengunjung maupun karyawan</i> )	Mempermudah akses pada setiap ruang
30	Bentuk ruang	Berpetak dengan luasan sesuai dengan aktivitas ruangan	Sesuai dengan konsep dekonstruksi



31	Suasana ruang	Mengangkat suasana ramah dan futuristik	
32	Suhu udara	Sekitar antara 15,40° C – 25,10° C	
33	Pola aliran udara	Menghapus panas dengan meninggikan atap bangunan	Memaksimalkan sirkulasi udara dalam cafe
34	Bentuk hiasan ruang	Garis tegas sesuai dengan konsep dekonstruksi	Memperkuat konsep dekonstruksi tetapi tidak meninggalkan kesan budaya Jawa Timur
35	Warna hiasan ruang	Menggunakan warna corporate dan dominan warna abu-abu gelap	
36	Letak hiasan ruang	Pada dinding dan plafon	
39	Bahan hiasan ruang	Aluminium, stainless stell, besi,	Sesuai dengan tema futuristik
40	Keamanan ruang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Material yang ramah lingkungan</li> <li>2. Standar ukuran sesuai dengan ergonomic misalnya pada railing atau pembatas ruang</li> <li>3. Penambahan CCTV di setiap ruang yang di perlukan</li> <li>4. Bangunan di desain untuk tahan terhadap gempa dan banjir maupun angin kencang</li> <li>5. Adanya penangkal petir karena material bangunan banyak yang menggunakan bahan yang mudah mengalirkan listrik</li> <li>6. Adanya system pemadam kebakaran otomatis (springkler dll)</li> </ol>	Untuk menciptakan ruang yang aman dan nyaman
41	Privasi ruang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan kunci otomatis yang hanya dapat di akses oleh karyawan/member</li> <li>2. Bahan dinding kedap suara</li> </ol>	Agar tidak mengganggu aktifitas pada masing-masing ruang
42	Keleluasaan	Memungkinkan cahaya dan yang masuk maksimal sehingga	Memberikan pemandangan langsung



	bukaan ruang	penggunaan energi tambahan dapat diminalisir	bagi pengunjung
43	Arah bukaan ruang	Bukaan mengarah langsung dengan arah angin datang dan membelakangi matahari pada sore hari	Mereduksi panas berlebih
44	Kelengkapan fasilitas dalam ruang	Kursi, meja, tv, bar, stool, sofa, meja kasir, mesin kopi, dll	
45	Pola sirkulasi	Menggunakan pola sirkulasi <i>jaringan</i> , bentuk bangunan yang melingkar untuk memudahkan akses antara ruang.	

## 5.4 Konsep Makro

### 5.4.1 Konsep Lantai

Membuat pola futuristik pada lantai dengan menggunakan warna putih, hitam dan abu-abu yang merupakan ciri dari langgam futuristik. Menggunakan material keramik yang diberi nat sesuai dengan warna lantai. Pola tersebut dibuat difungsikan juga untuk memperlihatkan sirkulasi dan memudahkan menata produk.

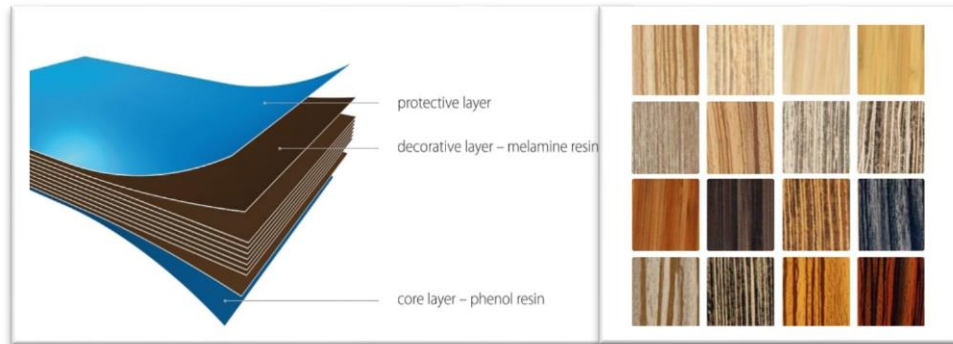


**Gambar 5.4** contoh lantai berlanggam futuristik

Sumber : [pinterest.org/futuristic/list\\_menu\(2016\)](https://pinterest.org/futuristic/list_menu(2016))



