



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR CAT CAFÉ DAN CAT STORE  
BERKONSEP FUN PLAYGROUND  
DENGAN FURNITUR SEGITIGA**

**DONNY REVANGGA ADITYARA**  
NRP 3411100107

Dosen Pembimbing  
Dr. Mahendra Wardhana, ST.MT  
Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2016



TUGAS AKHIR RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF CAT CAFÉ AND STORE  
WITH FUN PLAYGROUND CONCEPT  
WITH TRIANGLE FURNITURE**

**DONNY REVANGGA ADITYARA**  
NRP 3411100107

Advisor  
Dr. Mahendra Wardhana, ST.MT  
Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

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

# LEMBAR PERSETUJUAN

## DESAIN INTERIOR CAT CAFÉ DAN CAT STORE BERKONSEP FUN PLAYGROUND DENGAN FURNITUR SEGITIGA

### 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 :

**DONNY REVANGGA ADITYARA**  
**NRP 3411100107**

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Dr. Mahendra Wardhana, ST, MT ..... (Pembimbing I)  
NIP. 197204282003121001

2. Ir. Nanik Rachmaniyah, MT ..... (Pembimbing II)  
NIP 196511091990022001



**SURABAYA,**  
**JULI 2016**



## DESAIN INTERIOR CAT CAFÉ DAN CAT STORE BERKONSEP FUN PLAYGROUND DENGAN FURNITUR SEGITIGA

Nama : Donny Revangga Adityara  
NRP : 3411100107  
Dosen Pembimbing I : Dr.Mahendra Wardhana,ST.MT  
Dosen Pembimbing II : Ir.Nanik Rachmaniyah,MT.

### ABSTRAK

*Wahana* merupakan brand yang telah dikenal oleh masyarakat pecinta kucing dengan inovasinya dalam pengembangan furniture arena bermain kucing pertama di Indonesia. *Wahana* memberikan banyak edukasi terhadap masyarakat akan pentingnya menyayangi sesama makhluk ciptaan tuhan khususnya kucing. Dalam pengembangan produknya, *wahana* memberikan sebuah inovasi yang dirancang untuk memenuhi seluruh kebutuhan kucing para cat lover. Menciptakan sebuah gaya hidup baru yang dapat menjadi sebuah trend dalam dunia pecinta kucing, bukanlah sebuah hal yang mudah. Perjuangan demi perjuangan yang di capainya, membuat wahana ingin mengembangkan bisnisnya dalam memenuhi kebutuhan para konsumennya. Dalam konteks ini, wahana merancang sebuah ide dalam bidang usaha kuliner, dimana sebuah fasilitas umum yaitu Café, dirancang dengan konsep *Cat Playground* yang dapat dinikmati oleh seluruh cat lover.

Dalam hal ini, ditemukan beberapa masalah yang dapat dipecahkan dengan kajian desain serta ilmu dalam merancang, terbentuklah sebuah Café yang dapat menambah *value* dari brand maupun produk itu sendiri. Dengan terciptanya fasilitas ini, maka muncullah inovasi-inovasi yang muncul, ketika masyarakat menikmati desain pada Cat café yang memiliki sebuah *value* yang dapat mengubah perilaku maupun *mindset* masyarakat umum. Maka, pada akhir kata disimpulkan bahwa cat cafe, merupakan media fasilitas umum yang bisa menjadi peluang sekaligus inovasi yang baru terhadap perkembangan konsep-konsep café yang ada di Indonesia.

Dalam pengembangan Cat Café pada tugas akhir ini, penulis ingin menciptakan sebuah desain ruang yang memadukan antara kenyamanan pengguna serta kucingnya. Dengan penyajian konsep desain berupa fun playground, diharapkan pengunjung turut berpartisipasi dalam suasana permainan atraktif dengan kucing yang disediakan. Konsep furniture segitiga diharapkan mampu menjadi point of interest dari ruang tersebut, sehingga dapat menarik minat pengunjung.

**Kata Kunci :** Kucing, Café, Toko, Segitiga, Furnitur



## INTERIOR DESIGN OF CAT CAFÉ AND CAT STORE WITH FUN PLAYGROUND CONCEPT AND TRIANGLE FURNITURE

Name : Donny Revangga Adityara  
NRP : 3411100107  
Advisor Lecturer I : Dr.Mahendra Wardhana,ST.MT  
Advisor Lecturer II : Ir.Nanik Rachmaniyah,MT.

### ABSTRACT

Wahana is a brand that has been known by cat lovers with the innovation about development of the first furniture for cat in Indonesia. Wahana give a lot of educating people about the importance to loves the animal, especially cats. In product development, provide an innovative furniture that designed to fix all the needs of the cat cat lover. Creating a new lifestyle to become a trend in the world of cat lovers, its truly not easy. The struggle and passion, to create an innovation to develop the business to provide all the customer needs. In this context, wahana designed an idea about the culinary business, of public facility especially Café, designed for Cat Playgorund concept that can be enjoyed by the whole cat lover.

In this case, it was found some problems that can be solved with design studies and knowledge in designing, to build a Café that can be added the value of the brand and the product itself. With the creation of this facility, then comes the innovations that arise when people enjoy the design on the Cat café that has a value that can change the behavior or mainset public. So, in the end concluded that the word cat cafe, a media public facility that could become opportunities and new innovations to the development of concepts café in Indonesia.

**Keyword :** Cat, Café, Store, Triangle, Furniture



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia dan hidayah, serta kemudahan dan kelancaran, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini di kerjakan secara runtut, dari latar belakang, kajian pustaka, metode penelitian dan konsep serta pengembangan desain yang berjudul Desain Interior Cat Café dan Cat Store berkonsep Fun Playground dengan Furnitur Segitiga. Laporan ini juga disusun berdasarkan survei dan tahap – tahap penyusunan konsep serta pengaplikasiannya dalam objek desain.

Demikian beberapa kata yang dapat disampaikan, sehubungan dengan penyusunan laporan tugas akhir yang jauh dari sempurna, maka saya ucapkan mohon maaf atas kesalahan – kesalahan penulisan. Proses penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT serta Nabi Muhammad SAW, karena dengan ridho dan petunjuk-Nya, Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Keluarga penulis, Mama, Papa, Nenek yang mendukung penuh dalam berbagai hal hingga akhir masa pengerjaan Tugas Akhir.
3. Dr.Mahendra Wardhana,ST.MT sebagai dosen pembimbing, koordirnator, serta ketua jurusan Desain Interior ITS, yang telah membimbing dan memotivasi selama penyusunan dan pengerjaan Tugas Akhir.
4. Ir.Nanik Rachmaniyah,MT., dosen pembimbing II mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior yang telah membimbing dan mengarahkan pengerjaan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai.
5. Kedua dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan serta komentar membangun.
6. Seluruh dosen Jurusan Desain Interior ITS atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan Desain Interior ITS 2011 atas segala moment, baik ketika senang maupun susah, sukses untuk kita semua.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu, berjasa dan berkontribusi selama proses pengerjaan Tugas Akhir hingga penyusunan laporan ini.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>KESIMPULAN</b> .....	xii
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiv
<b>BIOGRAFI</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat .....	2
1.4 Masalah .....	3
1.4.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.4.2 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Ruang Lingkup .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Cafe .....	5
2.1.1 Standar Prosedur Pengoperasian Restoran .....	6
2.1.2 Macam-Macam Jenis Restoran dan Klasifikasi .....	7
2.1.3 Klasifikasi Restoran Menurut Pengelolaan dan Penyajian .....	8
2.2 Persyaratan Ruang Restoran .....	10
2.2.1 Pedoman Tata Letak Meja Kursi .....	11
2.2.2 Standar Penyimpanan Peralatan Restoran .....	12
2.2.3 Persyaratan Ruang Makan .....	12
2.3 Cat Café .....	13
2.3.1 Tujuan dan Manfaat Cat Café .....	14
2.3.2 Analisa Objek Cat Café .....	14
2.3.3 Persamaan Seluruh Cat Café .....	15
2.3.4 Perbedaan Dengan Standar Café .....	18
2.4 Pengertian Umum Kucing .....	19
2.4.1 Kucing Peliharaan .....	20
2.4.2 Klasifikasi Kucing .....	21
2.4.3 Pendalaman Perilaku Kucing .....	23
2.4.4 Pemilihan Jenis Ras .....	28
2.4.5 Karakter Antar Ras .....	30
2.5 Analisa Kebutuhan Kucing .....	31
2.5.1 Kebutuhan Dasar Kucing .....	32
2.5.2 Kebutuhan Ruang Kucing .....	35
2.5.3 Kebutuhan Furnitur Kucing .....	37
2.6 Tema .....	38
2.6.1 Fun Konsep .....	38



2.6.2	Playground Konsep .....	40
2.6.3	Paduan Konsep .....	41
2.7	Triangle Furnitur .....	42
2.7.1	Fungsi Kursi .....	43
2.7.2	Fungsi Meja .....	44
2.7.1	Fungsi Rak Buku .....	45
2.8	Perpaduan Konsep .....	45
2.8.1	<i>Point Of Interest</i> Serta Elemen Pendukungnya .....	46
2.9	Studi Material Cat Café .....	47
2.10	Elemen Warna .....	49
2.10.1	Jenis-Jenis Warna .....	49
2.10.2	Komposisi Warna .....	52
2.10.3	Psikologi Warna .....	53
2.10.4	Peran Warna Dalam Interior Café .....	57
2.11	Komposisi Warna .....	57
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>		<b>59</b>
3.1	Jenis Metode Desain .....	59
3.2	Latar Belakang .....	60
3.2.1	Metode Pengumpulan Data .....	61
3.2.2	Analisis Data .....	62
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
4.1	Objek Desain .....	63
4.2	Sejarah Wahana .....	63
4.3	Studi Perbandingan .....	65
4.4	Lokasi Eksisting .....	67
4.5	Denah Eksisting .....	69
4.6	Analisa Eksisting .....	72
4.7	Konsep Makro .....	71
4.8	Konsep Mikro .....	74
4.9	Konsep Hubungan Ruang.....	78
4.10	Desain .....	79
4.11	Desain Awal .....	79
4.12	Desain Akhir.....	80
4.12.1	Desain Akhir Cat Café .....	80
4.12.2	Desain Akhir Cat Resto .....	82
4.12.3	Desain Akhir Cat Store .....	84
<b>LAMPIRAN</b>		



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana Cat Café “Cat Emporium” .....	5
Gambar 2. Suasana Cafélaria Cat.....	7
Gambar 3. Cat Café Pertama .....	13
Gambar 4. Persamaan Cat Café .....	15
Gambar 5. Cat Room Rules .....	17
Gambar 6. Meomi Cat Café .....	18
Gambar 7. Cat House .....	19
Gambar 8. Kucing Peliharaan .....	20
Gambar 9. CFA Classification .....	22
Gambar 10. Jenis Kucing Ras .....	28
Gambar 11. Sajian Cat Café .....	31
Gambar 12. Cat Needs.....	32
Gambar 13. Cat Grooming .....	35
Gambar 14. Cat Furniture.....	37
Gambar 15. Suasana Café Fun Konsep .....	39
Gambar 16. Suasana Outdoor Café Fun Konsep.....	39
Gambar 17. Kantor Pusat Google.....	40
Gambar 18. Kantor Pusat Google, Fungsi Estetis .....	41
Gambar 19. Triangle Furniture.....	42
Gambar 20. Triangle Furniture Beserta Fungsi.....	43
Gambar 21. Triangle Furnitur, Modular Sistem.....	44
Gambar 22. Aplikasi Pada Meja.....	44
Gambar 23. Aplikasi Pada Book Shelf.....	45
Gambar 24. Salah Satu Playground Style.....	46
Gambar 25. Diagram Warna Primer.....	49
Gambar 26. Diagram Warna Binary.....	50
Gambar 27. Diagram Warna Intermedian .....	50
Gambar 28. Diagram Warna Teriary .....	51
Gambar 29. Diagram Warna Quantemary.....	52
Gambar 30. Roda Warna .....	56
Gambar 31. Logo Wahana .....	60
Gambar 32. Mockup Wahana.....	63
Gambar 33. Cutie Cat Café Kemang Jakarta.....	65
Gambar 34. Gramedia Expo Surabaya .....	67
Gambar 35. Gramedia Expo Map.....	68
Gambar 36. Gramedia Expo View .....	69
Gambar 37. Gramedia Expo Interior 1 .....	70
Gambar 38. Gramedia Expo Interior 2 .....	71
Gambar 39. Gramedia Expo Interior 3 .....	72
Gambar 40. Denah Gramedia Expo.....	73
Gambar 41. Fun Concept.....	73
Gambar 42. Playground.....	74
Gambar 43. Konsep Dinding.....	75
Gambar 44. Konsep Lantai.....	75
Gambar 45. Konsep Plafon.....	76
Gambar 46. Konsep Furnitur .....	77



Gambar 47. Denah Area Cat Cafe .....	80
Gambar 48. Cat Café, View 1 .....	81
Gambar 49. Cat Café, View 2 .....	81
Gambar 50. Denah Cat Resto .....	82
Gambar 51. Cat Resto, View 1 .....	83
Gambar 52. Cat Resto, View 2 .....	83
Gambar 53. Denah Cat Store .....	84
Gambar 54. Cat Store, View 1 .....	85
Gambar 55. Cat Store, View 2 .....	86
Gambar 56. Cat Store, View 3 .....	86
Gambar 57. Cat Store ,View 4 .....	87

### DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Mind Mapping Metodologi Desain .....	59
Bagan 2. Konsep Hubungan Antar Ruang .....	78
Bagan 3. Skema Hubungan Ruang .....	78

### DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Tabiat dan Perilaku Kucing .....	24
Tabel 2. Daftar Studi Material Furnitur Kucing .....	47
Tabel 3. Weighted Method .....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Anggaran Biaya (RAB) .....	89
Lampiran 2. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Furnitur .....	90
Lampiran 3. Siteplan Gamedia Expo .....	91
Lampiran 4. Denah Eksisting .....	92
Lampiran 5. Potongan Eksisting .....	93
Lampiran 6. Layout Furnitur .....	94
Lampiran 7. Potongan Keseluruhan .....	95
Lampiran 8. Denah Alternatif 1 .....	96
Lampiran 9. Denah Alternatif 2 .....	97
Lampiran 10. Denah Alternatif 3 .....	98
Lampiran 11. Denah Furnitur Ruang Terpilih 1 .....	99
Lampiran 12. Rencana Lantai Ruang Terpilih 1 .....	100
Lampiran 13. Rencana Plafon Ruang Terpilih 1 .....	101
Lampiran 14. Potongan A-A' Ruang Terpilih 1 .....	102
Lampiran 15. Potongan B-B' Ruang Terpilih 1 .....	103
Lampiran 16. Denah Furnitur Ruang Terpilih 2 .....	104
Lampiran 17. Rencana Lantai Ruang Terpilih 2 .....	105
Lampiran 18. Rencana Plafon Ruang Terpilih 2 .....	106
Lampiran 19. Potongan A-A' Ruang Terpilih 2 .....	107
Lampiran 20. Potongan B-B' Ruang Terpilih 2 .....	108
Lampiran 21. Denah Furnitur Ruang Terpilih 3 .....	109
Lampiran 22. Rencana Lantai Ruang Terpilih 3 .....	110
Lampiran 23. Rencana Plafon Ruang Terpilih 3 .....	111
Lampiran 24. Potongan Ruang Terpilih 3 .....	112



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Desain interior adalah bidang dimana desainer dapat mengembangkan banyak fungsi didalamnya. Dalam sebuah ruang, tentunya dibutuhkan sebuah furnitur yang dapat menunjang banyak aktifitas didalamnya. Di era yang berkembang ini, kebutuhan akan ruang juga semakin bervariasi dan spesifik. Contoh sebuah hotel, membutuhkan ruang menyusui, mushola wanita, hingga toilet untuk difabel. Dengan banyaknya permintaan desain interior yang semakin berkembang. Maka bidang ini perlu untuk dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Banyaknya pecinta kucing yang mulai berkembang di Indonesia merupakan peluang yang brilian untuk memenuhi berbagai macam permintaan konsumen. Saya memahami bahwa dunia hobi memiliki prospek bisnis yang tidak dapat diremehkan. Jika seorang sudah mendalami suatu hobi, berapapun uang yang akan dikeluarkan tidak akan menjadi masalah. Baru-baru ini, trend akan cat lover sudah mulai melirik akan beberapa segmen lain. Seperti pada uniknya cat cafe dan pernak pernik fashion yang menjadikan kucing sebagai figur utama.

Cat cafe yang baru-baru ini sedang menjadi pembicaraan hangat para cat lover sudah banyak mulai digemari. Dari sisi kepentingan refreshing, mencairkan suasana kekerabatan, serta sebagai sarana mengembangkan pengetahuan akan kucing. Tidak hanya pada orang dewasa, anak-anakpun juga sangat menikmati konsep ini. Terbukti pada beberapa cat cafe yang sudah ada, hampir 40% didominasi oleh anak-anak yang sedang mempelajari karakter kucing. Trend ini sudah berkembang pesat di berbagai kota besar di pulau jawa. Karena banyaknya permintaan, maka trend bisnis cat cafe tidak bisa dipandang sebelah mata.

Tidak hanya pada fenomena cat café, baru ini cat lover juga banyak memburu pernak pernik unik hewan kesayangannya. Dengan figur utama kucing,



seluruh aksesoris maupun fashion akan terlihat menarik dan unik dengan berbagai model. Dengan trend yang semakin berkembang ini, tentunya semakin banyak permintaan akan desain fashion yang memenuhi kebutuhan cat lover.

## **1.2 Tujuan**

Dapat menjadi sebuah penelitian yang realistis untuk direalisasikan. Serta dapat membuka peluang bisnis baru untuk para investor maupun pebisnis yang ingin menciptakan lapangan kerja. Mendesain sebuah cafe dengan konsep yang dapat membuat perubahan pada masyarakat kearah positif dengan memberikan edukasi dan kesan yang luar biasa terhadap sesama makhluk hidup sehingga dapat menciptakan suatu bisnis yang prospektif dan berdampak positif bagi lingkungan sekitar. Adapun beberapa tujuan yang dapat disimpulkan seperti :

- a. Mempelajari berbagai macam keinginan konsumen serta beberapa kebutuhan yang mendetail akan sebuah inovasi baru. Mulai dari kebutuhan manusia hingga kebutuhan hewan yang saling melengkapi.
- b. Menciptakan sebuah desain yang berkarakter, nyaman, serta dapat mengubah suasana hati siapapun didalamnya.
- c. Menambahkan konsep playground yang dapat lebih memiliki daya tarik dan kesan yang tertanam pada pengunjungnya.

## **1.3 Manfaat**

Manfaat yang dapat saya ambil dari penelitian ini berupa, wawasan yang lebih dalam meneliti sebuah objek. Aspek-aspek mendetail dari kebutuhan ruang maupun aktifitas didalamnya. Adapun beberapa manfaat lain yaitu sebagai berikut :

- a. Dapat menjadi sumber referensi bisnis baru yang dapat menarik minat pebisnis untuk turut mencoba pasar baru.
- b. Menemukan berbagai masalah dan memecahkan sebuah masalah baru yang timbul akibat adanya permintaan dan konsep yang baru.
- c. Mengubah wawasan akan desain interior yang lebih memahami proses bisnis.



- d. Memberikan referensi – referensi baru dan masalah – masalah baru yang diperoleh melalui studi objek pembanding pada proses analisis eksisting.
- e. Memberikan sebuah dampak positif untuk pengunjung yang menikmati konsepnya.
- f. Memberikan edukasi terhadap masyarakat dan anak-anak akan pentingnya menyayangi hewan dan bersosialisasi langsung.

#### **1.4 Masalah**

##### **1.4.1 Identifikasi Masalah**

- a. Ruang yang kurang berkarakter, sehingga konsep sebuah cat cafe belum jelas terlihat dan dirasa tidak berkesinambungan.
- b. Pemilihan material yang kurang cocok untuk diaplikasikan terhadap kebutuhan manusia serta kucingnya.
- c. Ergonomi yang kurang seimbang untuk kebutuhan kucing serta pengunjungnya.
- d. Tingkat kenyamanan kurang terjaga, dan masih banyak kelemahan dalam mendesain sebuah furnitur yang dapat memberikan keamanan snack dan minuman pengunjung.
- e. Kurang adanya peraturan yang tegas dalam beraktifitas dalam lingkup cat café. Sehingga terkadang terjadi kucing yang menyerang pengunjung yang dirasa mengganggu kucing tersebut.

##### **1.4.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana memberikan kesan ruang yang berkarakter pada setiap sudut dari cat café.
- b. Bagaimana mempelajari sebuah material yang cocok dan nyaman digunakan untuk kucing, serta manusia.
- c. Bagaimana mempelajari ergonomi, karakter, dan sifat umum kucing. Sehingga dapat diaplikasikan untuk furnitur interior cat café.
- d. Bagaimana menciptakan sebuah desain ruang dan furnitur yang nyaman untuk aktifitas bersantai manusia tanpa terganggu oleh kucing.



- e. Bagaimana membuat sebuah aturan dalam sebuah sign atau tanda yang dapat memberikan edukasi terhadap pengunjung cat café.

### **1.5 Ruang Lingkup**

- a. Ruangan yang didesain meliputi Cat Cafe, Cat Store, Office, Kitchen.
- b. Penambahan beberapa kebutuhan ruang untuk fungsi pendukung cafe.
- c. Mengupayakan sebuah layout yang baik agar membentuk sebuah sirkulasi yang baik pula dalam perancangan cafe.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Café

Cafe dari (bahasa Perancis: *café*) secara harfiah adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat untuk minum-minum yang bukan hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya. Di Indonesia, kafe berarti semacam tempat sederhana, tetapi cukup menarik untuk makan makanan ringan. Cafe sering dianggap sebagai restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.

Di Indonesia cafe dikenal identik dengan suatu tempat untuk nongkrong / bersantai bersama teman-teman. Dalam hal ini cafe sudah merujuk pada suatu kegiatan diluar konteks makan. Cafe di indonesia memainkan interior desain demi kenyamanan pengunjung. Dengan desain yang baik, maka cafe dapat menambah value minuman yang dijualnya.

Selain tempat untuk bersantai, cafe juga merupakan gaya hidup masyarakat modern. Dimana cafe sering di ekspose dalam berbagai media sosial untuk meningkatkan pamor dan popularitas. Sehingga pengunjung tidak lagi fokus pada kegiatan bersantai, namun lebih pada glamoritas dan ajang pameran semata.



Gambar 1. Suasana Cat Cafe “Cat Emporium”.  
(Sumber : [www.ladydinash.com](http://www.ladydinash.com))



### 2.1.1 Standar Prosedur Pengoperasian Restoran

Prosedur pengoperasian suatu restoran adalah suatu pedoman yang mengatur tim kerja restoran dalam aktifitasnya memberikan pelayanan pada pelanggan, dengan tujuan dapat dimengerti, dipahami dan dilaksanakan sebaik-baiknya oleh seluruh staf restoran yang ada. Pedoman kerja tersebut dimulai dari persiapan restoran dibuka sampai restoran ditutup, yaitu :

#### A. Sebelum restoran dibuka

Restoran tidak dibuka 24 jam sehingga akan ada saat dimana restoran dibuka dan restoran ditutup. Sebelum jam buka tim kerja mempersiapkan segala sesuatu menyangkut persiapan fisik restoran mulai dari kebersihan restoran dan lingkungannya, kondisi udara, kelengkapan peralatan penyajian, makanan dan minuman yang bersih, higienis serta kebersihan fisik tim kerja seperti kebersihan badan dan kelengkapan serta kerapian seragam kerja masing-masing.

#### B. Selama restoran dibuka

Restoran dibuka sesuai jam yang telah ditentukan setelah persiapan fisik dan psikis serta briefing telah dilakukan semua. Tiba saat yang dinanti-nanti oleh kedua belah pihak yakni customer memiliki produk restoran dengan harapan memperoleh sesuatu yang mereka inginkan. Pihak manajemen restoran menjual produk untuk menciptakan pelanggan dengan laba tertentu.

Untuk mempertemukan kedua keinginan yang berbeda tersebut kuncinya ada pada ketepatan, kecekatan, kejelian, kepekaan sumber tenaga yang profesional dengan sistem dan tahapan pelayanan yang dapat memenuhi keinginan pelanggan, tahapan dimaksud dimulai pelanggan dengan memasuki pintu sampai meninggalkan pintu restoran.

#### C. Restoran ditutup

Restoran tutup sesuai dengan jam yang telah ditentukan dan setelah pelanggan meninggalkan restoran.



## 2.1.2 Macam-Macam Jenis Restoran dan Klasifikasi



Gambar 2. Suasana Cafelaria Cat.  
(Sumber : <http://pariwisatadanteknologi.co.id>)

- A. **Cafelaria atau Cafe** : adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
- B. **Continental Restaurant** : suatu restoran yang menitik beratkan hidangan continental pilihan dengan pelayanan elaborate atau megah. Suasananya santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai.
- C. **Inn Tavern** : ialah suatu restoran dengan harga cukupan yang dikelola oleh perorangan di tepi kota. Suasananya dibuat dekat dan ramah, dengan tamu-tamu. Sedangkan hidangannya lezat-lezat.
- D. **Speciality Restaurant**: adalah restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Restoran semacam ini menyediakan masakan Cina, Jepang, Italia dan sebagainya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tatacara negara tempat asal makanan spesial itu.



- E. **Family Type Restaurant:** ialah suatu restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.

### 2.1.3 Klasifikasi Restoran Menurut Pengelolaan dan Penyajian

Menurut Soekresno, dilihat dari sistem pengelolaan dan system penyajiannya, restoran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu :

A. Formal restaurant (restoran formal).

Pengertian formal restoran adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Ciri-ciri restoran formal :

- a. Penerimaan pelanggan dengan system pesan tempat terlebih dahulu.
- b. Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal.
- c. Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik / menu eropa populer.
- d. Sistem penyajian yang dipakai adalah Russian Service / French Service atau modifikasi dari kedua table service tersebut.
- e. Disediakan ruang cocktail selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum yang beralkohol sebelum santap makan.
- f. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi.
- g. Menyediakan berbagai merek minuman bar secara lengkap khususnya wine dan champagne dari berbagai Negara penghasil wine di dunia.
- h. Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantic dan eksklusif.
- i. Harga makanan dan minuman relative tinggi dibanding harga makanan dan minuman di restoran informal.
- j. Penataan bangku dan kursi memiliki area service yang lebih luas untuk dapat dilewati gueridon.



- k. Tenaga relative banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

Contoh : Members Restaurant, Super Club, Gourmet, Main Dining Room, Grilled Restaurant, Executive Restaurant.

#### B. Informal restaurant (restoran informal)

Pengertian restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi pelanggan yang silih berganti. Ciri-ciri restoran informal :

- a. Harga makanan dan minuman relatif murah.
- b. Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat.
- c. Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal.
- d. Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai adalah
- e. American Service / ready plate bahkan self-service ataupun counter-service.
- f. Tidak menyediakan hiburan music hidup.
- g. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain.
- h. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu / pelanggan namun dipampang di counter / langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- i. Menu yang disajikan sangat terbatas dan membatasi menu-menu yang relatif cepat selesai dimasak.
- j. Jumlah tenaga servis relatif sedikit dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.

Contoh : Café, Cafeteria, Fast Food Restaurant, Coffe shop, Bistro, Canteen, Taverns, Family Restaurant, Pub, Sandwich corner, Burger corner, Snack bar.



### C. Specialties restaurant

Pengertian specialties restaurant adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersil dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu. Ciri-ciri specialties restaurant:

- a. Menyediakan sistem pemesanan tempat.
- b. Menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
- c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- d. Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang atau makan malam.
- e. Menu ala-carte dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- f. Biasanya menghadirkan musik / hiburan khas negara asal.
- g. Harga makanan relatif tinggi dibanding informal restaurant dan lebih rendah dibanding formal restaurant.
- h. Jumlah tenaga service sedang, dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

Contoh : Indonesian food restaurant, Italian food restaurant, Thai food restaurant, Japanese food restaurant, Korean food restaurant.

## 2.2 Persyaratan Ruang Restoran

Menurut Soekresno, ruang atau area yang ada di dalam suatu restoran dibagi ke dalam dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu :

### A. Ruangan Depan (Front Area)

Ruangan depan yang dimaksud disini adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan. Persyaratan ruang restoran :

- Luas area memenuhi standar



- Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api
- Selalu terpasang alat deteksi kebakaran
- Sirkulasi udara memadai dan tersedia pengatur suhu udara
- Bersih, rapi dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan)
- Mudah untuk dibersihkan dan dirawat.

#### B. Ruangan Belakang (Back Area)

Yang dimaksud dengan ruang belakang adalah ruangan ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktifitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk di dalamnya, seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, steward area dan lain sebagainya. Syarat-syarat back area:

- Cukup penerangan
- Gudang penyimpan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
- Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar
- Terpasang alat penghisap dan saluran pembuangan asap dapur
- Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi
- Dan lain-lain seperti yang terdapat dalam persyaratan restoran.

#### 2.2.1 Pedoman Tata Letak Meja Kursi

Pedoman tata letak meja dan kursi diatur sebagai berikut :

- A. Jalur pelayanan
- B. Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350mm sebagai jalur 2 pramusaji atau 1 pramusaji.
- C. Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.



- D. Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm
- E. Kepadatan untuk meja counter bar 625 mm per orang
- F. Jarak duduk pada counter bar antara 1 orang dengan orang lain 75 mm

### 2.2.2 Standar Penyimpanan Peralatan Restoran

Standar penyimpanan peralatan pada restoran adalah sebagai berikut:

- A. Standar tinggi rak gudang.  
Untuk penyimpanan barang yang relatif besar, ketinggian pada rak teratas 1500 mm dan untuk barang-barang relatif ringan maksimal sesuai jangkauan untuk meraih barang yaitu 1950 mm.
- B. Standar jarak rak penyimpanan  
Untuk peralatan rak penyimpanan antara rak dengan lainnya tanpa kereta barang yaitu 1200 mm. Untuk peletakan rak penyimpanan antara rak dengan yang lainnya dengan menggunakan kereta barang yaitu 1500 mm.

### 2.2.3 Persyaratan Ruang Makan

Persyaratan untuk ruang makan adalah sebagai berikut :

- Setiap kursi tersedia ruangan minimal 0,85 m<sup>2</sup>
- Meja, kursi dan taplak meja harus dalam keadaan bersih
- Tempat untuk menyediakan / peragaan makanan jadi harus dibuat fasilitas khusus yang menjamin tidak tercemarnya makanan
- Rumah makan dan restoran yang tidak mempunyai dinding harus terhindar dari pencemaran
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan jamban/WC, peturasan/urinoir, kamar mandi dan tempat tinggal
- Harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya
- Lantai, dinding dan langit-langit harus selalu bersih, warna terang
- Perlengkapan set kursi harus bersih
- Perlengkapan set kursi tidak boleh mengandung kutu busuk / kepinding.



### 2.3 Cat Café



Gambar 3. Cat Café Pertama  
(Sumber : Google.com, 2015)

Cat cafe pertama berdiri di Osaka, Jepang, pada tahun 2004 silam. Kafe ini konon digemari pengunjung terutama bagi para pecinta kucing. Trend ini pun mengawali restoran-restoran hewan lainnya seperti anjing, kelinci, reptil, dan lainnya. Selain semakin banyak cat cafe di segala penjuru Jepang, cat cafe juga mulai buka di luar negeri. Cat cafe bisa dikatakan sebagai tempat bermain dengan berbagai varietas kucing. Pilihan makanan yang disediakan di cat cafe memang dibatasi, agar kucing di sini tidak tertarik dengan makanan yang dimakan pengunjung (manusia). Contoh jelasnya adalah dengan menghindari adanya hidangan daging. Kita akan dikenakan biaya masuk per jam. Kenapa begitu? Karena biaya di cat cafe diperuntukan untuk pemeliharaan kucing, seperti persediaan makanan kucing, kesehatan, kebersihan, perawatan tubuh, dan lainnya. Lain halnya dengan kafe berkucing. Kafe seperti ini sebenarnya adalah kafe seperti biasanya, dimana terdapat kucing di sekeliling kafe ini. Tidak ada area bermain bersama kucing, dan menekankan orientasi pada bisnis kafe. Biaya masuk pun sangat murah, atau bahkan tanpa biaya masuk. Kafe seperti ini biasa dijumpai di Köln, Paris, Vienna, dan Hong Kong.



### 2.3.1 Tujuan dan Manfaat Cat Cafe

#### A. Tujuan

- a. Membuka lapangan kerja baru yang prospektif untuk dikembangkan pada era ini.
- b. Memberikan berbagai inovasi tentang cat cafe yang dapat menarik minat banyak pengunjung pada kota padat penduduk.
- c. Memberikan pengalaman dan kesan berharga bagi para pengunjung yang ingin menikmati momen bercengkrama dengan kucing yang lucu.
- d. Mendidik anak-anak untuk dapat lebih menyayangi hewan dengan layak, sehingga muncullah jiwa penerus generasi bangsa yang peduli akan hewan-hewan yang patut disayangi.
- e. Mengedukasi masyarakat dan merubah mindset masyarakat akan kehidupan kucing liar yang dianggap jorok, menjadi hal yang layak untuk dihargai. Sehingga kekerasan terhadap hewan dapat dikurangi.

#### B. Manfaat

- a. Dapat membentuk generasi yang dapat menyayangi sesama makhluk hidup dan turut membantu beberapa kucing liar untuk bertahan hidup.
- b. Dapat membentuk generasi pro aktif dan tidak terpacu akan budaya barat yang sangat tergantung akan teknologi.
- c. Memberi edukasi pada pengunjung akan berbagai ras kucing dan sejarah didalamnya.
- d. Dapat membentuk komunitas baru yang dapat memberi dampak positif terhadap lingkungan maupun sosial.

### 2.3.2 Analisa objek cat café

Pada judul ini, akan dijelaskan beberapa spesifikasi dan berbagai analisa mendalam untuk berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan cat cafe. Beberapa aspek yang dapat dianalisa adalah dari beberapa studi cat cafe dan ditemukannya beberapa sistem yang sama yang dapat memberi ruang bagi pengunjung dan kucing sehingga nyaman untuk keduanya.

---



### 2.3.3 Persamaan Seluruh Cat Café



Gambar 4. Persamaan Cat Cafe  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Terdapat beberapa persamaan dalam seluruh cat cafe yang selama ini sudah eksis diminati diberbagai negara. Hal ini dapat membantu keberhasilan dari rancangan cat cafe ini. Jika sudah diperoleh data tentang persamaan seluruh cat cafe, tentunya akan mempermudah dalam hal sistem manajemen sebuah cat cafe. Demikian beberapa persamaannya :

- **Memiliki sistem sewa**  
Sistem ini memungkinkan pengunjung untuk membayar dengan sistem sewa pada setiap jamnya. Hal ini bertujuan untuk menambah pemasukan dari sebuah cafe. Hal yang terpenting lain adalah agar pengunjung tidak membludak yang mengakibatkan ketidaknyamanan bermain bersama kucing.
- **Memiliki ruang tersendiri**  
Ruang ini dimaksudkan agar kucing tetap steril tanpa ada gangguan suara bising yang diakibatkan oleh aktifitas diluar ruangan. Begitu pula juga pengunjung, akan merasa nyaman tanpa adanya



pengunjung lain yang berkesibukan selain bermain dengan kucing. Hal ini juga dimaksudkan agar kucing tidak keluar dari pengawasan. Dengan ruang yang di desain senyaman mungkin, dari furnitur maupun area bermain kucing, dapat memfasilitasi kucing untuk tetap aktif, tidak stres dan menjaga kesehatan kucing.

- **Selalu diawasi penjaga**

Dengan diberlakukannya CCTV atau penjagaan langsung, sistem ini dianggap efektif untuk mengatasi kucing yang sedang stress atau liar. Ada faktor tertentu yang dapat mengakibatkan kucing dalam ruangan memiliki emosi terhadap kucing lain sehingga pengunjung dapat terganggu. Aturan-aturan juga berlaku untuk pengunjung yang harus tetap dijaga dan tidak dilanggar oleh pengunjung.

- **Menyediakan kucing terlatih**

Melatih kucing untuk dapat menyesuaikan dengan pengunjung juga sangat penting. Beberapa kucing akan liar jika bertemu dengan orang yang tidak dia kenal. Atau bahkan stress jika banyak orang yang mengelilinginya. Setiap kucing memiliki karakter masing-masing. Hal ini adalah tahapan tersulit untuk membangun sebuah area publik yang memfasilitasi antara manusia dan kucing untuk saling akrab.

- **Memastikan karakter sesama kucing.**

Kucing adalah hewan yang memiliki naluri bertarung sesamanya yang cenderung tinggi. Kucing menandai daerah kekuasaannya masing-masing. Dan jika ada kucing lain yang masuk, tentunya pemilik area ini akan sangat terganggu. Naluri ini turun temurun akan terus ada, meskipun kucing tersebut memiliki ikatan darah (kakak-beradik). Hal pemacu lain, seperti berebut pasangan juga akan memacu antar kucing pejantan akan bertarung. Tentunya kejadian seperti ini tidak saya harapkan didalam cat cafe.

- **Membatasi pengunjung**



Membatasi pengunjung adalah salah satu cara untuk kucing agar tidak merasa tertekan dengan ruangan yang sempit, yang mengakibatkan stress. Hal ini juga menjaga kenyamanan antar pengunjung. Sehingga lebih nyaman untuk bermain bersama kucingnya masing-masing.

- **Aturan-aturan yang berlaku untuk pengunjung**



Gambar 5. Cat Room Rules.  
(Sumber : google.com, 2015)

Banyak aturan yang harus dipatuhi pada setiap cat cafe. Tujuannya sama, agar kucing tetap nyaman dan tidak terganggu. Demikian beberapa aturan yang telah dibuat pada cafe kucing :

- Hanya boleh membawa makanan ringan (snack, minuman)
- Dilarang memberi makanan/minuman apapun pada kucing.
- Dilarang keras membawa minuman berupa susu.
- Dilarang foto menggunakan Blitz.
- Dilarang membawa senjata tajam.
- Dilarang membawa bahan kimia jenis apapun.
- Dilarang membangunkan/mengganggu kucing yang tidur.
- Dilarang melakukan hal yang dapat mengganggu kucing.



- Dilarang menyakiti kucing dalam bentuk sekecil apapun.
- Dilarang menaiki, menduduki, memanjat, pada furnitur kucing.
- Tidak menggendong kucing secara berlebihan.
- Kenali perilaku kucing terlebih dahulu (bahasa kucing).
- Pastikan anda memasuki ruangan sebagai pecinta kucing.

#### 2.3.4 Perbedaan Dengan Standart Café



Gambar 6. Meomi cat café.

(Sumber : [molly-mia.blogspot.com/2014/08/mias-review-meomi-cat-cafe](http://molly-mia.blogspot.com/2014/08/mias-review-meomi-cat-cafe),2015)

Cat cafe memiliki banyak perbedaan mendalam terhadap cafe standart. Namun memiliki tujuan dan fasilitas yang sama. Perbedaan yang paling signifikan terdapat pada bagian Cat Rooms. Ruang ini disewakan untuk pengunjung cafe yang ingin menikmati sensasi bermain dan melepas kejenuhan melalui hewan yang sangat lucu (kucing). Ruang ini memfasilitasi pengunjung untuk bermain secara langsung dengan kucing yang sudah disediakan. Namun tetap dapat membawa makanan ringan dan beberapa minuman yang sudah disediakan oleh pihak cafe. Perbedaan lain terdapat pada furnitur didalamnya yang juga mendukung untuk arena bermain kucing sehingga dapat dinikmati pengunjung ketika kucing tersebut bermain pada cat playground.



## 2.4 Pengertian Umum Kucing



Gambar 7. Cat House.  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Kucing adalah hewan peliharaan yang paling disayangi oleh manusia. Walaupun kebanyakan orang menyukai hewan sejenis lainnya seperti anjing, marmut atau kelinci. Mengapa Kucing disukai? karena seperti yang kita ketahui kucing adalah hewan yang lucu, bulunya sangat lembut dan terkadang mengeong meminta belas kasihan. Kucing dapat digambarkan dengan binatang yang penuh kasih sayang. Siapapun di dunia ini pasti lebih kasihan dengan kucing daripada anjing maupun hewan lainnya. Jika kita pernah memelihara kucing tentu tahu betapa setianya hewan ini.

Kucing merupakan hewan mamalia pemakan daging (karnivora). Hewan ini lebih aktif di malam hari daripada siang hari (tapi bukan nocturnal), karena terkadang siang hari kucing tidur dengan lelap dan malam hari berburu tikus. Kucing memiliki beberapa spesies yang unik seperti angora, jenis ini terkesan unik karena bulunya yang tebal dan halus juga badanya yang besar dan kadang menjadi malas untuk bergerak. Kucing memiliki bulu yang indah, dengan warna yang bervariasi, yaitu hitam, putih abu-abu, dan kuning atau oranye. Biasanya kucing memiliki satu, dua, atau tiga warna pada bulunya. Jarang sekali seekor kucing yang warna bulunya empat macam. Banyak orang yang mengatakan kucing yang berbulu tiga warna akan membawa keberuntungan, tapi ini hanya opini saja belum tentu benar kenyataannya.



Seperti halnya hewan yang telah mengalami domestikasi (penjinakan), kucing hidup dalam hubungan mutualistik dengan manusia. Tetapi sejarah mutualisme ini jauh lebih pendek dibandingkan dengan hewan domestikasi yang lain dan tingkat domestikasi kucing juga masih diperdebatkan. Keuntungan yang diperoleh dari adanya kucing membuat manusia membiarkan kucing liar berkeliaran di pemukiman. Nenek moyang kucing rumahan tidak terlalu dekat dengan pemiliknya, berbeda dengan hewan domestik yang lain. Sejarah inilah yang mungkin menyebabkan tidak adanya ikatan yang kuat yang dimiliki kucing pada pemiliknya. Akibatnya, kebanyakan pemilik kucing menganggap kucing adalah hewan yang tidak terlalu peduli dan mandiri. Namun, kucing dapat sangat dekat dengan pemiliknya, terutama jika ia dibesarkan sejak kecil dan sering mendapatkan perhatian.

#### 2.4.1 Kucing peliharaan



Gambar 8. Kucing Peliharaan.  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Saat ini, kucing adalah salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia. Kucing yang garis keturunannya tercatat secara resmi sebagai kucing trah atau galur murni (purebreed) , seperti persia, siam, manx, sphinx. Kucing seperti ini biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi.



Jumlah kucing ras hanyalah 1% dari seluruh kucing di dunia, sisanya adalah kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing kampung.

Kucing memiliki reputasi sebagai hewan penyendiri, namun kucing biasanya dapat membentuk koloni liar tetapi tidak menyerang dalam kelompok seperti singa. Setiap kucing memiliki daerahnya sendiri (jantan yang aktif secara seksual memiliki daerah terbesar, sedang jantan steril memiliki daerah paling kecil) dan selalu terdapat daerah netral dimana para kucing dapat saling mengawasi atau bertemu tanpa adanya konflik teritorial atau agresi. Di luar daerah netral ini, penguasa daerah biasa akan mengejar kucing asing, diawali dengan menatap, mendesis, hingga menggeram, dan bila kucing asing itu tetap tinggal, biasanya akan terjadi perkelahian singkat.