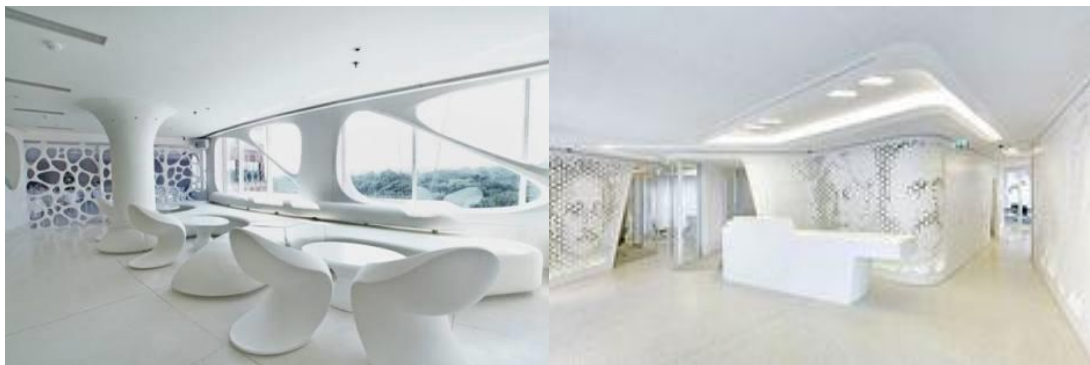
Namun untuk menambah suasana hangat dalam cafe beberapa lantai di desain menggunakan vinyl dengan motif kayu. Dimaksudkan agar suasana cafe tidak terlalu formal dan dingin.



**Gambar 5.5** vinyl dengan motif kayu  
Sumber : [jeniskayu.com/vinyl/php\\_12\(2016\)](http://jeniskayu.com/vinyl/php_12(2016))

#### 5.4.2 Konsep Dinding

Pada dinding menggunakan dominan cat warna putih, dengan beberapa elemen tambahan pada dinding yang difinis putih dengan hpl glossy, dan juga mengkolaborasi kaca dan partisi yang di bentuk dengan bentukan futuristik.



**Gambar 5.6** contoh dinding berlanggam futuristik  
Sumber : [deviantart/futuristic/php\\_menu/index\(2016\)](http://deviantart/futuristic/php_menu/index(2016))



### 5.3.3 Konsep Plafond



**Gambar 5.7** contoh plafond berlanggam futuristik  
Sumber : deviantart/futuristic/php\_menu/index(2016)

Melakukan permainan leveling pada plafon dengan up/down ceiling yang dibentuk dengan bentukan futuristik, kemudian membuat direct light yang ditutup dengan acrylic sehingga memberi kesan garis yang mengeluarkan cahaya.

### 5.3.4 Konsep Furniture

Menggunakan furnitur dengan bentukan *custom* yang mempunyai sudut lengkung dengan menggunakan material stainless, acrylic, dan fabrik yang difinis dengan warna-warna futuristik, dan juga menjadikan salah satu furnitur dengan warna yang berbeda sehingga menjadi pada ruang.



**Gambar 5.8** contoh furniture berlanggam futuristik  
Sumber : pinterest.org/futuristic/list\_menu(2016)



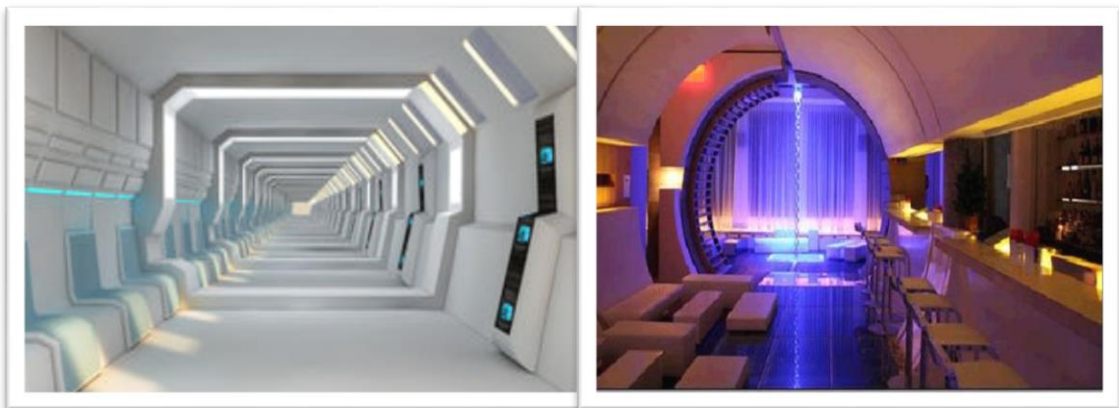


#### 5.4.5 Konsep Estetis



**Gambar 5.9** contoh estetis berlanggam futuristik (a)  
Sumber : [tokyocsdesign.jp/cafe/php.index](http://tokyocsdesign.jp/cafe/php.index)(2016)

Gambar di atas menunjukkan estetis yang memiliki fungsi sendiri di dalamnya. Pemilihan sekat yang digunakan sebagai estetis dapat menambah privasi pengunjung saat berkunjung di cafe.



**Gambar 5.10** contoh estetis berlanggam futuristik  
Sumber : [tokyocsdesign.jp/cafe/php.index](http://tokyocsdesign.jp/cafe/php.index)(2016)

Melakukan perbedaan warna pada elemen dinding seperti lorong waktu pada alur yang menghubungkan area pengunjung dan dapur. Desain lorong ini menggunakan hidden lamp pada pola tersebut sehingga menambahkan kesan futuristik. Lorong tersebut dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung cafe.



### 5.4.6 Konsep Fasilitas

Fasilitas yang diberikan adalah seperangkat game console yang mana dihubungkan dengan media TV LCD sebagai outputnya. Dengan adanya media ini barista atau karyawan harus bisa menginstalasi jenis game konsol dengan media tersebut.



**Gambar 5.11** instalasi game console  
Sumber : [gameCS.com/lst/php/user\(2016\)](http://gameCS.com/lst/php/user(2016))

## 5.5 Konsep Mikro

### 5.5.1 Penambahan Fasilitas

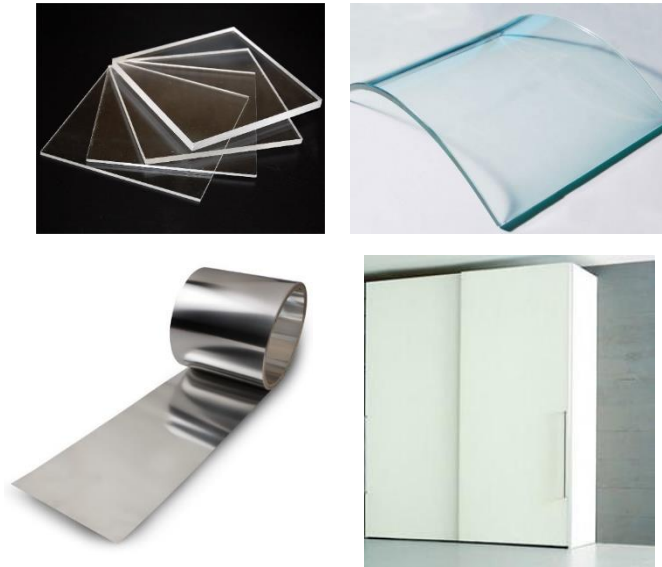
Kebutuhan pengunjung akan fasilitas game tidak terlalu diprioritaskan disini karena penulis mencari unsur “kehangatan disaat bermain game secara bersama sama” sehingga game yang disediakan hanya berdurasi 15-20 menit, dengan waktu tersebut diharapkan komunitas gamer dapat mendiskusikan walthrough maupun tips dalam bermain game.