Melihat dari perilaku kucing yang ada saat ini, kucing liar yang merupakan nenek moyang kucing peliharaan diperkirakan berevolusi pada iklim gurun. Kucing senang dengan suasana hangat dan sering tidur di bawah hangatnya sinar matahari. Kotorannya biasanya kering dan kucing lebih suka menguburnya di tempat berpasir. Kucing dapat mematung, tidak bergerak cukup lama terutama ketika sedang mengintai mangsa atau bersiap untuk menerkam. Di Afrika Utara masih ditemukan kucing liar yang mungkin berkerabat dekat dengan nenek moyang kucing peliharaan saat ini. Ketahanan kucing terhadap panas dan dinginnya iklim daerah subtropis agak terbatas, karena memiliki kekerabatan yang dekat dengan binatang gurun. Kucing tidak tahan terhadap kabut, hujan, dan salju, meskipun ada beberapa jenis seperti Norwegian Forest Cat dan Maine Coon yang mampu bertahan; dan berusaha mempertahankan suhu tubuh normalnya, yaitu 39°C, dalam keadaan basah. Kebanyakan kucing tidak suka berendam dalam air, kecuali jenis Turkish Van.

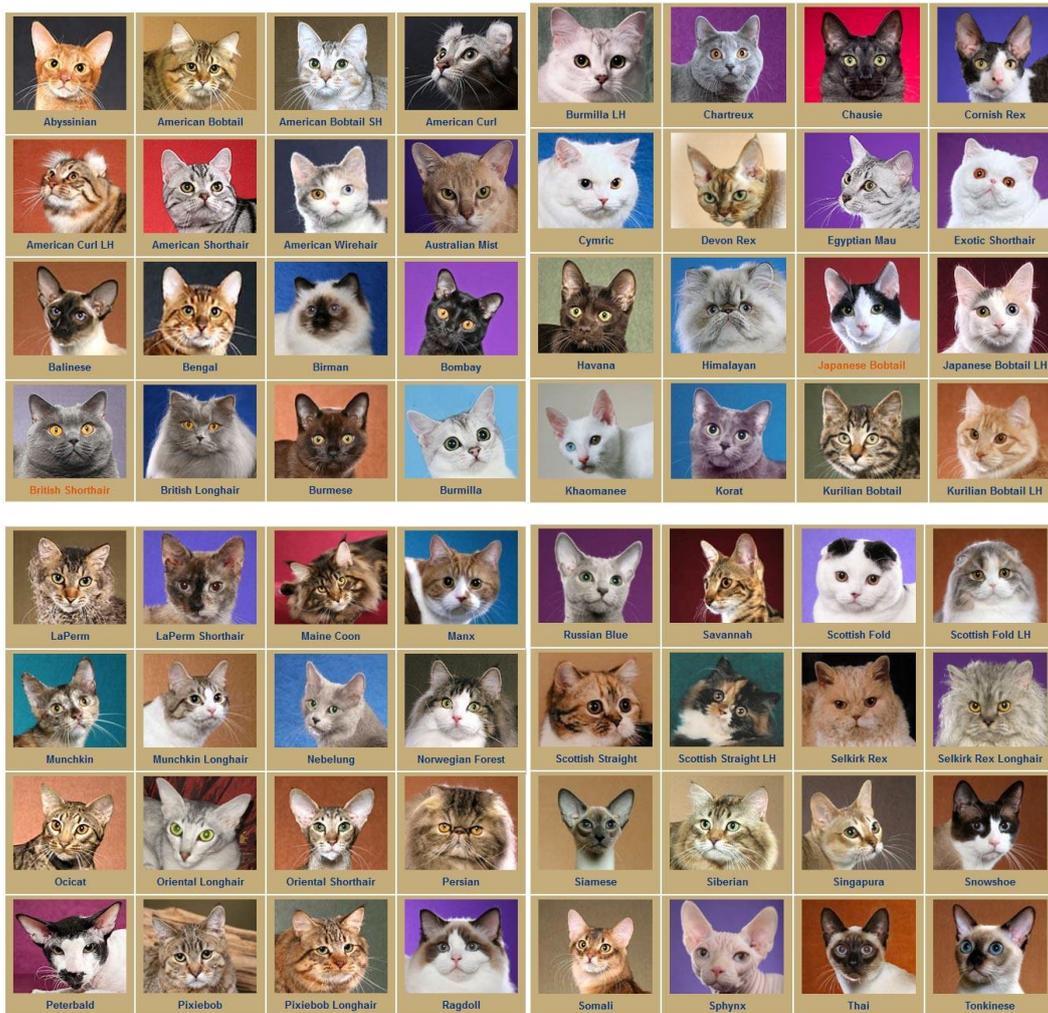
#### **2.4.2 Klasifikasi Kucing**

Menurut TICA (The International Cat Association) sebuah asosiasi yang mencatat kucing trah yang bersertifikasi terbesar di dunia, kucing dapat diklasifikasikan ke dalam 4 kelompok besar yang dibagi berdasarkan pada

---



pengakuan atas perlombaan pameran yang diikuti, klasifikasinya yaitu: A. Championship Breeds Pada kelas ini, kucing trah yang menerima gelar Champion dan telah mengikuti perlombaan pameran kucing yang diadakan oleh pihak TICA dan telah memenangkan berbagai kompetisi yang dijadikan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Champion.



Gambar 9. CFA classification  
(Sumber : *cfa.org*, 2015)



### 2.4.3 Pendalaman Perilaku Kucing

Dalam mendesain sebuah ruang untuk kebutuhan kucing dan manusia, memerlukan analisa yang mendalam terhadap keduanya. Sehingga perilaku yang terjadi didalamnya akan sesuai dengan fungsi desain tersebut. Dalam hal ini pendalaman akan perilaku kucing pada setiap harinya akan sangat diperlukan untuk menunjang desain yang diciptakan. Dengan mengenal aktifitas kucing, desainer dapat mengelompokkan dan memilah untuk dijadikan bahan pertimbangan sekaligus penciptaan sebuah furniture yang dapat menunjang aktifitas kucing tersebut dengan baik dan fungsional.

Dalam aktifitas cat café, pengunjung akan sangat mengharapkan interaksi dengan kucing-kucing berjalan dengan baik. Pengunjung akan merasa sangat aman dan nyaman jika furnitur yang ada didalamnya menunjang untuk kebutuhannya dan tidak diganggu oleh kucing. Bagi seorang desainer hal ini akan sangat penting untuk sebuah masalah yang harus dipecahkan. Beberapa cat café mengabaikan hal ini, sehingga sebuah interior desain tidaklah berperan untuk masalah pada pengunjung.

Berikut adalah tabel beberapa perilaku keseharian kucing untuk dapat dipelajari dengan seksama guna menciptakan sebuah interior cat café yang aman dan nyaman bagi pengunjung serta kucing :

**Tabel 1.** Daftar Tabiat dan Perilaku Kucing.

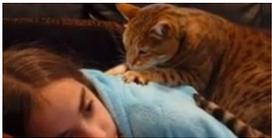
---



PERILAKU KUCING	WAKTU	INFORMASI
 Memanggil	Setiap Saat	Pendengaran kucing sangatlah peka, kucing akan lebih merespons panggilan dengan intonasi yang tinggi. Hal ini diartikan kucing sebagai waktu untuk makan.
 Makan	Setiap Saat	Kucing memiliki kebiasaan yang paling menonjol. Yang setiap hari dilakukannya saat subuh. Kucing akan sangat mengganggu waktu tidur kita, dan ini adalah pertanda waktu yang tepat untuk makan baginya.
 Merumput	Terkadang	Kucing memiliki kebiasaan memakan rumput yang dilakukannya sekali setiap bulannya. Hal ini diperuntukkan untuk melancarkan pencernaannya dan mengeluarkan bulu yg telah termakan olehnya (hairball).
 Berguling	Masa Birahi	Jika waktu birahi tiba, kucing betina akan mengguling-gulingkan tubuhnya didepan pejantan. Hal ini dilakukannya untuk menarik pasangannya.
 Berguling didepan manusia	Terkadang	Jika anda menemukan kucing yang berguling terlentang saat kita dekati, itu pertanda kucing ingin mengajak kita untuk bermain bersamanya.
 Mabuk	Memakan Catnip	Jarang orang tahu jika kucing juga dapat mabuk. Catnip (Nepeta cataria) adalah tanaman mint yang dapat memabukkan kucing. Selama satu jam, efek dari catnip akan memabukkan kucing.



Tugas Akhir Desain Interior Cat Cafe dan Cat Store berkonsep Fun  
Playground dengan Furnitur Segitiga

 <p>Menjilat Tubuh Kita</p>	Terkadang	Tak jarang kucing melakukan hal ini pada kita. Hal ini adalah cara kucing untuk mengungkapkan rasa sayang, dan cara untuk meminta perhatian dari kita
 <p>Menjilat Diri Sendiri</p>	Setiap Saat	Beginilah cara kucing untuk mandi atau membersihkan diri sendiri. Kucing adalah hewan yang sangat peduli akan kebersihannya. Hal ini ditunjukkan dengan seberapa sering mereka menjilat tubuhnya
 <p>Memijat</p>	Masa Birahi	Pada masa birahinya kucing seringkali memijat kita. Perilaku ini biasa terjadi ketika kucing sedang birahi, namun tak ada kucing lawan jenis disekitarnya.
 <p>Kawin</p>	Masa Birahi	Dalam masa kawin, kucing akan sering mengeong untuk mencari pasangannya. Banyak hal yang terjadi dalam masa birahi ini. Kucing akan mengejar pasangannya hingga titik dimana dia mendapatkan kepuasannya.
 <p>Spraying</p>	Terkadang	Kucing melakukan spraying untuk menandai area kekuasaannya. Hal ini sangat berbeda dengan kencing. Spraying biasa dilakukan pada kucing besar sekalipun, seperti macan, harimau, cheeta, dll
 <p>Bertarung</p>	Terkadang	Banyak factor mengapa kucing saling bertengkar. Beberapa hal yang memicunya adalah perebutan kekuasaan, bertemu kucing yang belum dikenalnya, berebut pasangan, berebut makanan, Masa birahi.



 <p>Buang Kotoran</p>	Setiap Saat	Kucing memerlukan hal ini sekali setiap hari. Semua kucing pada dasarnya tidak mau untuk membuang air sembarangan. Mereka akan mencari pasir untuk tempatnya membuang kotoran. Jika terpaksa tidak ada pasir, kucing barulah akan sembarangan membuang kotoran.
 <p>Menggaruk Tubuhnya</p>	Setiap Saat	Menggaruk adalah hal yang sangat wajar dilakukan kucing. Hal ini terjadi karena kucing sangat peka terhadap benda2 kecil yang melekat di tubuhnya.
 <p>Melompat</p>	Terkadang	Kucing sangat mudah tertarik dan bereksplorasi terhadap sesuatu. Jika mereka tertarik dengan sesuatu yang merayap di dinding mereka akan berusaha menggapainya. Hal ini juga dipermudahkan untuk berpindah ke tempat lainnya.
 <p>Kaget</p>	Terkadang	Seperti halnya manusia, kucing juga dapat kaget. Namun manusia sering menganggap itu lucu, bagi kucing itu merupakan hal yang menakutkan yang dapat membuatnya stress.
 <p>Mencakar Benda Lain</p>	Terkadang	Menggaruk adalah hal kebiasaan kucing untuk mengasah kukunya. Biasanya mereka akan mencari benda yang mungkin dapat membantunya untuk mengasah kukunya.



**Tugas Akhir Desain Interior Cat Cafe dan Cat Store berkonsep Fun  
Playground dengan Furnitur Segitiga**

 <p>Bermain</p>	Seringkali	Kucing dalam masa kecilnya sangat mudah untuk diajak bermain. Kucing sangatlah peka terhadap benda-benda yang bergerak dengan cepat. Mereka akan mengasah kemampuannya berburu dengan benda tersebut. Setiap gerakan benda dapat dibacanya dengan sangat baik.
 <p>Suka Ketinggian</p>	Setiap Saat	Kucing sangat senang dengan ketinggian. Beberapa kucing akan sangat tertarik pada eksplorasi di ketinggian. Maka dari itu kita sering menemui kucing yang bermain di plafon kita.
 <p>Tempat yang nyaman</p>	Setiap Saat	Sama halnya dengan manusia. Kucing juga memiliki tempat favorit untuk mereka bersembunyi, bermain, dan tidur. Kucing akan sangat merasa nyaman jika mereka ditempatkan pada suatu rumah yang nyaman dan berudara sejuk didalamnya.
 <p>Bersantai</p>	Setiap Saat	Kucing juga memerlukan bersantai. Dan mereka akan memilih tempat-tempat yang nyaman untuk digunakannya untuk bersantai.
 <p>Tidur</p>	Setiap Saat	Kucing Persia membutuhkan waktu tidur yang lebih lama dibandingkan dengan domestik. Dengan begini kucing ini adalah type kucing yang sangat pemalas.



 <p>Memangsa</p>	<p>Terkadang</p>	<p>Semua jenis kucing sangat gemar dengan berburu. Jika hasil buruan di bawa kedalam rumah janganlah marah dan memukulnya. Karena sesungguhnya itulah cara kucing untuk berterimakasih pada anda dan membawakan hadiah untuk anda.</p>
 <p>Menggigit</p>	<p>Setiap Saat</p>	<p>Kucing tidak akan menggigit manusia jika tidak dalam keadaan terdesak dan terganggu. Hal ini biasanya dilakukan kucing semata-mata hanya untuk bermain dengan anda.</p>

#### 2.4.4 Pemilihan Jenis Ras



Gambar 10. Jenis kucing ras.  
(Sumber : *google.com*, 2015)



Dalam pemilihan jenis ras cat cafe mempertimbangkan berbagai aspek yang menentukan jenis ras apa yang akan berpotensi untuk diletakkan pada sebuah cat cafe. Berikut adalah beberapa aspek yang mendukung untuk pemilihan ras kucing.

- Mudah ditemukan  
Hal ini dapat menjadi sangat penting ketika kita ingin memilih ras yang akan diambil. Dari banyaknya jenis ras kucing yang mudah untuk ditemukan adalah ras bengal, mainecoon, spink, muchkin. Pemilihan ras yang terlalu sulit ditemukan berakibat dengan waktu yang lama untuk pengiriman, atau bahkan mati dalam pengiriman. Hal lain yang dapat berakibat fatal adalah harganya yang terlampaui mahal.
- Unik dan trend  
Faktor ini juga merupakan faktor pendukung untuk membangun sebuah cat cafe di indonesia. Ras kucing yang sedang di idamkan oleh sebagian cat lover di surabaya adalah Bengal dan mainecoon. Karena faktor ini pula juga menentukan sepi atau ramainya pengunjung yang ingin melihat langsung ras jenis kucing ini.
- Penyesuaian karakter  
Karakter kucing yang terlalu liar juga tidak akan dapat masuk kedalam kriteria sebagai hewan yang dapat berinteraksi baik terhadap manusia. Beberapa karakter ras kucing memiliki naluri liar yang masih sangat tinggi. Seperti siberian forest, Asian leopard atau biasa yang kita sebut blacan yang terdapat pada hutan di indonesia.
- Geografis dan iklim  
Faktor iklim juga sangat mempengaruhi kondisi fisik ras kucing. Kucing ras yang hidup dengan kondisi geografis yang sangat dingin, tidak akan bertahan lama pada iklim panas di indonesia. Begitu pula sebaliknya.



#### 2.4.5 Karakter Antar Ras

Dalam pemilihan karakter kucing ras yang akan ditempatkan pada cat cafe. Demikian adalah beberapa target kucing ras yang dapat memenuhi kriteria pemilihan kucing ras. Beserta info karakter yang didapat pada masing-masing ras.

- **Persian**  
Persia adalah kucing yang sering beredar di pasar kucing Indonesia. Kucing ini dianggap ramah dengan manusia karena karakternya yang elegan dan suka bermanja-manja dengan manusia. Namun demikian kucing ini dikenal sebagai kucing pemalas.
- **Ragdoll**  
Ragdoll adalah kucing ras dengan karakter yang lebih mewah. Skema warna yang ditimbulkan dari bulunya memiliki keunikan tersendiri. Kucing jenis ini tergolong langka dikalangan cat lover Indonesia. Ragdoll dengan bloodline yang asli (pure) kebanyakan dibeli dari luar negeri (import).
- **Bengal**  
Bengal adalah salah satu kucing ras yang sangat digemari oleh pencinta kucing di Indonesia. Hal unik yang dimiliki kucing ini adalah dari segi skema warna bulunya yang memiliki corak seperti leopard. Sehingga sering dijuluki sebagai mini leopard. Kucing ini sangat cocok untuk ditempatkan pada cat cafe. Dengan naluri liar yang masih melekat, kucing ras ini tergolong sebagai kucing yang paling aktif dalam bermain dan berlarian sepanjang hari.
- **Sphynx**  
Sphynx adalah kucing ras yang tidak memiliki bulu pada seluruh bagian tubuhnya. Sehingga akan sangat mudah bagi para orang awam menyebutnya. Kucing ini adalah salah satu kucing dengan tingkat IQ tertinggi dibandingkan dengan kucing jenis ras lain.
- **Scottishfold**  
Scottishfold memiliki keunikan dari bentuk telinga yang merunduk



kebawah. Sehingga seperti tidak memiliki telinga. Kucing ini sangat digemari karena bentuk wajah yang sangat lucu. Akan menjadi daya tarik berbagai kalangan anak muda untuk mengunjungi kucing jenis ini.

- American Curl

American curl memiliki keunikan dari bentuk telinga yang menekuk keatas. Berbeda dengan scotishfold, kucing jenis ini cenderung lebih lincah dan memiliki postur yang lebih besar.

- Mainecoon

Mainecoon adalah kucing yang sangat trend pada kalangan remaja maupun pecinta kucing. Mainecoon adalah jenis kucing ras terbesar didunia yang mengalahkan jenis kucing ras peliharaan lainnya. Mainecoon juga memiliki keunikan dari bentuk wajahnya. Dengan wajah mirip macan, dan telinga yang runcing keatas, dengan tubuh yang sangat besar kucing jenis ini dapat menarik minat remaja untuk berfoto bersamanya.

## 2.5 Analisa Kebutuhan Kucing



Gambar 11. Sajian Cat Cafe.  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Analisa terhadap kebutuhan kucing akan sangat diperlukan untuk kesuksesan sebuah rancangan ini. Analisa ini bertujuan untuk mendalami

---



karakter kucing, area, kebutuhan, dan ruang yang dapat mendukung keberlanjutan dari cat cafe ini.

### 2.5.1 Kebutuhan dasar kucing



Gambar 12. Cat needs  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Ada beberapa kebutuhan dasar dalam pemeliharaan kucing yang dapat kita lakukan dalam perawatan sehari-hari. Jika salah satu kebutuhan kucing tersebut lalai untuk kita penuhi, maka akan terjadi hal-hal fatal yang dapat menyebabkan kucing stress, sakit, hingga berujung pada kematian. Demikian adalah beberapa kebutuhan dasar yang perlu kita pelajari.

- Makanan (Dryfood)

Makanan utama kucing ras yang paling diminati adalah dryfood. Selain makanan jenis ini lebih murah dan dapat dijangkau, dryfood dianggap paling efektif untuk kucing ras. Semua kebutuhan nutrisi dalam dryfood sudah dirancang untuk memenuhi kebutuhan tubuh



kucing setiap harinya. Terdapat berbagai macam dryfood yang tersedia dipasaran. Mulai dengan harga yang murah puluhan ribu, hingga ratusan ribu sangat mudah untuk ditemukan di pasar ataupun petshop terdekat.

- Makanan (Wetfood)

Wet food adalah makanan dalam bentuk basah. Wetfood juga diperlukan kucing setiap satu minggu sekali. Hal ini diperuntukkan agar pencernaan kucing tetap sehat dan mudah dalam mencerna makanan. Wetfood dianggap sangat baik untuk kesehatan kucing, terlebih dapat mengeluarkan *hairball* pada kucing.

- Minuman

Salah satu kebutuhan kucing yang mendasar adalah minuman. Sediakan minuman dengan kadar PH sama dengan kebutuhan manusia. Disarankan jangan memberi kucing dengan air mentah atau air PDAM, dikarenakan masih terdapat banyak bakteri didalamnya. Usahakan minuman ini selalu bersih dari sisah makanan dryfood yang tertinggal. Jika sudah nampak kotor, segera ganti dengan air yang baru.

- Tempat tinggal

Tempat tinggal juga merupakan kebutuhan mendasar kucing. Kebanyakan orang menempatkan kucing dalam kandang kucing. Hal ini tidak dilarang, namun sebaiknya jangan dilakukan secara berkala. Kucing akan sangat stress dalam keadaan ini, karena kucing bukanlah hewan yang sepantasnya untuk dikurung. Anda akan sangat menyiksa mental kucing. Sebaiknya tempatkan pada ruang tertentu, agar dapat lebih bebas dan tidak keluar dari jangkauan anda.

- Cattery Equipment

Peralatan untuk kucing juga perlu dipersiapkan untuk kebutuhan sehari-hari kucing. Peralatan ini antara lain berupa tempat makan, tempat minum, sisir, serta aksesoris mainan kecil. Tidak lupa



sediakan pula litter box (tempat pasir) untuk tempat buang air kecil dan besar kucing.