Kembali untuk desain cafe, desain cafd sangat menonjolkan unsur futuristik dan fasilitas tidak dibatasi dengan game saja, namun juga terdapat beberapa fasilitas lain seperti stage, bar, wifi, dan pad yang ditanamkan di meja. Hal ini semata mata mempunyai tujuan agar cafe bisa dinikmati oleh semua kalangan tidak hanya “gamer” saja.



### 5.5.2 Penerapan Material

Untuk dapat mendukung tema desain yang bersifat futuristik, material-material utama yang digunakan adalah pemilihan material yang mencirikan masa depan antara lain material-material yang dihasilkan melalui hasil proses industri seperti stainless, kaca, finishing kayu duco dan acrylic.



**Gambar 5.12** material berlanggam futuristik  
Sumber : [iwanmaterial.co.id/menu/](http://iwanmaterial.co.id/menu/)(2016)



### 5.5.3 Hasil Desain



**Gambar 5.13** desain ruang terpilih I  
Sumber : penulis, aditya fajar (2016)



**Gambar 5.14** desain ruang terpilih I  
Sumber : penulis, aditya fajar (2016)



**Gambar 5.15** desain ruang terpilih II  
Sumber : penulis, aditya fajar (2016)



**Gambar 5.16** desain ruang terpilih II  
Sumber : penulis, aditya fajar (2016)



**Gambar 5.17** desain ruang terpilih III  
Sumber : penulis, aditya fajar (2016)



**Gambar 5.18** desain ruang terpilih III  
Sumber : penulis, aditya fajar (2016)



## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam Interior Coffee Toffee Berlanggam Futuristik dengan Fasilitas bagi Komunitas “*Gamer*”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Coffee Toffee merupakan sebuah cafe dengan berbagai fasilitas diantaranya adalah game konsole yang dapat dinikmati pengunjung.
2. Desain Coffee Toffee dengan fasilitas game bagi komunitas gamer merupakan terobosan baru dalam dunia cafe untuk menambah fasilitas baru, khususnya cafe ini dapat menghadirkan sesuatu yang berbeda dari cafe pada umumnya.
3. Hadirnya fasilitas game dalam cafe tidak menjadikan cafe sebagai game center namun game tersebut ditujukan untuk komunitas maupun masyarakat lain untuk mengenal lebih tentang game konsole.
4. Dibandingkan dengan konsep futuristik pada umumnya, maka desain ini memiliki kelebihan dalam hal pemilihan warna karakter agar futuristik tidak selalu terkesan formal dan dingin, sehingga dapat menghadirkan suasana yang lebih hangat dan nyaman.

#### **6.2 Saran**

Beberapa saran menjadi pertimbangan tugas akhir desain interior Coffee Toffee dengan fasilitas bagi komunitas gamer adalah sebagai berikut :

- Pola pikir penerapan futuristik ke dalam interior cafe menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk mengkonsep sebuah cafe.
- Berbagai teknis penerapan yang berhubungan dengan cafe disesuaikan dengan fasilitas yang ada dalam cafe tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Berupa Jurnal / Tugas Akhir / Modul Ajar / Modul Seminar

Pamudji Suptandar. 2001. Pengantar Desain Interior .

Andi Taru Nugroho. 2013. Grapichal User Interface pada Game “Edisi Standart Pembuatan Game Visual.”

Julius Panero. 2001. Human Dimension and Interior Space.

Qbonk Media Group. 2012. Teknisi Elektronika dan Penerapannya.

Rahayu, Adhifah. 2012. “Peran Warna dalam Arsitektur sebagai Salah Satu Kebutuhan Manusia”. Skripsi. Fakultas Teknik. Program Studi Arsitektur. Universitas Indonesia.

Lyna, Khihnawati. 2010. “Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Pendidikan dan Pelatihan Marching Band di Surakarta”. Tugas Akhir. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Jurusan Desain Interior. Universitas Sebelas Maret.

Wardhana, Mahendra. 2013. Bahan Kuliah: Metodologi Riset Interior. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Aritonang, Liesbeth. 2015. Bahan Kuliah: Desain Interior. Institut Sains dan Teknologi Pardede. Medan.





### **Referensi Internet**

<http://smkn3apb.weebly.com/futuristic.html>  
<http://dunia-arsitektur.blogspot.com/2011/10/sejarahgame.html>  
<http://www.fieldmuseum.org/pastry>  
<http://id.wikipedia.org/wiki/modern>  
<http://id.wikipedia.org/wiki/futuristic>  
<http://id.wikipedia.org/wiki/cafe>  
<https://adiethonet.wordpress.com/2012/10/01/serba-serbipastry/>  
<http://wikipedia.org/wiki/gamecenter>  
<http://wikipedia.org/wiki/unoboardcafe>  
<http://wikipedia.org/wiki/coop@cafe>  
<http://coffeetoffee.co.id/>  
<http://www.home-designing.com/2012/05/futuristik-in-interior-design>  
<http://www.home-designing.com/2012/05/futuristik-interior-design>  
<http://nkri.web.id/sejarah-game/>  
<http://hubud.dephub.go.id/detail/91/sejarahgame>  
<http://www.home-designing.com/2012/05/futuristik-interior-design>



## BIODATA PENULIS



Aditya Fajar Sasono, lahir di Ngawi, 8 Juni 1992. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis yang juga mengidolakan Zara Hadid, M.U.D ini telah menempuh pendidikan formal di SD Kebonagung 2 Sukodono, Sidoarjo, SMPN 3 Sidoarjo, SMAN 2 Sidoarjo, penulis yang hobi bermain billiard dan bermusik kini sedang menempuh studi S1 di Jurusan Desain Interior ITS. Bersamaan dengan diselesaikan hasil laporan tugas akhir ini semoga dalam waktu dekat insha Allah akan wisuda dalam gelar sarjana pada pelaksanaan wisuda yang ke-114 di ITS.

Berdasarkan konteks buku laporan ini, penulis menginginkan sebuah perkembangan yang saling berkaitan antara aspek teknologi dan media game yang dikemas melalui kajian desain interior untuk mewujudkan peningkatan bisnis dan sosial budaya sebagai peran meningkatkan edukasi. Selanjutnya berbagai konsentrasi bidang ilmu akan dieksploitasi lebih mendalam lagi agar tujuan tersebut dapat tercapai.

Penulis akan terbuka mengenai diskusi, pertanyaan maupun koreksi mengenai penu-lisan buku laporan ini yang dapat dialamatkan penulis melalui *e-mail* :