- Pasir  
Biasakan kucing anda untuk membuang kotoran pada pasir. Membiasakan kucing untuk membuang kotoran dapat dilakukan sejak kecil. Kucing akan mulai mempelajari habitatnya pada umur dua bulan. Kitten ini akan dengan naluri sendiri mencari pasir untuk tempat membuang kotoran. Dan hal ini akan menjadi kebiasaan hingga beranjang dewasa. Terdapat banyak varian pasir kucing di pasaran. Namun hanya terdapat dua jenis pasir untuk keperluan kucing. Pasir yang sekali pakai, pasir ini akan dibuang jika sudah menyerap kotoran kucing. Dan pasir yang dapat dicuci dan digunakan lagi. Terdapat kelemahan dan keunggulan diantara keduanya. Pasir yang sekali pakai, biasanya berbau lebih harum dan dapat menetralkan bau kotoran kucing, karena sifatnya yang menyerap air dan kotoran. Namun pasir jenis ini lebih mahal dari harga pasir yang dapat digunakan berkali-kali. Kelemahan dari pasir daur ulang adalah tidak dapat menyerap bau. Namun bau dapat dihilangkan setelah dicuci dengan air bersih dan dijemur.
- Vitamin  
Vitamin ini dapat membantu untuk pertumbuhan metabolisme kucing, struktur tulang, pertumbuhan bulu, serta dapat merangsang hormon kucing yang dapat menjadikan kucing lebih lincah. Vitamin ini dapat ditemukan pada petshop terdekat dengan harga yang bervariasi pula.
- Obat cacing  
Obat cacing wajib diberikan pada kucing setiap 2-3 bulan sekali. Hal ini digunakan untuk melancarkan pencernaan kucing dan membunuh cacing yang terdapat pada lambung kucing. Obat cacing yang digunakan pada umumnya adalah drontal.
- Grooming equipment



Kebutuhan grooming untuk kucing juga tidak kalah pentingnya. Grooming adalah proses pembersihan kotoran dan bulu mati pada kucing. Grooming juga biasa disebut dengan mandi, karena bulu kucing dapat menggumpal dan rontok jika tidak dirawat secara intensif. Kebutuhan grooming pada kucing antara lain adalah, handuk, air hangat, hair dryer.

- Shampo

Shampo adalah hal penting yang digunakan dalam proses grooming. Shampo yang baik memiliki kelembutan yang dapat bertahan lama dengan aroma yang harum. Shampo pada kucing juga memiliki beberapa jenis. Diantaranya adalah, shampo show quality yang digunakan jika berada pada arena catshow, shampo sehat, shampo bulu rontok, shampo jamur, shampo kutu dan lain-lain.

### 2.5.2 Kebutuhan Ruang Kucing



Gambar 13. Cat grooming  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Desain interior cat cafe memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan standart cafe. Cat cafe memiliki beberapa ruang pendukung untuk memenuhi kebutuhan kucing. Agar utilitas manusia dan kucing tetap terjaga kenyamanan masing-masing, maka ruang-ruang tersebut wajib ada. Berikut adalah beberapa ruang untuk kebutuhan kucing.

---



- **Cat Cafe**  
Cat cafe merupakan ruang inti dalam perencanaan desain interior ini. Cat cafe berperan sebagai tempat kucing tinggal dan beraktifitas. Setiap kucing memiliki area privasinya masing-masing agar tidak terjadi saling berebut area kekuasaannya.
- **Cat Room**  
Cat room disini berfungsi sebagai tempat penyimpanan untuk kucing yang sedang sakit maupun sedang dalam masa birahi. Dalam masa-masa ini, kucing akan cenderung memiliki emosi yang labil, dan mudah untuk marah. Terutama pada pejantan, akan selalu mencari betina, dan rentan akan pertarungan antar pejantan lain.
- **Cat service room**  
Agar kucing tetap sehat dan steril, perawatan setiap harinya juga dibutuhkan untuk merawat bulu maupun kesehatannya. Cat service room ini berfungsi untuk ruang grooming. Mulai dari kegiatan memandikan, mengeringkan, memotong kuku, penyisiran bulu, hingga pemberian vitamin, akan dilakukan pada ruang ini.
- **Storage**  
Storage berfungsi sebagai ruang penyimpanan stock makanan, pasir, obat-obatan maupun vitamin. Ruang ini dikhususkan untuk penyimpanan seluruh keperluan kucing. Agar memudahkan dalam proses perawatan.



### 2.5.3 Kebutuhan furnitur kucing



Gambar 14. Cat furniture  
(Sumber : *dokumen pribadi*, 2015)

Kucing adalah hewan yang perlu dimanjakan bagi sebagian orang pecinta kucing. Untuk memenuhi kebutuhan emosional dan kebutuhan fisik kucing, perlu dibuat furnitur khusus dalam memenuhinya. Dalam dunia furnitur untuk memenuhi kebutuhan kucing terdapat beberapa type, dimana setiap type memiliki fungsi yang berbeda-beda.

- Cat Wheel, diciptakan untuk kebutuhan kucing beraktifitas. Bentuknya seperti roda yang dapat berputar. Digunakan untuk kucing berlarian tanpa henti. Furnitur ini biasa digunakan pecinta ras bengal yang memiliki karakter hiper aktif.
- Cat Scratcher, digunakan kucing untuk mencakar dan memanjat. Furnitur ini membantu kucing untuk mengasah kukunya. Jika furnitur ini tidak disediakan, mungkin kucing akan mengasah kukunya disembarang tempat seperti sofa, tirai, dll.
- Cat Shelter, diciptakan untuk kebutuhan tidur kucing. Kucing memiliki kebiasaan untuk tidur di ruang gelap untuk memberinya rasa aman. Dan biasanya digunakan pula sebagai media penghangat tubuh.
- Cat toilet, setiap kucing membutuhkan tempat untuk membuang kotoran. Sehingga para cat lover akan memberinya litter box yang



berisi pasir untuk kebutuhan membuang kotoran. Tanpa adanya cat toilet, tentunya bau yang di hasilkan dari kotoran kucing akan terasa mengganggu. Cat toilet ini berfungsi untuk meredam bau yang ditimbulkan oleh kotoran kucing. Cat Scratcher.

## 2.6 Tema

Dalam setiap penerapan interior salah satu elemen yang sangat berpengaruh adalah elemen tema, dimana elemen tersebut memberikan pengaruh yang begitu kuat untuk membuat nuansa dan suasana. Maka, dalam memilih tema pun ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Salah satunya adalah setelah melakukan identifikasi masalah dan melakukan observasi lapangan, maka dari situlah tema dapat menjadi salah satu solusi untuk melakukan penyelesaian masalah interior. Pada kasus ini, ada beberapa tema yang dapat menjadi pengaruh kuat untuk terbentuknya *image* yang diinginkan dalam poin yang dikejar agar terbentuk elemen pendukung *cat café*.

### 2.6.1 Fun Konsep

Fun merupakan suatu bahasa yang diambil dari kata “bahagia, lucu, sesuatu yang menarik”. Fun adalah suatu konsep dimana ruang interior dapat menggambarkan sesuatu yang ceria, bahagia, menarik, dan atraktif. Dalam konsep ini, permainan akan sebuah bentuk, warna, dan komposisi akan sangat dibutuhkan. Banyak warna yang dapat diolah dalam suatu bentukan yang membuat kesan menjadi nampak ceria dan suasana akan membentuk suatu karakter dimana ruang dapat berbicara banyak tentang kegembiraan.



Gambar 15. Suasana Café Fun Konsep  
(Sumber : [www.artificialroom.com](http://www.artificialroom.com))

Dalam gambaran interior di atas, dapat kita temui beberapa warna yang kontras yang dapat membuat suasana menjadi nampak lebih ceria. Warna kuning dapat memberikan kesan yang tenang namun juga berkontribusi memberikan suasana yang ceria. Dipadukan dengan warna biru tosca dan tekstur kayu yang dapat menambahkan kesan imajinatif yang berpengaruh terhadap kondisi alam bawah sadar manusia. Dalam konteks ini, peranan desain interior akan sangat berdampak pada perilaku manusia di dalamnya.



Gambar 16. Suasana outdoor Café Fun Konsep  
(Sumber : [www.artificialroom.com](http://www.artificialroom.com))



Tidak hanya dalam pewarnaan, konsep diatas juga memberikan bentukan-bentukan lingkaran yang menjadi *point of interest* dari sebuah ruangan. Bentuk tersebut berfungsi sebagai media dalam mempertegas sebuah konsep dalam ruang. Tidak hanya itu, bentukan lingkaran juga difungsikan sebagai area untuk makan, sehingga privasi dan keharmonisan dapat lebih terjaga.

### 2.6.2 Playground Konsep

Playground dapat diartikan sebagai arena untuk bermain. Dalam interior konsep ini semakin dipertajam dengan beberapa elemen fungsional, sehingga penyajian dalam desain lebih atraktif. Konsep ini membuat seseorang dapat bermain dengan enjoy di dalam suatu fungsi dari ruang itu sendiri. Sehingga seorang dapat tertarik, bahkan dapat menjadi pengalaman yang akan sulit terlupakan.



Gambar 17. Kantor pusat google  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

Dalam beberapa desain mengedepankan branding sebagai faktor utama dalam sajian desain interior. Google adalah contoh yang dapat dijadikan acuan dalam mendesain dengan konsep playground. Kantor ini membuat semua pengunjungnya takjub dengan desain interior lobinya. Dengan permainan font yang dapat menjadi berbagai fungsi dari elemen interior. Selain menjadi daya tarik tersendiri, permainan ini juga dapat menambahkan sebuah pengalaman yang luar biasa untuk pengunjungnya.



Gambar 18. Kantor pusat google, fungsi estetis  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

Selain bertujuan untuk menambahkan kesan playground pada interior ruang, tujuan google untuk membangun desain tersebut juga untuk menekan angka kejenuhan para karyawannya. Ruang loby juga dapat difungsikan menjadi area untuk bersantai, bermain, meeting point, dan fungsi-fungsi menarik lain. Dalam area ini juga tersajikan beberapa teknologi yang dapat dinikmati oleh karyawan dan pengunjungnya.

### 2.6.3 Paduan Konsep

Fun Playground adalah sebuah konsep dalam desain interior yang menggabungkan antara aktifitas dan edukasi bagi anak dan remaja. Tema ini bertujuan agar remaja dan anak-anak dapat aktif dalam bermain dengan kucing yang di sediakan oleh cafe. Tentunya hal ini sangat menjadi daya tarik bagi sebagian orang. Mengingat tingkat pergaulan remaja yang saat ini telah diracuni oleh permainan gadget, tubuh akan kurang beraktifitas dan tingkat sosialisasi akan kurang. Dengan tema ini, pengunjung cafe akan dimanjakan dengan pengalaman yang luar biasa akan suasana interior cat cafe. Dan tentunya dapat memberi memori yang positif bagi setiap pengunjung.

Tema ini dapat mengubah mood atau persepsi seseorang tentang kucing yang galak, menjadi lebih bersahabat. Dengan pewarnaan sedemikian rupa, tema ini mampu mendongkrak keinginan pengunjung untuk bermain dengan kucing.



Bentukan-bentukan yang abstrak juga dapat memberi kesan estetika yang tinggi dalam ruang interior. Terdapat juga mainan-mainan unik yang disajikan melalui berbagai media, seperti lantai dan dinding. Dimana ini dapat merangsang anak untuk bermain dan bersenang-senang.

## 2.7 Triangle Furniture



Gambar 19. Triangle furniture  
(Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Triangle diambil dari bahasa inggris yang bermakna segitiga. Segitiga memiliki banyak keistimewaan dibandingkan dengan bidang lain. Mengapa segitiga dianggap sebagai sudut yang paling istimewa? Diantaranya karena sudut ini dapat dengan mudah digabungkan dan memiliki sisi yang mudah diaplikasikan satu dengan yang lainnya. Maka dari itu sudut ini digunakan oleh hampir keseluruhan program animasi dan 3D modeling. Karena sudut ini dianggap sudut yang terkecil, dalam artian jika sudut kurang dari 3, maka tidak akan menjadi sebuah bidang matriks yang dapat membentuk sebuah ruang ataupun visual.

Triangle Furniture adalah sebuah elemen pendukung tema yang dapat



memberikan kesan pelengkap ruangan. Furniture ini berperan pada setiap sudut ruangan yang dapat menjadi point of interest pada setiap ruangan. Dengan adanya penambahan dalam konsep ini, tema akan menjadi semakin tegas dengan bentukan yang solid dan seragam.

Dalam hal pengerjaan furnitur dengan bentukan ini juga mudah untuk dikerjakan. Selain menghemat biaya untuk kebutuhan material, bentukan ini juga lebih mudah untuk diolah dan menjadi suatu alur abstrak yang dapat menarik mata pengunjung.

### 2.7.1 Fungsi Kursi



Gambar 20. Triangle Furniture Beserta Fungsi  
(Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Bentukan segitiga memiliki keistimewaan tersendiri, yaitu mudah untuk di padukan dengan bentukan lain. Dengan keistimewaan tersebut, maka sangat mudah bagi desainer untuk menciptakan furniture dengan system modular dan multifungsi. Dalam pengaplikasiannya pada fungsi kursi, bentukan ini memiliki banyak fungsi yang dapat di ubah-ubah sesuai dengan kebutuhan. Sehingga sebuah kursi dapat menciptakan value lebih bagi para penggunanya.



Gambar 21. Triangle furniture, modular sistem  
(Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Selain fungsi kursi, desainer juga menciptakan fungsi sofa, bench, dan single seat. Adapun fungsi lain yang dapat diamati dari gambar tersebut, yaitu storage. Pengguna juga dapat memanfaatkan ruang kosong dari segitiga untuk kebutuhan penyimpanan buku, aksesoris, dan barang lain.

### 2.7.2 Fungsi Meja



Gambar 22. Aplikasi pada meja.  
(Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Jika diamati sekilas, bentukan segitiga tidak akan nampak pada meja ini. Namun jika ditinjau lebih detail, sesungguhnya meja ini hanya memiliki satu bidang yang saling dikaitkan satu dengan yang lainnya, yaitu bidang segitiga. Konsep yang diambil oleh desainer sangat unik. Selain fungsi utama meja, desainer juga menambahkan fungsi storage yang dapat menjadi pilihan tepat untuk konsumen yang gemar membaca buku.



### 2.7.3 Fungsi Rak Buku



Gambar 23. Aplikasi pada book shelf.  
(Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Bentukan segitiga akan sangat nampak begitu indah, dengan alur dan komposisi yang pas untuk diaplikasikan pada dinding. Jika diamati dengan seksama, penataan dari sebuah bidang yang diambil dari segitiga, sangat mudah untuk mengatur komposisinya. Sehingga unsur utama dari desain sudah terlihat. Selain fungsi utama sebagai book shelf, desainer mencoba menghadirkan sebuah elemen estetis bagi ruang dengan pemberian material kayu. Hal ini dipertajam dengan adanya pot bunga yang menjadikan konsep semakin kental.

### 2.8 Perpaduan Konsep

Pada ruang yang berkonsep playground dan triangle lalu kita ingin memasukkan sebuah meja di pojok ruangan yang bergaya etnik maka pilihlah meja yang tidak terlalu banyak detil agar lebih menyatu dengan konsep ruang yang simple. Hal ini bertujuan agar kedua gaya tersebut tidak saling “bertabrakan” ataupun saling berdiri sendiri. Tetapi bisa juga Anda memadukannya dengan furniture yang banyak detil jika ruang anda terkesan kosong, buat furniture tersebut menjadi sebuah elemen “kejutan” apabila ada yang masuk ruangan tersebut tetapi tetap gunakan elemen penghubung untuk memadukannya. Jangan gunakan pada banyak ruang cukup di satu ruang saja karena dapat menimbulkan kesan rancu.



### 2.8.1 *Point Of Interest* Serta Elemen Pendukungnya

Dalam menggabungkan beberapa gaya tidak harus kita aplikasikan pada keseluruhan bangunan atau ruang. Pilihlah langgam mana yang lebih ditonjolkan dan langgam mana yang berfungsi sebagai elemen pendukungnya sehingga kedua gaya ini akan lebih menyatu. Dalam konsep Fun Playground, sebuah tema yang banyak akan warna, akan menjadi lebih susah untuk memberi kesan elemen pendukung yang lebih dominan. Dengan tambahan beberapa aksesoris yang keluar dari konteks, hal tersebut tentu dapat menjadi Point Of Interest pada ruang.



Gambar 24. Salah Satu Playground Style  
(Sumber : [www.desaininteriors.me](http://www.desaininteriors.me))



## 2.9 Studi Material Cat Café

Tabel 2. Daftar Studi Material Furnitur Kucing

Gambar	Nama	Kegunaan	Kelebihan & Kekurangan
	Tali Rami	Untuk Garukan kucing / Scratcher. Tali ini pengganti untuk kucing yang menggaruk furniture rumah.	Tidak mudah putus, Dapat di bentuk sesuai keinginan kita, Cocok untuk cakar kucing, Namun agak sulit untuk diaplikasikan.
	Cardboard Layer	Bahan ini sering digunakan oleh industri besar yang memproduksi mainan kucing. Selain nyaman untuk kucing, bahan ini dapat disisipi dengan catnip sehingga kucing akan suka.	Sangat ringan, mudah untuk dibawa, memiliki rongga untuk ditabur catnip, dan tidak rusak jika di cakar. Kelemahannya adalah tidak tahan air.
	Cardboard	Kardus adalah bahan yang mudah untuk dijadikan tempat favorit kucing. Dengan sedikit kreatifitas, kardus tak terpakai dapat menjadi karya unik.	Sangat ringan, mudah untuk dibawa, gampang dipotong. Namun tidak tahan terhadap air.
	Kain Goni	Kain ini dapat digunakan sebagai pengganti tali rami untuk kebutuhan garukan kucing.	Kain ini mudah didapat, dengan harga yang murah, dan tahan terhadap cakar kucing. Namun agak susah mencari penjual kain goni dalam kondisi baru.
	Outdoor Fabric	Kain ini memiliki tekstur lebih kasar dan tampak keras. Dan kucing tidak akan merusak	Dapat menghindari kerusakan furniture akibat cakaran kucing. Namun kurang nyaman untuk digunakan



Tugas Akhir Desain Interior Cat Cafe dan Cat Store berkonsep Fun  
Playground dengan Furnitur Segitiga

		furniture anda.	manusia.
	Sunbrella	Sunbrella juga dapat menjadi solusi furniture anda yang memiliki banyak kucing dirumah. Kain ini tidak mudah untuk sobek dan tercacar oleh kucing-kucing.	Dapat menghindari kerusakan furniture akibat cakaran kucing. Namun kurang nyaman untuk digunakan manusia
	Multiplek	Bahan yang paling cocok untuk membuat furniture.	Multiplek lebih tahan terhadap air dibandingkan dengan particle board. Bahan ini tidak memiliki resiko untuk terkena cacar maupun kencing kucing
	Kain Nylex	Kain ini biasa digunakan untuk cat condo.	Memiliki warna yang bright, dan mudah diaplikasikan. Kekurangannya adalah dapat mengikat bulu kucing sehingga susah dibersihkan
	HPL	Bahan ideal untuk furnishing furniture untuk kucing.	Bahan ini juga memiliki ketahanan terhadap air maupun goresan. Serta mudah untuk diaplikasikan.
	Cat Duco	Bahan cat yang cocok untuk furniture kebutuhan kucing.	Bahan ini tidak memiliki resiko terkena kencing kucing. Namun lebih aman jika memilih cat berjenis PU (polyurethane) karena lebih tahan terhadap goresan.



## 2.10 Elemen Warna

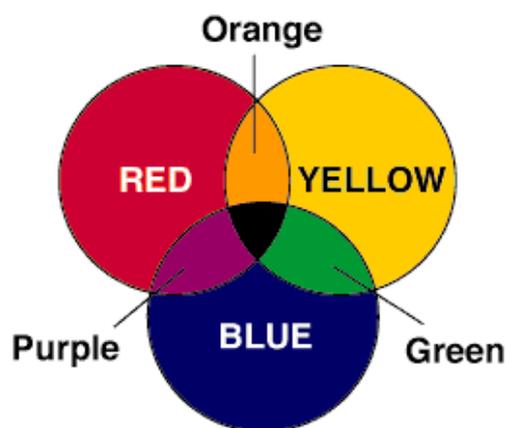
Suatu bentuk pada dasarnya pasti memiliki intensitas, corak, dan nada. Itulah yang disebut dengan warna. Warna bisa di artikan sebagai sebuah atribut yang dapat menjadi pembeda dalam suatu lingkungan serta memberikan pengaruh perubahan bobot visual pada suatu bentuk. Warna yang diterima oleh mata kita adalah sebuah proses dimana cahaya memantul dari permukaan suatu benda yang menerima cahaya. Semakin gelap suatu warna yang diterima oleh mata kita, semakin banyak pula warna pelangi yang terserap oleh benda tersebut. Dan sebaliknya semakin terang suatu warna yang diterima oleh mata kita, semakin banyak pula warna pelangi yang dipantulkan oleh benda tersebut.

### 2.10.1 Jenis – Jenis Warna

Warna memiliki kelas – kelas tersendiri yang membedakan antara satu warna dengan warna yang lainnya. Diadopsi dari teori Prang kelas warna yaitu :

a. Primary

Warna dasar yang meliputi merah, kuning, dan biru. Ketiga warna inilah yang mendasari adanya berbagai jenis warna.

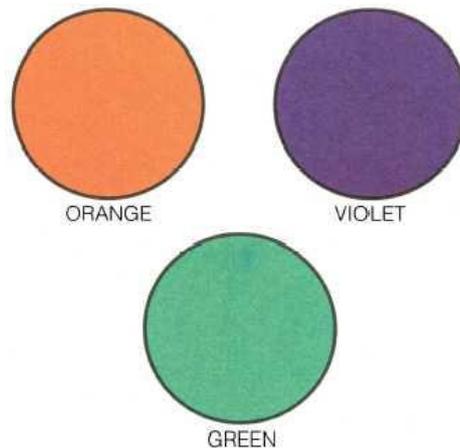


Gambar 25. Diagram Warna Primer  
(Sumber : [www. science.hq.nasa.gov.com](http://www.science.hq.nasa.gov.com))



b. Binary

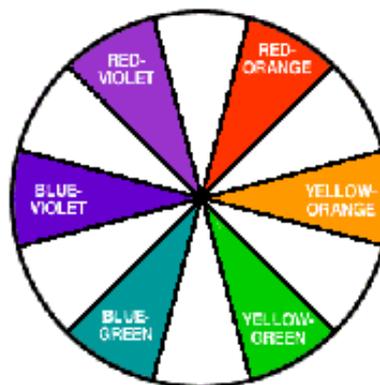
Warna kedua, dengan kata lain Binary terjadi karena persatuan antara 2 warna Primari. Misalnya merah + kuning = Orange, kuning + biru = hijau, dan biru + merah = ungu.



Gambar 26. Diagram Warna Binary  
(Sumber : [www.science.hq.nasa.gov.com](http://www.science.hq.nasa.gov.com))

c. Intermedian

Pencampuran antara warna Primary dan warna Binary inilah kemudian menciptakan warna Intermedian atau bisa juga disebut dengan warna antara, misalnya pencampuran antara warna hijau dengan kuning.



Gambar 27. Diagram Warna Intermedian  
(Sumber : [www.science.hq.nasa.gov.com](http://www.science.hq.nasa.gov.com))

---



d. Tertiary

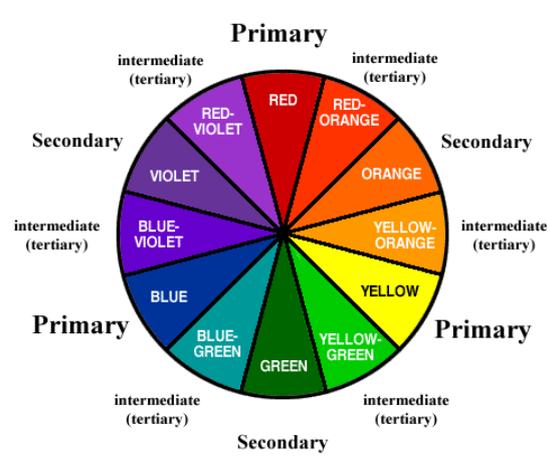
Warna ketiga, yaitu penggabungan antara 2 warna Binary. Misalnya pencampuran antara warna hijau dengan warna ungu, sehingga terciptalah warna Tertiary.



Gambar 28. Diagram Warna Tertiary  
(Sumber : [www. science.hq.nasa.gov.com](http://www.science.hq.nasa.gov.com))

e. Quantemary

Penggabungan antara warna Tertiary menciptakan warna baru yaitu warna Quantemary. Misalnya penggabungan antara warna (Orange + hijau) + (Hijau + Ungu).





Gambar 29. Diagram Warna Quantemary  
(Sumber : [www.science.hq.nasa.gov.com](http://www.science.hq.nasa.gov.com))

Penggabungan antara warna kutub dan warna murni akan menciptakan kesan warna yang berbeda – beda. Warna kutub sendiri ada tiga yaitu Hitam, Putih dan Abu – abu. Berikut pemaparannya:

- a. Tint  
Yaitu kesan warna muda, yang tercipta dari perpaduan warna murni dengan warna Putih, sehingga akan memberikan kesan warna terang.
- b. Sade  
Yaitu kesan warna tua, merupakan pencampuran antara warna murni dengan warna hitam sehingga akan memberikan kesan warna gelap.
- c. Tone  
Yaitu kesan warna tanggung, kesan warna ini terjadi karena pencampuran warna murni dengan warna abu – abu. Warna abu – abu sendiri tercipta dari perpaduan antara warna hitam dan putih.

### 2.10.2 Komposisi Warna

Komposisi warna dibagi dalam 2 jenis yaitu komposisi warna yang saling berhubungan dan komposisi yang tidak berhubungan. Berikut pemaparannya:

- A. Komposisi warna yang berhubungan
  - a) Monocromatik  
Komposisi warna yang berdasar pada satu warna namun berbeda kesan atau disebut dengan perbedaan intensitas. Kesan yang akan timbul juga berdasar pada pemilihan warna dasar. Contoh dari komposisi warna Monokromatik adalah merah muda, merah, merah tua, merah gelap, dan seterusnya.
  - b) Analous  
Komposisi warna yang berasal dari warna – warna yang saling berdekatan dalam suatu lingkaran warna. Contoh dari



komposisi warna Analogus adalah kuning, kuning kehijauan, hijau, hijau kebiruan, biru.

B. Komposisi warna yang tidak berhubungan

a) Komplementer

Komposisi warna yang merupakan perpaduan 2 warna dasar (warna Binary) dengan warna Primary yang posisinya saling berhadapan dalam lingkaran warna. Contohnya adalah ungu dengan kuning, hijau dengan merah, dan orange dengan biru.

b) Policromatic

Komposisi warna yang menggunakan perpaduan banyak warna dasar. Hal ini akan menimbulkan kesan sangat ramai.

### 2.10.3 Psikologi Warna

Sebagai bagian dari elemen estetis, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam menciptakan suatu karya, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat identitas karya tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam symbol-simbol untuk mempertegas maksud dari symbol-simbol tersebut. Sebagai contoh penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light adalah merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna dalam menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek tertentu. Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka atau tidak sukanya akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang,



mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka atau tidak sukanya seseorang pada suatu benda. Berikut karakter warna menurut psikologi:

A. Merah

warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya digunakan untuk memberikan efek psikologi seperti panas, berani, memicu emosi, penuh semangat, agresif, merdeka, kebebasan. Sisi negatif dari warna merah adalah mempunyai arti bahaya, perang, darah, anarki, dan tekanan. Sedangkan warna merah jambu atau *pink* melambangkan romantisme, feminim. warna ini mempunyai sifat menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan dan jenaka.

B. Kuning

Menciptakan perasaan optimis, percaya diri, pengakuan diri, akrab dan lebih kreatif. Kuning juga dapat merugikan kita karena menyampaikan pesan dan perasaan ketakutan, kerapuhan secara emosi, depresi, kegelisahan, dan keputusan. Pilihan warna kuning yang tepat dan penggunaan yang sesuai akan mengangkat semangat kita dan lebih percaya diri.

C. Oranye

Warna oranye memberi kesan hangat dan bersemangat. Warna ini merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi. Warna oranye sebagai peleburan dari warna merah dan kuning, sama-sama memberi efek yang kuat dan hangat. Namun sekedar catatan bahwa warna oranye juga dapat memberi kesan murah jika digunakan terlalu dominan, karena warna ini memberi kesan mudah untuk dijangkau. Warna yang baik untuk dipasangkan dengan warna oranye diantaranya adalah warna ungu atau biru karena akan memberi kesan unik dan berkelas.

D. Coklat

Warna bumi yang memberikan kesan hangat nyaman dan aman. Namun selain itu, coklat juga memberikan kesan 'sophisticated' karena dekat dengan warna emas. Bisa dibayangkan kesan 'mahal



pada desain dengan kombinasi warna hitam dan coklat muda. Warna ini seringkali menunjukkan ciri – ciri suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.

E. Biru

Melambangkan intelektualitas, kepercayaan, ketenangan, keadilan, pengabdian, seorang pemikir, konsistensi, dan dingin. Selain itu, dapat memicu rasa depresi dan ragu-ragu.

Biru gelap akan membantu berpikir tajam, tampil jernih, dan ringan. Biru muda akan menenangkan dan menolong berkonsentrasi dengan tenang. Terlampau banyak biru akan menimbulkan rasa terlalu dingin, tidak akrab, dan tak punya emosi atau ambisi.

F. Hijau

Hijau adalah warna yang tenang karena biasanya dikaitkan dengan lingkungan dan alam. Di dalam desain, kita bisa menggunakan warna hijau untuk memberikan kesan segar. Dan dengan mudah kita bisa memberikan nuansa membumi dengan kombinasi warna hijau dan coklat gelap. Warna ini juga berarti kesehatan, keseimbangan, rileks, dan kemudahan. Unsur negatif warna ini di antaranya memberi kesan pencemburu, licik, terasa jenuh, serta dapat melemahkan pikiran dan fisik.

G. Ungu

Memberi efek spiritual, kemewahan, keaslian, dan kebenaran. Ungu mampu menunjang kegiatan bermeditasi dan berkontemplasi. Kemerostan dan mutu yang jelek adalah sifat-sifat negatif warna ini.

H. Putih

Warna murni, suci, steril, bersih, sempurna, jujur, sederhana, baik, dan netral. Warna putih melambangkan malaikat dan tim medis.



Warna ini juga bisa berarti kematian karena berkonotasi kehampaan, hantu, dan kain kafan.

I. Abu – abu

Bijaksana, dewasa, tidak egois, tenang, dan seimbang. Warna abu-abu juga mengandung arti lamban, kuno, lemah, kehabisan energi, dan kotor. Karena warnanya tergolong netral atau seimbang, warna ini banyak dipakai untuk warna alat-alat elektronik, kendaraan, perangkat dapur, dan rumah.

J. Hitam

Berkesan elit, elegan, memesona, kuat, agung, teguh, dan rendah hati. Kesan negatifnya adalah hampa, sedih, ancaman, penindasan, putus asa, dosa, kematian, atau bisa juga penyakit. Tak seperti putih yang memantulkan warna, hitam menyerap segala warna. Dengan hitam, segala energi yang datang akan diserap. Walau mampu memesona dan berkarakter kuat, tapi banyak orang yang takut akan "gelap". Warna hitam berkonotasi gelap.



Gambar 30. Roda Warna  
(Sumber : [www.science.hq.nasa.gov.com](http://www.science.hq.nasa.gov.com))



#### 2.10.4 Peran Warna dalam Interior Café

Warna mempunyai peran yang sangat kuat dalam perancangan sebuah cat cafe. Selain image playground yang memiliki banyak varian warnannya, warna juga dapat menciptakan suasana dan nuansa terhadap sebuah cafe yang terkait pada filosofi-filosofi seekor kucing itu sendiri.

Maka, penerapan dan pemilihan warna yang baik harus benar-benar diteliti agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi atas penalaahan orang awam terhadap image kucing dan fungsi cafe. Kemudian, warna merupakan elemen yang dapat mempengaruhi psikis para pengunjung, seperti yang telah dikaji bab teratas. Maka, warna yang kontemporer merupakan pilihan utama dalam penerapan pada perancangan dengan alasan sebagai peran pengikat dalam penerapan filosofi yang diambil dari image kucing.

Selain itu, warna juga dapat membantu beberapa proses merancang dengan menjadikannya sebagai efek gerak sebuah layout ruangan. Sebagai contoh kecil adalah mengkombinasi dua warna sebagai penanda atau symbol perbedaan ruang, sehingga pengunjung dapat merasakan peralihan antar ruang yang diciptakan.

#### 2.11 Studi Karakteristik Pengguna

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah p yakni sebagai berikut :

##### A. Pengelola

Pengelola cafe adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas segala bentuk pelayanan cafe dan dipimpin oleh seorang kepala. Kepala cafe membawahkan dua bagian yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.

##### 1. Bagian administrasi

Petugas administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyerat, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi.

##### 2. Bagian teknis

Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga



konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas.

3. Tenaga pengelola koleksi bertugas melakukan inventarisasi dan kajian setiap koleksi cafe.
  - Tenaga konservasi bertugas melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi.
  - Tenaga preparasi bertugas menyiapkan sarana dan prasarana serta menata pameran.
  - Tenaga bimbingan dan humas bertugas memberikan informasi dan mempublikasikan koleksi untuk dimanfaatkan oleh masyarakat.

b. Pengunjung

Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu :

1. Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan cafe seperti cat lover, cattery, cat person, komunitas, remaja, dan anak-anak.
2. Kelompok orang yang baru mengunjungi cafe.

Berdasarkan tujuannya pengunjung dibedakan atas :

1. Pengunjung keperluan refreshing.
2. Pengunjung keperluan makan.
3. Pengunjung keperluan belajar.
4. Pengunjung keperluan meeting.
5. Pengunjung keperluan acara.
6. Pengunjung keperluan belanja.
7. Pengunjung keperluan berfoto.



## BAB III METODOLOGI DESAIN

### 3.1 Jenis Metode Desain



Bagan 1. *Mind Mapping* Metodologi Desain  
(Sumber : Data Pribadi, 2015)

Sebuah desain, tidak lepas dari sebuah metodologi yang mendasari landasan konsep yang menciptakan gagasan sebuah desain itu sendiri. Dalam pengembangan desain pada cat cafe ini, metodologi desain yang digunakan adalah metode approach research. Metodologi ini memiliki ciri kegiatan diagnostic (mendiagnosis), descriptive (menguraikan unsur-unsur objek), dan theoretical (berdasarkan teori). Ciri diagnostic terjadi pada tahapan analisis data. Analisis data didiagnosis setelah data-data terkumpul dari proses pengumpulan data. Proses pengumpulan data ini berupa observasi, survei, dan studi literatur. Setelah diagnosis analisis data, konsep yang sesuai untuk memecahkan masalah dalam interior dapat ditemukan. Setelah konsep ditemukan, disesuaikan dengan judul perancangan.

Kemudian, ciri descriptive dilakukan pada tahap pengumpulan data dan penyusunan konsep, dimana unsur-unsur objek dapat diuraikan satu- per satu. Setelah konsep berjalan, tahapan pra-desain sampai dengan desain akhir juga menggunakan kegiatan descriptive untuk menentukan komponen-komponen



desain berdasarkan konsep yang telah dirumuskan sebelumnya. Ciri terakhir, theoretical, dilakukan pada proses pengumpulan data studi literatur. Pendekatan ini ditujukan agar output dari perancangan ini menjadi lebih objektif berdasarkan bidang atau bahasan keilmuan yang berlaku, dan tidak serta-merta hanya keinginan subjektif dari desainer saja.

### 3.2 Latar Belakang



Gambar 31. Logo Wahana  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

Wahana Cat Housing adalah perusahaan yang berjalan dalam bidang industri kreatif. Produk yang saya produksi berupa furnitur arena bermain kucing sekaligus elemen estetis pada ruang interior rumah. Furnitur ini mengutamakan kucing sebagai prioritas utama saya. Mencakup area segala aktifitas kucing, tempat bermain dan berlatih ketangkasan untuk kebutuhan emosional kucing. Namun tetap mengedepankan estetika desain dalam interior ruang sehingga akan berkesan unik. Dengan olah desain yang baik akan menjadikan furnitur ini berperan penting bagi anda yang memiliki kucing, bahkan dapat menjadi point of view dari interior ruang. Keunikan tersebut akan menciptakan dimensi kenyamanan bagi manusia serta kucing kesayangannya.

Kita menyadari bahwa bisnis yang baik adalah bisnis memiliki impact social yang tinggi. Sehingga dapat berguna untuk lingkungan dan masyarakat sekitar. Bisnis yang benar-benar baru dapat menjadi pemimpin pasar dan kita akan leluasa untuk bermain marketing didalamnya. Blue ocean strategy adalah sebuah strategi pemasar yang dapat menjadi pedoman bagi pebisnis.



Dengan banyaknya permintaan dan kebutuhan konsumen yang semakin meningkat, maka wahana membuka sebuah bidang usaha baru yang berjalan dalam bidang fashion dan kuliner. Dengan segmen pasar baru ini, diharapkan dapat menambah margin dan value pada produk utama, serta dapat menciptakan komunitas demi kebaikan bersama didalamnya.

### 3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, merupakan metode dimana sebuah metode penelitian deskriptif, dilaksanakan dengan pendekatan penelitian yang sering digunakan dalam proses pengumpulan data agar berguna dalam menghasilkan hasil penelitian yang akurat secara teori maupun data – data yang diperoleh. Sehingga dapat diperoleh sebuah kesimpulan yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan tidak meleset jauh dari objek permasalahan yang diteliti juga.

#### a. Observasi Lapangan

Terdapat dua fungsi pada langkah berikut ini, yaitu yang disebut sebagai langkah observasi lapangan. Observasi dapat dilakukan dengan dua metode, yaitu metode observasi eksisting serta metode observasi studi perbandingan. Sehingga dari kedua metode itu dapat dihasilkan beberapa rumusan masalah dan batasan – batasannya. Pada metode observasi studi perbandingan, Cat Cafe (Cutie Cats) yang terletak di Jakarta, terpilih sebagai objek perbandingan.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada owner sebuah cat cafe yang baru akan dibangun di Denpasar, Bali. Metode ini cukup efektif dengan beberapa peluang dibukanya cat cafe di Denpasar. Studi akan kebutuhan ruang, studi pengunjung, dan beberapa kebutuhan berbagai ras kucing yang akan disediakan, menjadi point tersendiri untuk perancangan cat cafe.

#### c. Studi Literatur



Studi literatur berfungsi sebagai dasar perolehan data yang signifikan dan sesuai dengan permasalahan di lapangan, sehingga melalui studi ini yang proses perolehan datanya dapat diperoleh melalui majalah, artikel ilmu pengetahuan, internet, serta buku – buku cetak yang diterbitkan secara resmi oleh dunia pendidikan.

### **3.2.2 Analisis Data**

Data yang sudah didapat dari proses pengumpulan data kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deduktif, dimana data yang telah diperoleh tersebut dibandingkan kemudian diambil hal-hal positif dan yang berguna serta mempertimbangkan segi kekurangannya. Selain itu juga menggunakan metode komperatif, metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data-data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul Tugas Akhir.



## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1 Objek Desain

Objek desain yang diambil pada Tugas Akhir ini adalah Cat Cafe & Cat Store dengan beberapa pemilihan ruangnya yaitu, dibagi atas 3 area adalah area Wahana *Cat Cafe*, Restaurant, Cat Store. Selain area tersebut diatas, ada beberapa area privasi yang hanya dapat diakses oleh karyawan saja. Area ini terdiri dari beberapa ruang. Antara lain adalah, kitchen, office, storage, catrooms dan cat service.

### 4.2 Sejarah Wahana



Gambar 32. Mockup Wahana  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

Pada awalnya wahana merupakan ide bisnis yang pertama kali dibuat pada bulan mei 2014. Pada saat itu ide ini muncul ketika saya pertama kali masuk pada komunitas pecinta kucing di Surabaya. Saat itu tidak ada sama sekali penjual mainan kucing yang nampak dominan di pasaran. Ada beberapa penjual Cat Condo yang nampak sepi karena desainnya yang monotone. Lalu saya mencoba browsing di internet tentang desain mainan kucing. Saya sempat tercengang

---



karena faktanya di luar negeri bisnis rumah kucing ini sudah sangat diminati para cat lover disana. Dan sudah menjadi bisnis berskala besar dengan prospek yang sangat brilian. Dan anehnya mengapa di indonesia hanya ada Cat Condo tanpa ada desain lain yang mendukungnya. Padahal perkembangan komunitas kucing sangat cepat. Dapat dilihat dari facebook, yang saat ini setiap kota di pulau jawa, sumatra, bali, kalimantan sudah memiliki komunitas pecinta kucing. Dengan background saya adalah mahasiswa desain, saya antusias untuk mengembangkan bisnis furnitur ini. Dan percaya suatu saat akan menjadi sebuah trend yang baru ditengah masyarakat.

Melihat peluang ini begitu cemerlang, saya mengadakan riset yang mendalam tentang karakter kucing, komunitas, permintaan dan kebutuhan pasar. Dan alangkah kagetnya, ketika mengetahui kucing-kucing yang dipelihara oleh Cattery bernilai puluhan juta rupiah. Beberapa pemain kucing yang sempat saya wawancarai, menunjukkan bahwa kucing bersertifikat pedigre bernilai 18-30JT rupiah. Sedang yang standart CFA dan memiliki microchip harganya bisa mencapai 70Jt bahkan 100Jt lebih. Saya berkesimpulan bahwa, komunitas kucing sama halnya seperti komunitas harley yang bermain dengan benda bernilai tinggi, dan hal ini akan mendongkrak tingkat glamoritas dan mencari popularitas masing-masing pada setiap cattery. Sehingga timbullah kebanggaan tersendiri jika memiliki kucing yang bernilai paling tinggi. Dan akan bangga jika lebih dipandang oleh komunitasnya. Tentunya hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan saya dalam menentukan harga pada produk wahana kedepannya.

Setelah melalui riset dan pengamatan yang panjang. Wahana mulai berproduksi dan aktif menjualnya pada bulan April 2015. Disinilah awal dari serangkaian tantangan awal membangun bisnis yang besar. Wahana mulai memperkenalkan produknya pada 26 April 2015 pada Propaganda Catshow Sidoarjo di Lippo Plaza Sidoarjo. Awal mula perkenalan banya pengunjung yang sekilas penasaran, tertarik dan ingin mengenal wahana lebih dalam. Karena produk saya terbilang baru dipasaran, para catlover masih menebak-nebak benda apa yang saya jual. Setelah berhasil memperkenalkan pada pameran pertama, lalu wahana mulai memberikan promosi-promosi pada pameran yang kedua dan



selanjutnya. Respon Cat Lover sangat fantastis. Dapat dilihat dari banyaknya responden berupa like pada akun facebook wahana. Dalam waktu dua bulan saya sudah banyak dikenal oleh cat lover.

Melihat perkembangan bisnis ini yang begitu brilian, wahana memutuskan untuk melebarkan jangkauan pasarnya melalui usaha dalam bidang fashion dan kuliner. Dengan maraknya perkembangan trend cat lover, bisnis ini dirasa mampu untuk dapat menjadi peluang yang menjanjikan ditengah masyarakat yang memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi dan membutuhkan fasilitas refreshing di tengah padatnya kota metropolitan.