Adityafajarsasono92@gmail.com

## LAMPIRAN

### RENCANA ANGGARAN BIAYA INTERIOR RUANG TERPILIH 1

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SAT.	HARGA SATUAN	TOTAL HARGA
<b>I PEKERJAAN DINDING DAN PLAFOND RUANG SEMI OUTDOOR</b>					
1	Cat Dinding ( Dulux )	72.00	m <sup>2</sup>	Rp 40.000.00	Rp 2.880.000.00
2	Cat Plafon ( Dulux Weathershield )	48.00	m <sup>2</sup>	Rp 50.000.00	Rp 2.400.000.00
3	Sewa scaffolding	1.00	Bulan	Rp 158.000.00	Rp 158.000.00
<b>JUMLAH - I</b>					<b>Rp 5.438.000.00</b>
<b>II PEKERJAAN FURNITUR MEJA BAR DAN SPOT GAME</b>					
1	Pek.Meja Bar, Kursi dan Spot Game	11.80	m <sup>2</sup>	Rp 2.200.000.00	Rp 25.960.000.00
2	Shelf	2.40	m <sup>2</sup>	Rp 350.000.00	Rp 840.000.00
3	Kaca	4.20	m <sup>2</sup>	Rp 108.000.00	Rp 453.600.00
4	Kusen Alumunium	4.20	m	Rp 200.000.00	Rp 840.000.00
<b>JUMLAH - II</b>					<b>Rp 28.093.600.00</b>
<b>III PEKERJAAN FURNITUR MENU DISPLAY</b>					
1	Pek.Menu Display	5.80	m <sup>2</sup>	Rp 2.200.000.00	Rp 12.760.000.00
2	Neon Box ( 1 Sisi )	3.00	Unit	Rp 1.100.000.00	Rp 3.300.000.00
<b>JUMLAH - III</b>					<b>Rp 16.060.000.00</b>
<b>IV PEKERJAAN JENDELA &amp; PINTU DAPUR</b>					
1	kusen Jendela Alumunium	56.00	m'	Rp 80.000.00	Rp 4.480.000.00
2	Kaca Jendela	12.80	m <sup>2</sup>	Rp 87.500.00	Rp 1.120.000.00
3	Kusen Pintu ( Kayu Merbau )	1.00	set	Rp 1.200.000.00	Rp 1.200.000.00
4	Daun Pintu ( Kayu Merbau )	1.00	set	Rp 2.200.000.00	Rp 2.200.000.00
<b>JUMLAH - IV</b>					<b>Rp 9.000.000.00</b>
<b>VIII PEKERJAAN LANTAI</b>					
1	Homogenous Tiles ( GRANITO ) 60X60	96.00	m <sup>2</sup>	Rp 570.000.00	Rp 54.720.000.00
2	Homogenous Tiles ( GRANITO ) 40X40	72.00	m <sup>2</sup>	Rp 320.000.00	Rp 23.040.000.00
<b>JUMLAH - VIII</b>					<b>Rp 77.760.000.00</b>
<b>IX PEKERJAAN PEMASANGAN LAMPU</b>					
1	Lampu Gantung TL 18 watt ( Philips )	9.00	titik	Rp 535.000.00	Rp 4.815.000.00
2	Downlight LED 7 watt Philips ( Hanging Lamp )	3.00	titik	Rp 320.000.00	Rp 960.000.00
<b>JUMLAH - IX</b>					<b>Rp 5.775.000.00</b>
<b>X PEKERJAAN SAKLAR &amp; LISTRIK</b>					
1	Instalasi AC 220 v ( SHARP )	4.00	titik	Rp 4.325.000.00	Rp 17.300.000.00
2	Instalasi Port Kabel Telepon	1.00	titik	Rp 320.000.00	Rp 320.000.00
3	Instalasi Saklar	5.00	titik	Rp 320.000.00	Rp 1.600.000.00
4	Instalasi Elevator Makanan kapasitas 50 kg	1.00	unit	Rp 47.580.000.00	Rp 47.580.000.00
<b>JUMLAH - X</b>					<b>Rp 66.800.000.00</b>
<b>TOTAL RENCANA ANGGARAN BIAYA RUANG TERPILIH 1</b>					<b>Rp 208.926.600.00</b>