#### 4.3 Studi Pemandangan



Gambar 33. Cutie cat cafe kemang jakarta  
(Sumber : <https://twitter.com/cutiecatscafe>, 2015)

Kafe kucing merupakan tempat dimana pengunjung bisa nongkrong sambil bermain dengan kucing yang tinggal di kedai tersebut. Cafe kucing pertama kali buka di Taiwan pada 1998, lalu menjamur di Jepang pada pertengahan 2000-an, sebelum menyebar di Asia, Eropa, dan Amerika Serikat. "Ini menjadi fenomena karena banyak pecinta kucing yang tidak dapat

---



memelihara mereka, biasanya karena tinggal di apartemen yang melarang hewan peliharaan." ujar Michael Kurtz, pendiri Cutie Cats Café. Pria 48 tahun asal Jerman itu membuka Cutie di Jalan Kemang I pada 12 Februari lalu. Di ruangan persegi empat tersebut, kita akan dikelilingi 15 kucing, yang kebanyakan ras himalaya. Ada juga Argo si kucing Bengal, yang tidak berhenti hilir mudik, seolah memamerkan bulunya yang keemasan dengan totol-totol menyerupai macan tutul. "Tadinya mereka semua tinggal di rumah saya," kata Lia Mutiara, 35 tahun, istri Michael, yang sebelumnya tinggal bersama 31 kucing di kediaman mereka di Kemang. Melihat mahluk-mahluk bermuka menggemaskan itu tidur saja, pengunjung sudah sangat bahagia. Apalagi bermain bersama dan mengelus bulu mereka yang sehalus kapas.

Animo pengunjung cukup tinggi. Maka, Michael dan Lia menetapkan batas maksimal pengunjung 20 orang dalam satu waktu, supaya kenyamanan tuan rumah tidak terganggu. Namun batasan itu agaknya perlu direvisi karena 20 tamu dalam ruangan 40 meter persegi yang seperlimanya merupakan area rumah kucing, jadi penuh sesak. Mereka mempersiapkan semua hal sampai mendetil. Misalnya, minuman dalam wadah plastik tertutup dan meja diberi lubang cangkir sehingga tidak gampang tumpah. "Terapi kucing" pun berjalan mulus.

### **Cutie Cats Cafe**

Jalan Kemang 1 nomor 12F, Jakarta Selatan

Buka : Senin-Ahad, 10-21 WIB

Tarif : Rp 50 ribu per jam, akhir pekan Rp 75 ribu per jam.

: Tambahan, Rp 35 ribu per jam

Kelebihan :

- + Kucing lebih banyak, 15 ekor. Ras himalaya, persia, bengal, scottish fold, dan maine coon.
- + Minuman disajikan dalam wadah tertutup.
- + Ruang bebas bau.
- + Menyediakan bacaan dan siaran tentang kucing.



Kekurangan:

- Ruangannya 40 meter persegi, dengan batasan pengunjung 20 orang.
- Makanan terbatas pada kue.

#### 4.4 Lokasi Eksisting



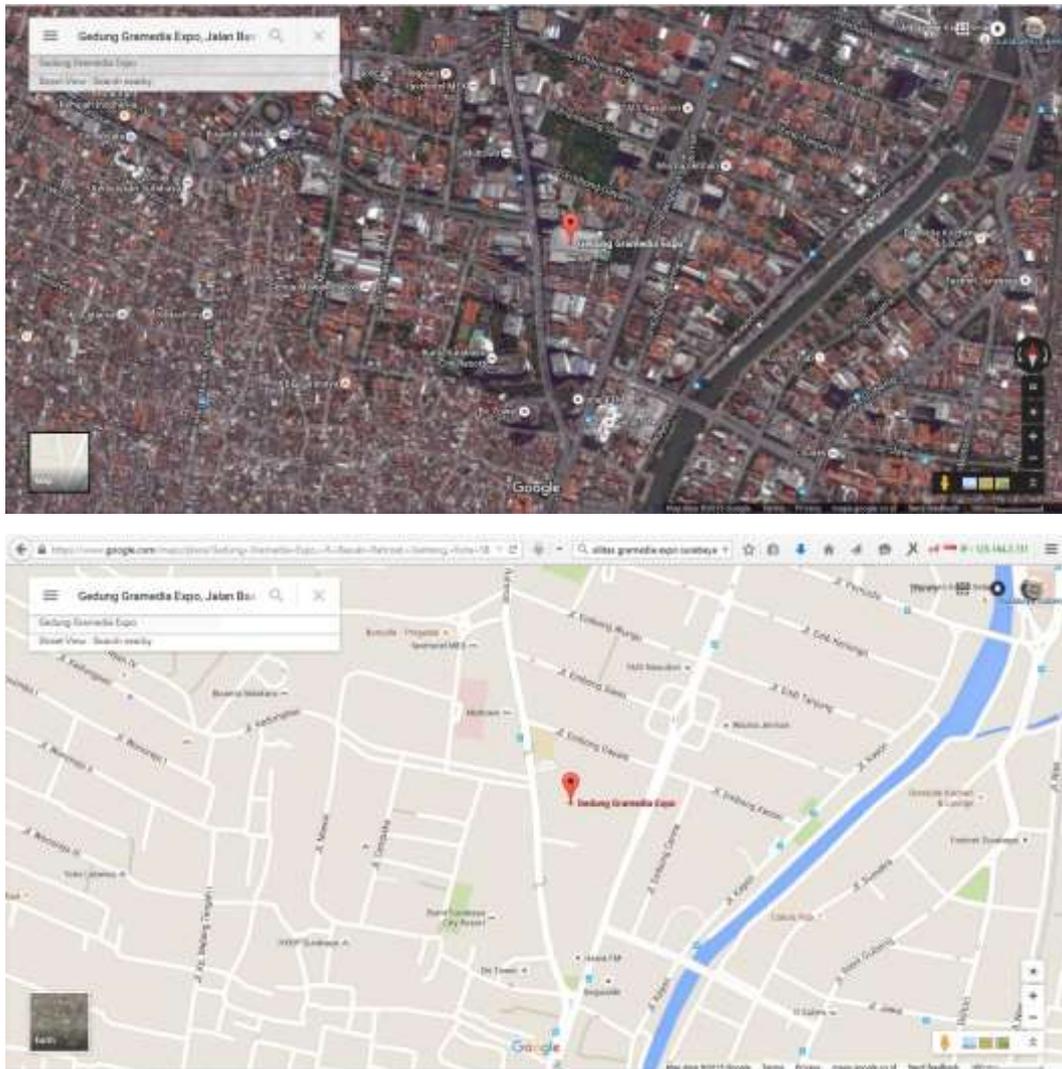
Gambar 34. Gamedia expo surabaya  
(Sumber : *map.google.com*, 2015)

Cat Cafe yang akan dibangun dan didirikan merupakan cafe baru dengan konsep yang sudah mulai berkembang di Indonesia. Cafe ini dibangun pada lahan yang mempunyai luasan 1200 meter persegi. Berikut beberapa studi mengenai lokasi dan lahan dimana proyek ini akan dilaksanakan. Lokasi yang diambil dari aplikasi Google Maps berada di daerah Surabaya Pusat tepatnya ada di Jalan Basuki Rachmat. Apabila diperhatikan dari segi demografi lingkungan, lahan eksisting di samping merupakan daerah yang sangat strategis untuk sebuah fasilitas umum seperti cafe.

Karena selain jalan ini sendiri merupakan akses utama kota Surabaya, yang pastinya akan menjadi jalur pendatang dari luar kota, lokasi ini juga merupakan pusat kegiatan yang cukup padat bagi masyarakat Surabaya (kegiatan hiburan dan pekerjaan).



Tugas Akhir Desain Interior Cat Cafe dan Cat Store berkonsep Fun  
Playground dengan Furnitur Segitiga



Gambar 35. Gramedia expo map  
(Sumber : *map.google.com*, 2015)



#### 4.5 Denah Eksisting



Gambar 36. Gamedia Expo View  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Denah eksisting diatas merupakan bangunan lain, yang sebelumnya berfungsi sebagai Gamedia Expo. Gamedia Expo belum lama ini diubah menjadi Dyandra Ballroom Surabaya, terletak persis di jantung kota Surabaya. Hal ini memudahkan akses dari manapun. Tamu-tamu yang tersebar di penjuru sudut kota Surabaya pasti tak akan keberatan menjangkau lokasi venue yang terletak di jalan Basuki Rahmat ini. Lokasinya sendiri tidak susah dicari. Terletak di jalan Basuki Rahmat Surabaya, lokasi venue ini berada di sebelah kanan jalan. Terlihat sebuah baliho besar yang bertuliskan "Gamedia" atau Dyandra Ballroom.



- **Interior**



Gambar 37. Gramedia Expo Interior 1  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Desain yang dihadirkan oleh dyandra ballroom ini sangat eksklusif. Dengan style luxury yang membawanya pada kesan mewah dan megah. Pada dasarnya ballroom ini didesain untuk keperluan acara yang bersifat high end. Kelebihan interior pada Dyandra Ballroom ini adalah, tidak adanya pilar yang mengganggu di tengah ruangan. Pilar-pilar yang biasa menghalangi pandangan ke arah panggung dan memakan tempat ini tidak akan dijumpai di venue ini. Pada gedung pameran lain besarnya kolom tentu sangat merugikan dalam sisi penjualan dan desain ruang. Selain bebas dari kolom bangunan, lantai Dyandra Ballroom diisi dengan full carpet dan dindingnya pun diberi peredam sehingga membuat suasana dalam ballroom lebih nyama serta kedap terhadap suara. Ruang juga terlihat manis tanpa dengan rapuhnya penempatan AC Central. Dengan fitur yang istimewa, tentunya harga sewa ballroom ini sangat tinggi.



- **Fasilitas**



Gambar 38. Gamedia Expo Interior 2  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Dyandra ballroom dilengkapi dengan ruang fasilitas yang sangat lengkap. Diantaranya terdapat toilet yang cukup memadai hingga kemungkinan peluang ribuan pengunjung. Selain toilet, juga dilengkapi dengan ruang merokok dan mushola yang cukup lebar. Serta ruang staff yang juga multifungsi. Pre-function yang sangat luas menjadi nilai plus dari venue ini. Betapa tidak, sepanjang pre-function yang luas ini bisa dimanfaatkan untuk dekorasi, photo corner, hingga pemasangan booth-booth promosi. Dibatasi oleh kaca-kaca yang super-besar, membuat pre-function terlihat lebih mewah dibandingkan venue lainnya. Lahan parkir yang disediakan pun cukup besar. Terdiri dari 2 lantai parkir basement dan parkir VVIP dengan tarif parkir yang (cukup) mahal karena dihitung per jam. Untuk urusan listrik juga tidak perlu khawatir, karena Dyandra Ballroom memberikan secara cuma-cuma penggunaan listrik tanpa tambahan biaya dan kapasitas listrik yang lebih dari cukup.



- **Kapasitas**

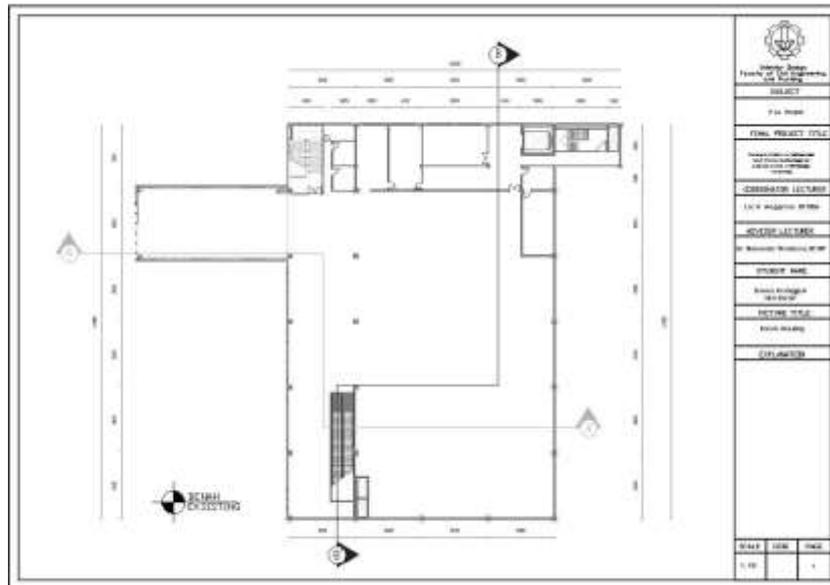


Gambar 39. Gramedia Expo Interior 3  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Dyandra Ballroom bisa disekat menjadi 3 bagian ruangan: 2 ruangan berukuran sedang dan 1 berukuran besar. Apabila semua sekat ini dibuka dan 3 ruangan ini disatukan, maka kapasitas Dyandra Ballroom bisa menampung 100 meja, atau 1500 undangan untuk standing party. Untuk pesta atau event yang hanya mengundang sedikit orang bagaimana? Tenang saja! Ruangan sebesar itu bisa disekat dan dibagi-bagi lagi menjadi sub-ruangan yang lebih kecil dan sesuai kapasitas. So, tidak perlu pusing untuk mendekorasi ballroom sebesar ini apabila hanya memiliki jumlah tamu sedikit.

#### 4.6 Analisa Eksisting

Existing yang diambil adalah pada bagian lantai dua yang saat ini telah digunakan sebagai toko buku (gramedia). Eksisting ini dianggap layak untuk diubah menjadi cat cafe dan cat store. Dengan pertimbangan utilitas dan akses untuk area publik dan private lebih memungkinkan dan sangat nyaman. Area ini memiliki luas keseluruhan 1200m<sup>2</sup> dengan area pengunjung dan karyawan yang terpisah. Hal ini tentu sangat mendukung untuk studi desain interior cat cafe dan cat store ini. Dengan penempatan beberapa area basah yang terpusat, namun fungsional, dapat memudahkan maintenance dari kucing dan juga pengunjung tanpa mengganggu satu sama lain.



Gambar 40. Denah gramedia expo  
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)

#### 4.7 Konsep Makro



Gambar 41. Fun Concept  
(Sumber : google.com, 2015)

Konsep makro diambil dari konsep utama desain yaitu Fun Playground. Fun yang berarti kegembiraan, sedangkan Playground dapat diartikan sebagai tempat bermain / bersenang-senang. Dengan konsep ini kesan ruang menjadi lebih



aktif dan sangat cocok untuk diaplikasikan pada cat cafe yang membutuhkan aktifitas bermain bersama kucing di dalamnya.

Playground yang diaplikasikan pada ruang cafe dapat menimbulkan kesan yang unik dan berkarakter. Selain itu, konsep ini dapat mengubah suatu mood seseorang menjadi lebih segar dan gembira. Dengan permainan warna yang soft, kesan yang didapat akan jauh lebih tenang dan aman. Kesan ini juga dapat mengubah karakter kucing yang ganas, menjadi lebih jinak dan penyayang.

Bentukan diambil dari bentukan playground yang lebih atraktif dalam penyajian. Beberapa bentukan cat house juga disesaikan kedalam bentukan furnitur. Agar lebih memiliki kesan ruang yang menarik, pemberian furnitur dengan bentukan segi tiga akan menjadikan ruang lebih memiliki point of view. Sehingga nampak serasi dari berbagai sisinya.

#### 4.8 Konsep Mikro



Gambar, 42. Playground  
(Sumber : *dokumen pribadi*, 2015)

Konsep mikro dari perancangan ini dibagi menjadi 4 bagian konsep mikro, yaitu konsep mikro dinding, lantai, plafon, dan furnitur. Berikut pembahasan dari ke-4 konsep mikro tersebut :



### A. Dinding



Gambar 43. Konsep Dinding  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Konsep dinding tidak beda halnya dengan lantai. Pewarnaah dan beberapa aksen playground diaplikasikan pada beberapa sudut ruang, sehingga dindingpun bisa menjadi objek permainan yang menarik. Hal spesifik yang dapat diambil adalah, beberapa mainan dibuat memiliki ketinggian yang rendah sehingga agar dapat dengan mudah dijangkau oleh anak-anak. Berikut adalah beberapa contoh gambar dinding dengan konsep playground.

### A. Lantai





Gambar 44. Konsep Lantai  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Pada konsep lantai permainan sederhana dapat menjadi pilihan yang menarik. Selain untuk menambah kesan playground, fungsi permainan ini juga sebagai arena bermain anak-anak yang dapat merangsang anak untuk lebih aktif. Ada beberapa permainan lantai yang sederhana yang dapat diaplikasikan dalam store. Seperti garis untuk arena maraton yang mengarah pada kasir, permainan ikuti warna yang dapat menarik minat pengunjung untuk mengunjungi tempat display yang banyak tersedia. Hal ini tentunya dapat meningkatkan daya jual suatu produk. Dengan adanya beberapa mainan tersebut, area yang jarang di lintasi orang akan merata dan semua barang display dapat terjual dan merata. Selain itu, trampolin juga merupakan arena yang cocok untuk bermain anak. Tidak hanya sebagai estetis belaka, namun dapat merangsang keaktifan anak-anak.

#### B. Plafon



Gambar 45. Konsep Plafon  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Konsep pada plafon cenderung berkonsep triangle yang dapat menyatu dengan furnitur ruang. Konsep ini diambil untuk



mempercantik ruang. Selain untuk keserasian terhadap ruang, plafon ini juga dapat dimanfaatkan sebagai penutup pencahayaan ruang maupun sebagai penutup elemen akustik ruang. Sehingga lebih rapi dan tetap fungsional. Cahaya lampu pun dapat dihias dengan lebih rapi, dengan hidden lamp. Sistem penghawaan seperti AC Central serta splinker juga dapat dimanipulasi dengan bentukan yang abstrak.

### C. Furnitur



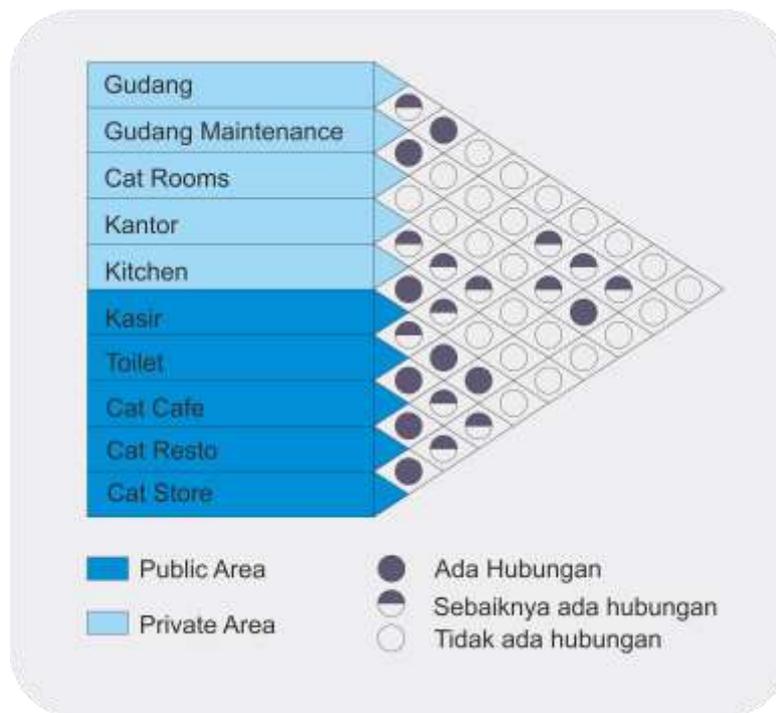
Gambar 46. Konsep Furnitur  
(Sumber : *google.com*, 2015)

Konsep furnitur diciptakan dengan beberapa bentukan geometris yang seragam. Beberapa bentuk menggunakan konsep playground, sedang bentukan lain menggunakan triangle furnitur sebagai bentuk view penyejuk ruangan. Triangle furnitur dapat di aplikasikan dalam berbagai fungsi kegunaan. Mulai dari book shelves, mainan kucing, rak display produk, maupun beberapa coffe table. Dalam hal ini, bentukan segi tiga lebih mudah untuk di aplikasikan menjadi bentukan abstrak yang serasi dengan ruang. Bentuk yang dapat mewakili beberapa bidang geometri lain serta dapat memberi kesan simetris pada sebuah bentukan furniture.

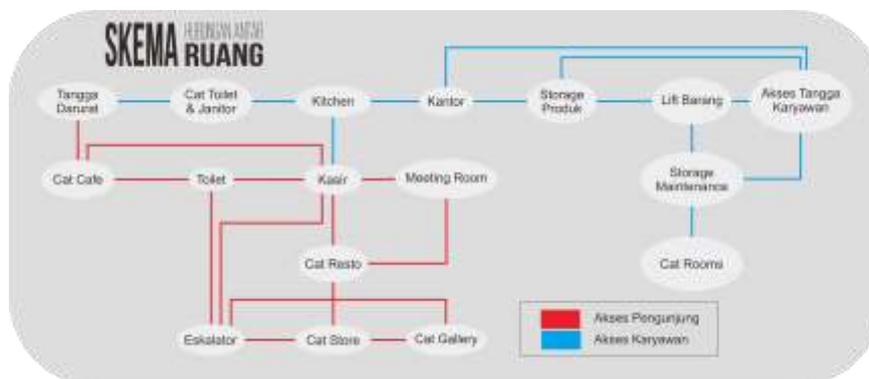


#### 4.9 Konsep Hubungan Ruang

Setelah melakukan studi eksisting pada bab 2, perumusan hubungan ruang juga dilakukan secara bersamaan dengan menganalisis luas kebutuhan ruang. Dalam konsep hubungan ruang ini terdapat 3 macam sub- bahasan yaitu *matrix*, *bubble diagram*, dan *interaction net*.



Bagan 2. Konsep Hubungan Antar Ruang  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



Bagan 3. Skema Hubungan Ruang  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



#### 4.10 Desain

Setelah melakukan serangkaian proses perumusan konsep pada sub bab sebelumnya, tahap selanjutnya adalah mendesain objek berdasarkan data-data yang telah didapatkan mengenai objek.

#### 4.11 Desain Awal

Pada tahap desain awal, dilakukan dengan cara membuat 3 macam alternatif desain. Alternatif-alternatif desain ini terdiri dari *brainstorming* ide-ide desain melalui sketsa-sketsa manual perspektif ruangan dan elemen-elemen interior lainnya seperti gagasan ide akan furnitur, elemen estetis ruangan, dan detail arsitektur interior. Selain itu juga *me-layout* denah untuk masing-masing alternatif. Kemudian dari beberapa alternative desain awal akan muncul sebuah metode pembobotan dalam 3 alternatif tersebut, yang mana tabel pembobotan sebagai berikut :

Purposes	A	B	C	D	Score	Rank	Mark	Relative Weight
A. Alur Sirkulasi	-	1	1	1	3	1	8	0.35
B. Bentuk Layout Ruang	0	-	0	0	0	4	5	0.15
Kemudahan Mengakses Area Museum	0	1	-	1	2	2	10	0.3
Kesesuaian Ruang Dengan Kebutuhan	0	1	0	-	1	3	7	0.2
Value							30	1.0

Objective	Weight	Parameter	Alt. 1			Alt. 2					
			M	S	V	M	S	V			
A. Alur Sirkulasi	0.35	Standard an Sirkulasi Anthropometri Museum		8	2.8		6	2.1		8	2.8
B. Bentuk Layout Ruang	0.3	Pengunjung Mudah Memahami Bagian Ruang		6	1.8		5	1.5		4	1.2
Kemudahan Mengakses Area Museum	0.2	Standar Luasan sesuai dengan kebutuhan		7	2.45		4	0.8		4	0.8
Kesesuaian Ruang Dengan Kebutuhan	0.15	Aplikasi Langgam - Langgam yang diterapkan pada elemen estetis		4	0.6		6	0.9		5	0.75
				7.65			5.3			5.55	

Tabel 3. *Weighted Method*  
(Sumber : *Data Pribadi*, 2015)

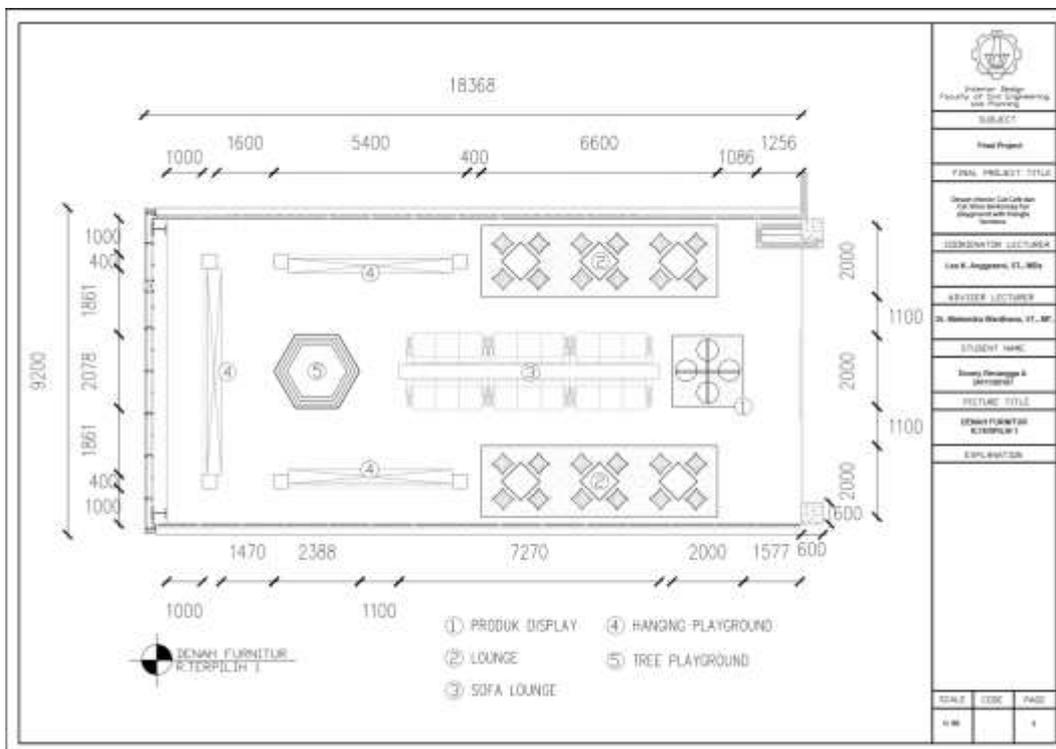


## 4.12 Desain Akhir

Setelah melalui tahap – tahap diatas, mulai dari melakukan alternatif desain, melakukan pembobotan, serta melakukan perancangan konsep makro dan mikro, barulah muncul sebuah desain akhir yang mencerminkan semua bentukan rancangan yang telah dikonsep berdasarkan olahan – olahan konsep awal dan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan dalam permasalahan desain. Maka dari itu berikut adalah preview – preview dari desain akhir tersebut.

### 4.12.1 Desain Akhir Cat Cafe

Pada zona Cat Café aktifitas yang diutamakan adalah bermain dengan kucing. Dengan melihat aspek-aspek penting yang harus dirancang sesuai kebutuhan manusia dan kucing, maka dalam hal ini penting akan adanya sirkulasi, furnitur dan pempatan elemen interior yang tepat. Demikian adalah beberapa view pada zona Cat Café :





Gambar 47. Denah Area *Cat Café*  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



Gambar 48. *Cat Café*, View 1  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)

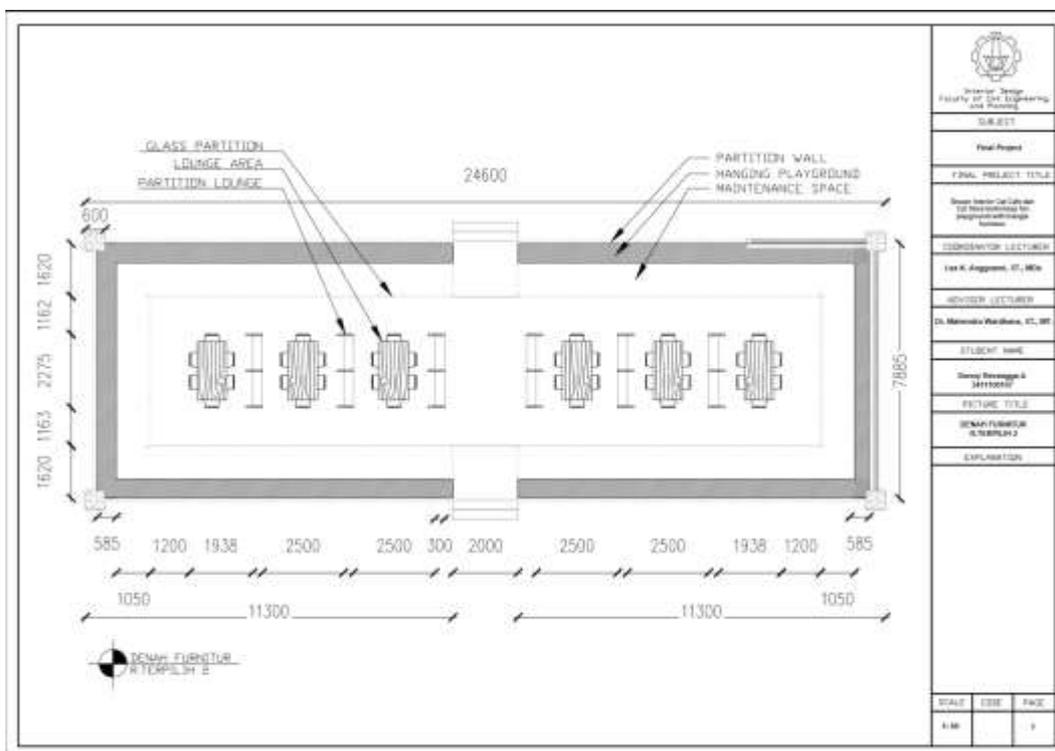


Gambar 49. *Cat Café*, view 2  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



#### 4.12.2 Desain Akhir Cat Resto

Memasuki runga terpilih kedua, yaitu cat resto. Yang membedakan area ini dengan cat café adalah, pada area ini pengunjung tidak diperkenankan untuk memegang kucing secara langsung. Pengunjung pada ruang ini dikhususkan untuk kegiatan makan dengan nyaman tanpa diganggu oleh kucing. Karena keduanya ditempatkan secara terpisah. Aktivitas kucing tidak dapat mengganggu aktivitas pengunjung. Pengunjung dapat menikmati secara langsung view kucing-kucing tersebut bermain dengan lincah.



Gambar 50. Denah Cat Resto  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



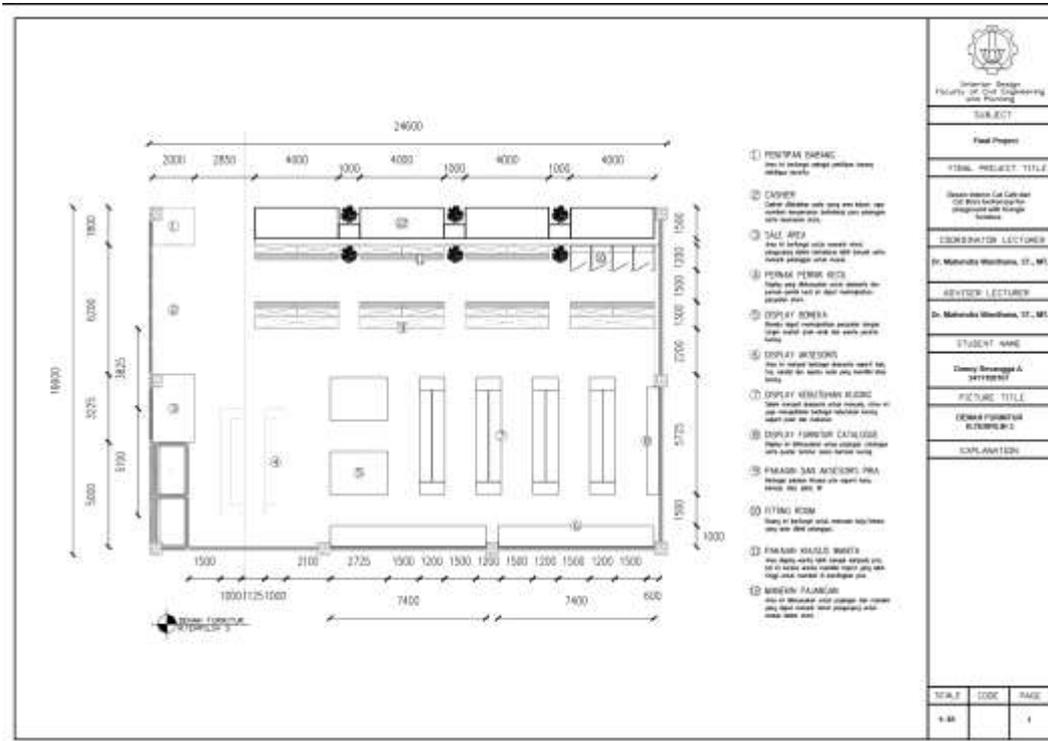
Gambar 51. Cat Resto, view 1  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



Gambar 52. Cat Resto, View 2  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



### 4.12.3 Desain Akhir Cat Store



Gambar 53. Denah Cat Store  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)

Pada area cat resto ini, terdapat banyak produk display untuk dipasarkan. Dari berbagai macam kebutuhan fashion pria dan wanita, seperti baju, jacket, hoodie, tas, hingga aksesoris pendukung fashion lain. Area cat store terbagi menjadi 6 bagian, yaitu area kebutuhan fashion wanita, fashion pria, kebutuhan hewan, furniture kucing, sale area, dan yang terakhir adalah cashier. Dimana hubungan antar ruang sudah jelas memiliki alur dan siklus yang baik. Dalam hal ini saya menciptakan konsep alur pengunjung yang dapat diklasifikasikan menjadi 3 bagian, yaitu pengunjung wanita, pria, dan kebutuhan kucing. Masing-masing alur diberi warna yang berbeda sesuai keperuntukannya. Selain dapat memudahkan pengunjung dalam berbelanja, alur ini juga akan mampu menjadi daya tarik pengunjung untuk masuk ke dalam store.



Gambar 54. Cat Store, view 1  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



Gambar 55. Cat Store, view 2  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)





Gambar 56. Cat Store, view 3  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)



Gambar 57. Cat Store, view 4  
(Sumber : *Dokumen Pribadi*, 2016)





## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)					
PEKERJAAN INTERIOR CAT CAFÉ					
GRAMEDIA EXPO 2016					
NO.	URAIAN	KUANTITAS	SAT.	HARGA SATUAN (Rupiah)	JUMLAH HARGA (Rupiah)
a	b	c	d	e	f = (c x e)
<b>I DIVISI I. PERSIAPAN</b>					
1	Alat Kerja	1,000	Ls	16,000,000.00	16,000,000.00
1	P3K	1,000	Ls	5,000,000.00	5,000,000.00
2	Administrasi.dll	1,000	Ls	3,000,000.00	3,000,000.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI I</b>					<b>24,000,000.00</b>
<b>II DIVISI II. PEKERJAAN LANTAI</b>					
1	Pekerjaan Lantai Ceramic (Roman 60x60)	168,360	m2	300,000.00	50,508,000.00
2	Pekerjaan Karpet Super Soft	30,400	m2	750,000.00	22,800,000.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI II</b>					<b>73,308,000.00</b>
<b>III DIVISI III. PEKERJAAN DINDING</b>					
1	Renovasi Jendela	22,000	unit	550,000.00	12,100,000.00
2	Cat Tembok Nippon Paint	1,000	Ls	9,000,000.00	9,000,000.00
3	Pengadaan Partisi	3,000	Unit	3,650,000.00	10,950,000.00
4	Finishing Kolom	8,000	Unit	488,000.00	3,904,000.00
4	Pintu Masuk Kayu dan Estetis	1,000	Ls	13,771,000.00	13,771,000.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI III</b>					<b>49,725,000.00</b>
<b>IV DIVISI IV. PEKERJAAN PLAFON</b>					
1	Rangka Hollow 40/40	168,360	m2	280,000.00	47,140,800.00
2	Kalsiboard Ceiling Panel	168,360	m2	52,000.00	8,754,720.00
3	Instalasi AC Central	1,000	Ls	2,350,000.00	2,350,000.00
4	Instalasi Lampu	1,000	Ls	6,432,000.00	6,432,000.00
5	Cat Plafon	168,360	m2	62,500.00	10,522,500.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI IV</b>					<b>75,200,020.00</b>
<b>V DIVISI V. FURNITUR KUCING VERTICAL</b>					
1	Cat Shelter	51,000	bh	450,000.00	22,950,000.00
2	Cat Stairs	16,000	bh	270,000.00	4,320,000.00
3	Signage	3,000	bh	1,610,000.00	4,830,000.00
4	Artificial Tree	3,480	Unit	1,200,000.00	4,176,000.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI V</b>					<b>36,816,000.00</b>
<b>VI DIVISI VI. FURNITUR KUCING STANDING</b>					
1	Cat Tree (Cactus)	1,000	set	5,200,000.00	5,200,000.00
2	Cat Condo (Saamis Teepee)	2,000	set	2,400,000.00	4,800,000.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI VI</b>					<b>10,000,000.00</b>
<b>VII DIVISI VII. FURNITUR DAN ESTETIS</b>					
1	Wooden Bench	1,000	set	1,325,000.00	1,325,000.00
2	Custom Sofa	12,000	set	1,225,000.00	14,700,000.00
3	Custom Lounge	6,000	set	881,000.00	5,286,000.00
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN DIVISI VII</b>					<b>21,311,000.00</b>
<b>TOTAL</b>					<b>290,360,020.00</b>
<b>PPH 2%</b>					<b>5,807,200.00</b>
<b>SUB TOTAL</b>					<b>296,167,220.00</b>
<b>PPN 10%</b>					<b>29,616,722.00</b>
<b>GRAND TOTAL</b>					<b>325,783,942.00</b>

Surabaya, 7 Maret 2016



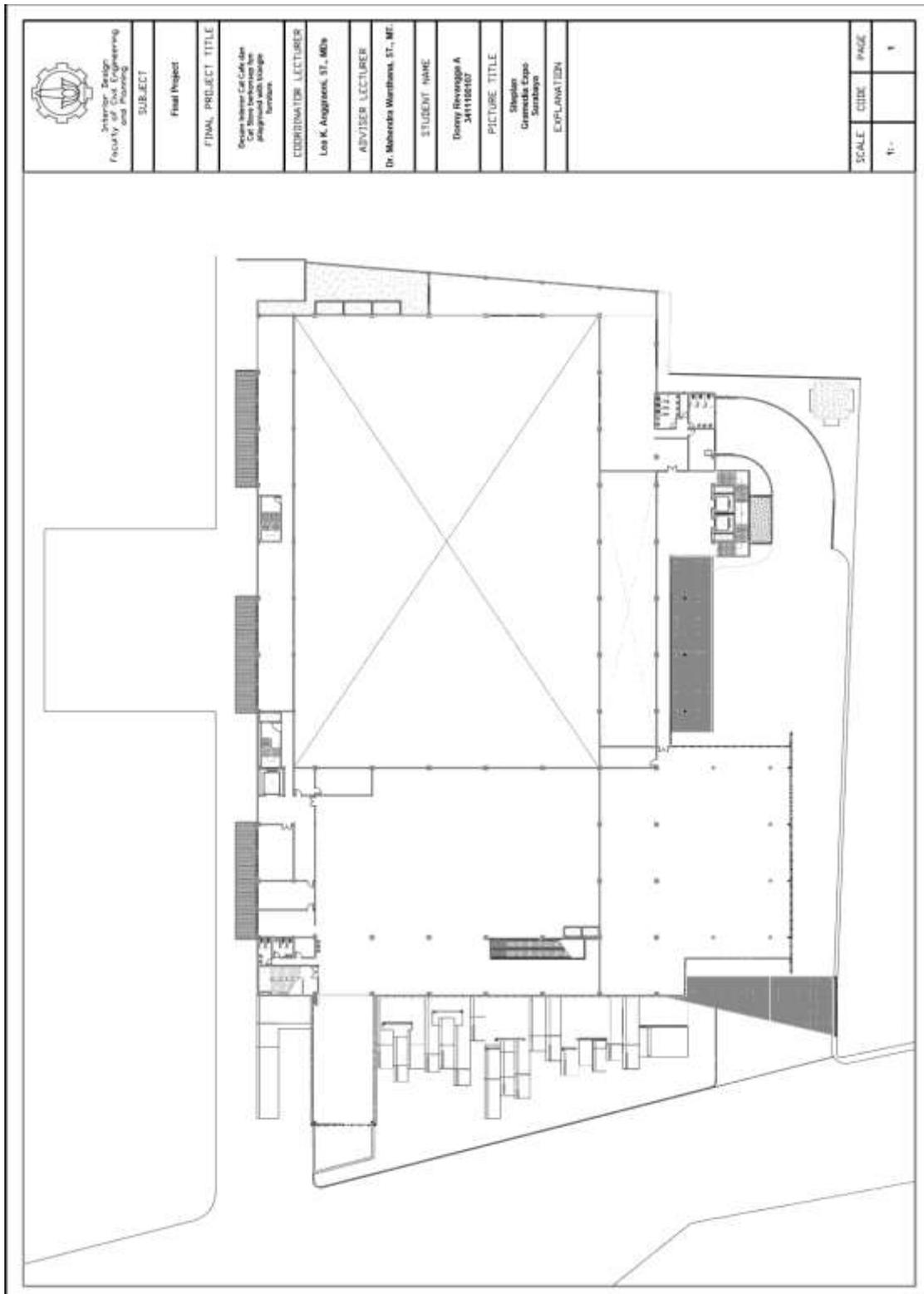
**Lampiran 2.** Rencana Anggaran Biaya (RAB) Furnitur.