**RENCANA ANGGARAN BIAYA**  
**RUANG SEMI OUTDOOR COFFEE TOFFEE**

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SET	HARGA SATUAN (RP.)	TOTAL JUMLAH HARGA (RP.)
<b>i PEKERJAAN PINTU MASUK RUANG CAFÉ SEMI OUTDOOR</b>					
1	pekerjaan kusen almini pintu dan jendela	1	m2	Rp 3.500.000	Rp 3.500.000
2	pekerjaan daun pintu alumunium	1	m2	Rp 200.000	Rp 200.000
3	daun pintu kaca sprandrell YKK	2	unit	Rp 3.000.000	Rp 6.000.000
4	engsel	4	unit	Rp 150.000	Rp 600.000
5	kusen alumunium 4 inci	11.8	m1	Rp 200.000	Rp 2.360.000
jumlah					Rp 12.660.000
<b>ii PEKERJAAN JENDELA CAFÉ</b>					
1	kaca 9mm	13.25	m2	Rp 110.000	Rp 1.457.500
2	kusen alumunium 4 inci	56.25	m1	Rp 200.000	Rp 11.250.000
3	engsel jendela	10	unit	Rp 20.000	Rp 200.000
jumlah					Rp 12.907.500
<b>iii PEKERJAAN AREA BAR</b>					
1	kayu kamper samarinda	7	m3	Rp 8.000.000	Rp 56.000.000
2	shelf	12.25	m2	Rp 350.000	Rp 4.287.500
3	cat dulux duco putih	27.5	m2	Rp 75.000	Rp 2.062.500
3	alumunium (flat bar 12.7x0.8mm BR)	6	m1	Rp 180.000	Rp 1.080.000
4	stool	4	unit	Rp 950.000	Rp 3.800.000
5	LED strip warna kuning	1	roll	Rp 120.000	Rp 120.000
6	spot game meja dengan kursi + shelf	4	unit	Rp 9.500.000	Rp 38.000.000
7	tv LCD 24in. UA24H4150	4	unit	Rp 1.980.000	Rp 7.920.000
jumlah					Rp 113.270.000
<b>iv PEKERJAAN LANTAI AREA BAR</b>					
1	keramik granito salsa 60x60 natless white unpolished	38.25	m2	Rp 95.000	Rp 3.633.750
jumlah					Rp 3.633.750
<b>v PEKERJAAN DINDING AREA BAR + BACKDROP</b>					
1	cat tembok dulux (putih)	28	m2	Rp 75.000	Rp 2.100.000
2	multiplex 18mm	7.5	m2	Rp 150.000	Rp 1.125.000
3	LED strip warna kuning	1	roll	Rp 120.000	Rp 120.000
jumlah					Rp 3.345.000
<b>vi PEKERJAAN SET KURSI DAN MEJA KURSI</b>					
1	kursi café	12	unit	Rp 1.500.000	Rp 18.000.000
2	meja café	6	unit	Rp 4.500.000	Rp 27.000.000
3	tablet samsung s 2	12	unit	Rp 5.600.000	Rp 67.200.000
jumlah					Rp 112.200.000
<b>vii PEKERJAAN LANTAI AREA OPEN SPACE</b>					
1	granito castello espresso (matte) 60x60	64	m2	Rp 87.000	Rp 5.568.000
jumlah					Rp 5.568.000
<b>viii PEKERJAAN DINDING EKSTERIOR CAFÉ</b>					
1	cat tembok dulux (putih)	13	m2	Rp 75.000	Rp 975.000
2	ACP 2mm	5	m2	Rp 356.000	Rp 1.780.000
jumlah					Rp 2.755.000
<b>ix PEKERJAAN LAMPU</b>					
1	lampu tl phillips 18 watt gantung	8	unit	Rp 335.000	Rp 2.680.000
2	lampu tempel minimalis	2	unit	Rp 457.000	Rp 914.000
3	pekerjaan instalasi lampu	1	unit	Rp 100.000	Rp 100.000
jumlah					Rp 3.694.000
<b>JUMLAH TOTAL</b>					<b>Rp 270.033.250</b>