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB) PEKERJAAN INTERIOR CAT CAFÉ GRAMEDIA EXPO 2016					
NO.	U R A I A N	KUANTITAS	SAT	HARGA SATUAN (Rupiah)	JUMLAH HARGA (Rupiah)
a	b	c	d	e	f = ( c x e )
I	Furnitur Bermain Kucing (TEEPEE)				
1	Multiplex 12mm	2.000	bh	145.000,00	290.000,00
2	Veneer (Jati)	2.000	m2	60.000,00	120.000,00
3	Clear	1.000	bh	35.000,00	35.000,00
4	Taco Sheet	2.000	m2	86.000,00	172.000,00
5	Biaya Pengerjaan	1.000	Ls	300.000,00	300.000,00
<b>JUMLAH HARGA FURNITUR KUCING</b>					<b>917.000,00</b>
<b>GRAND TOTAL</b>					<b>917.000,00</b>

Surabaya, 7 Maret 2016

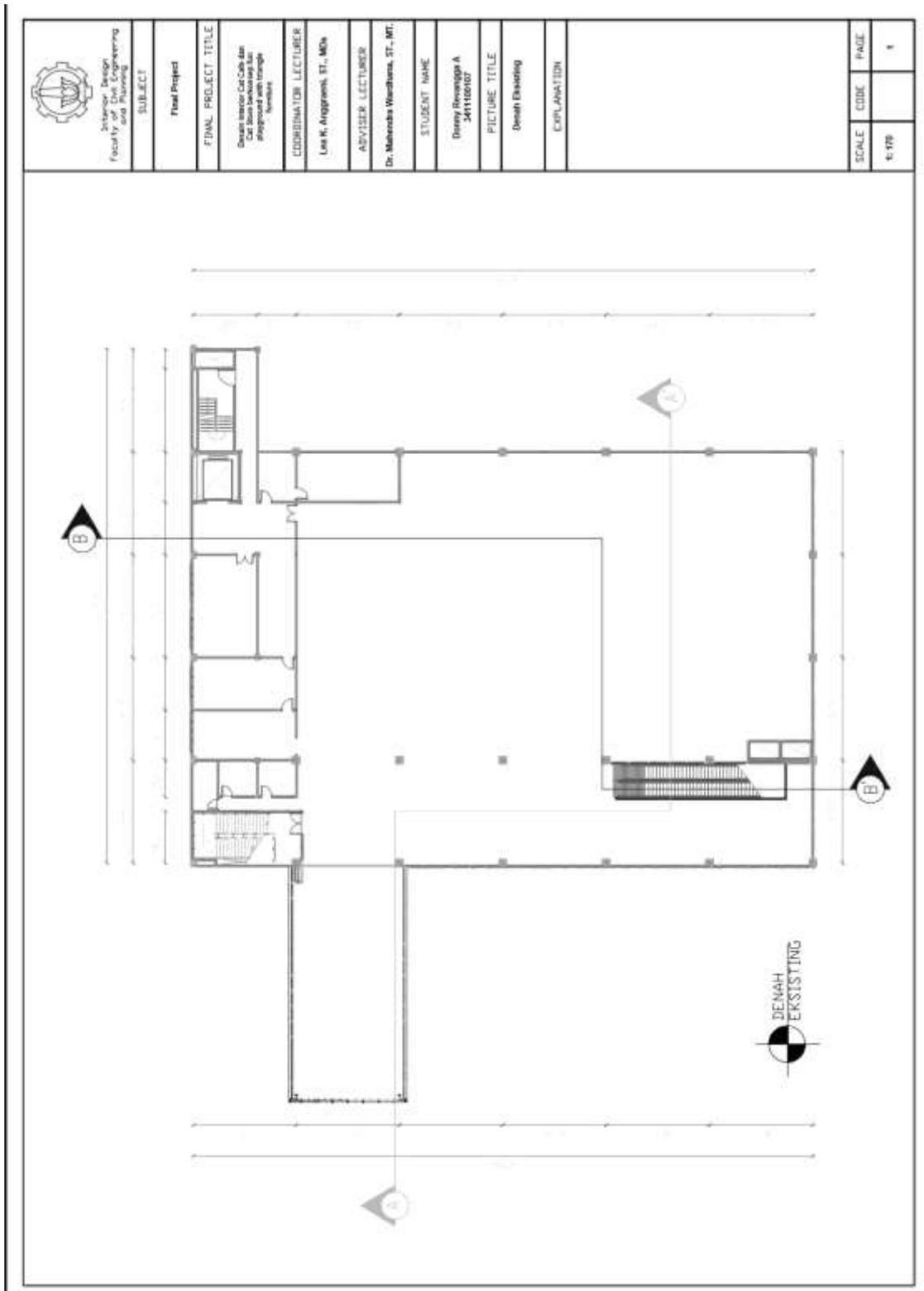


Lampiran 3. Siteplan Gramedia Expo



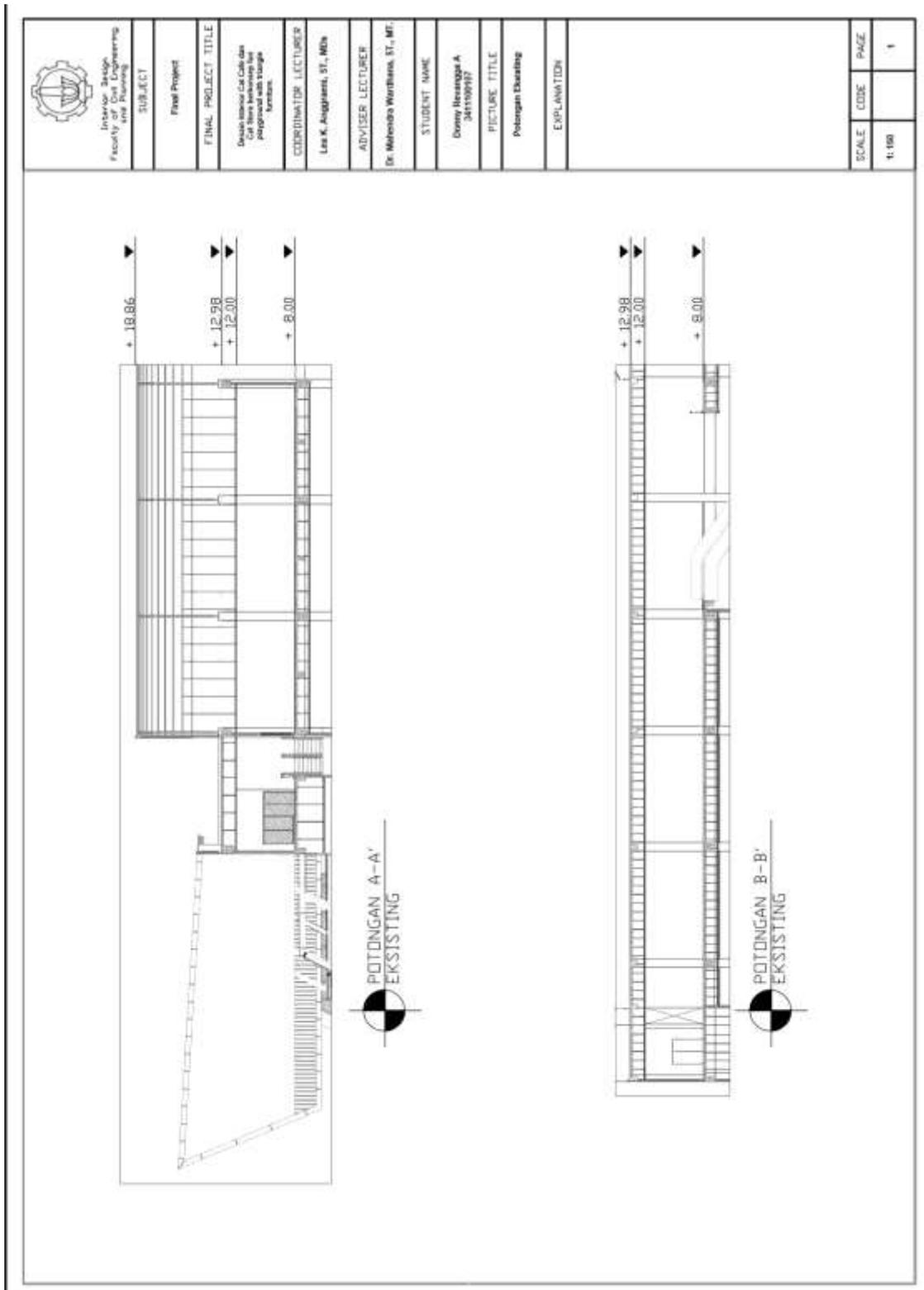


Lampiran 4. Denah Eksisting



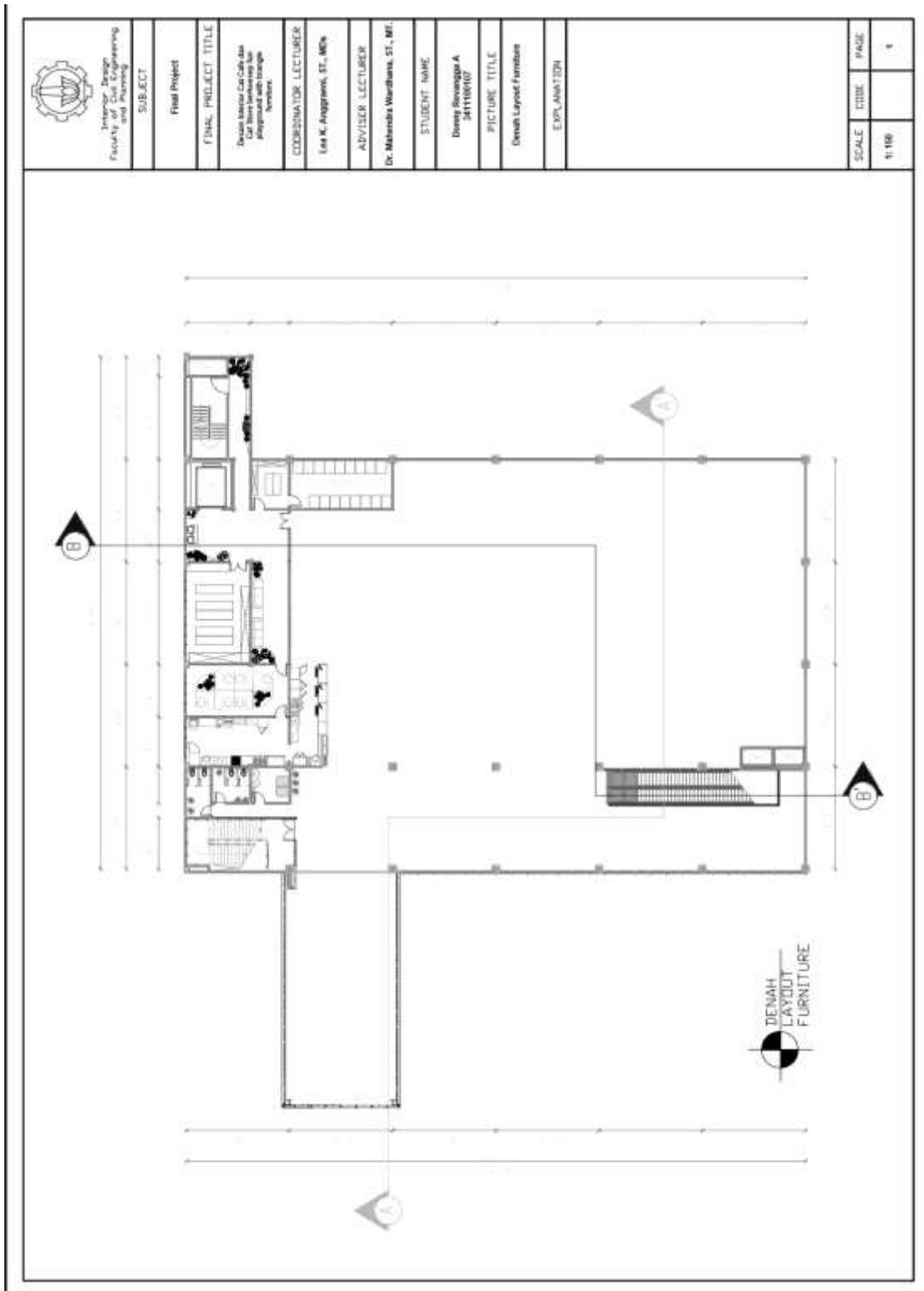


Lampiran 5. Potongan Eksisting



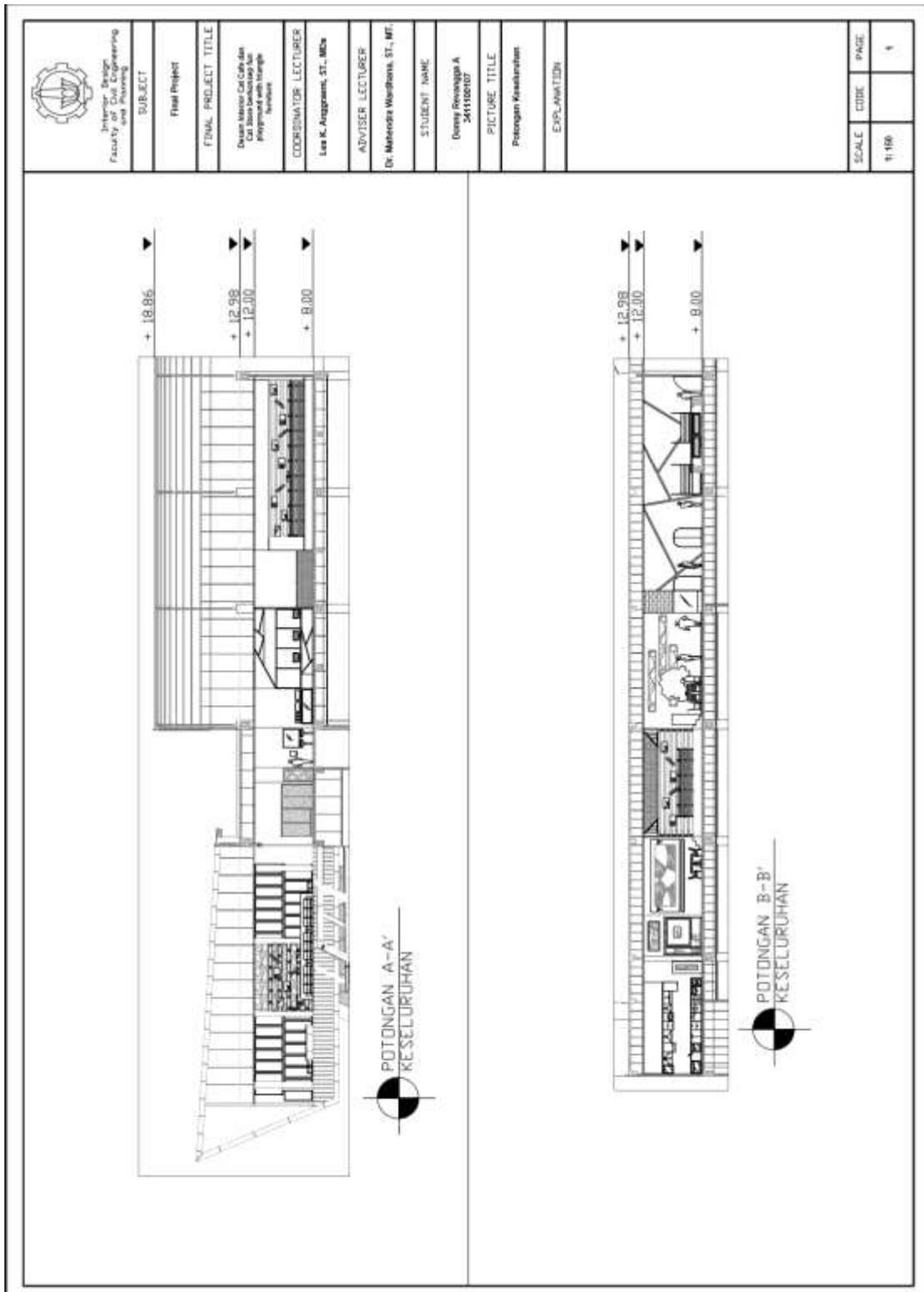


Lampiran 6. Layout Furnitur





Lampiran 7. Potongan Keseluruhan



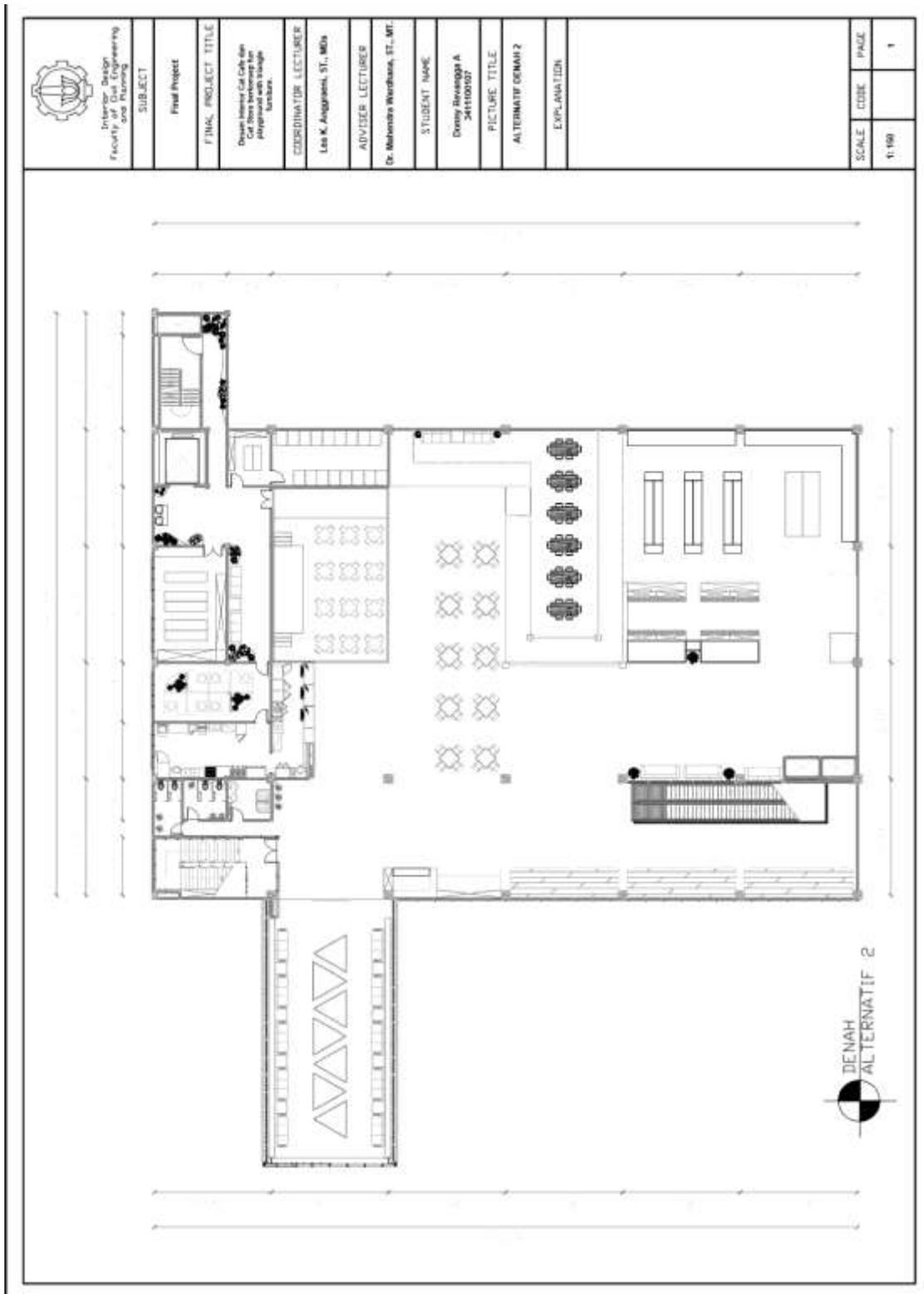


Lampiran 8. Denah Alternatif 1



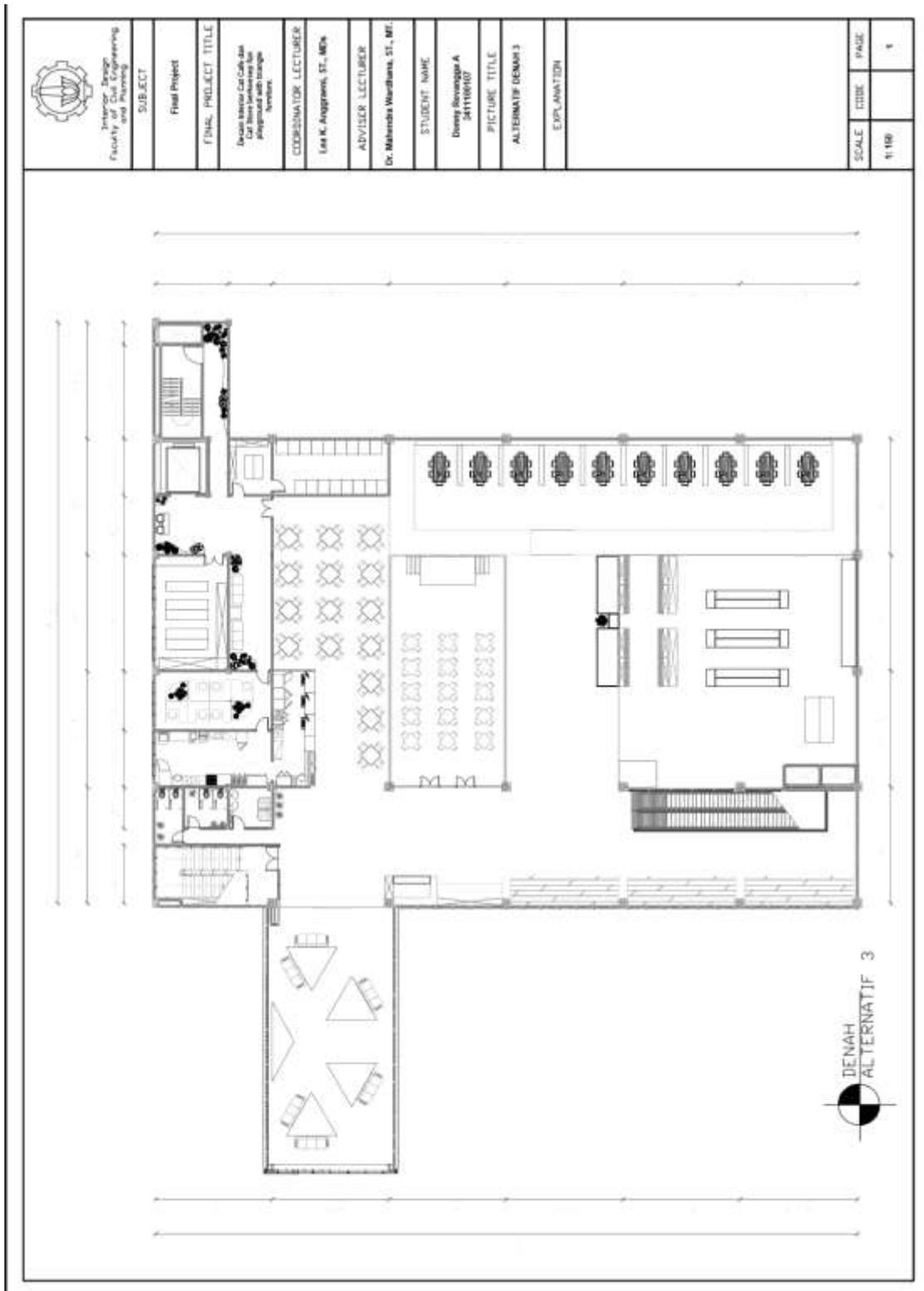


Lampiran 9. Denah Alternatif 2



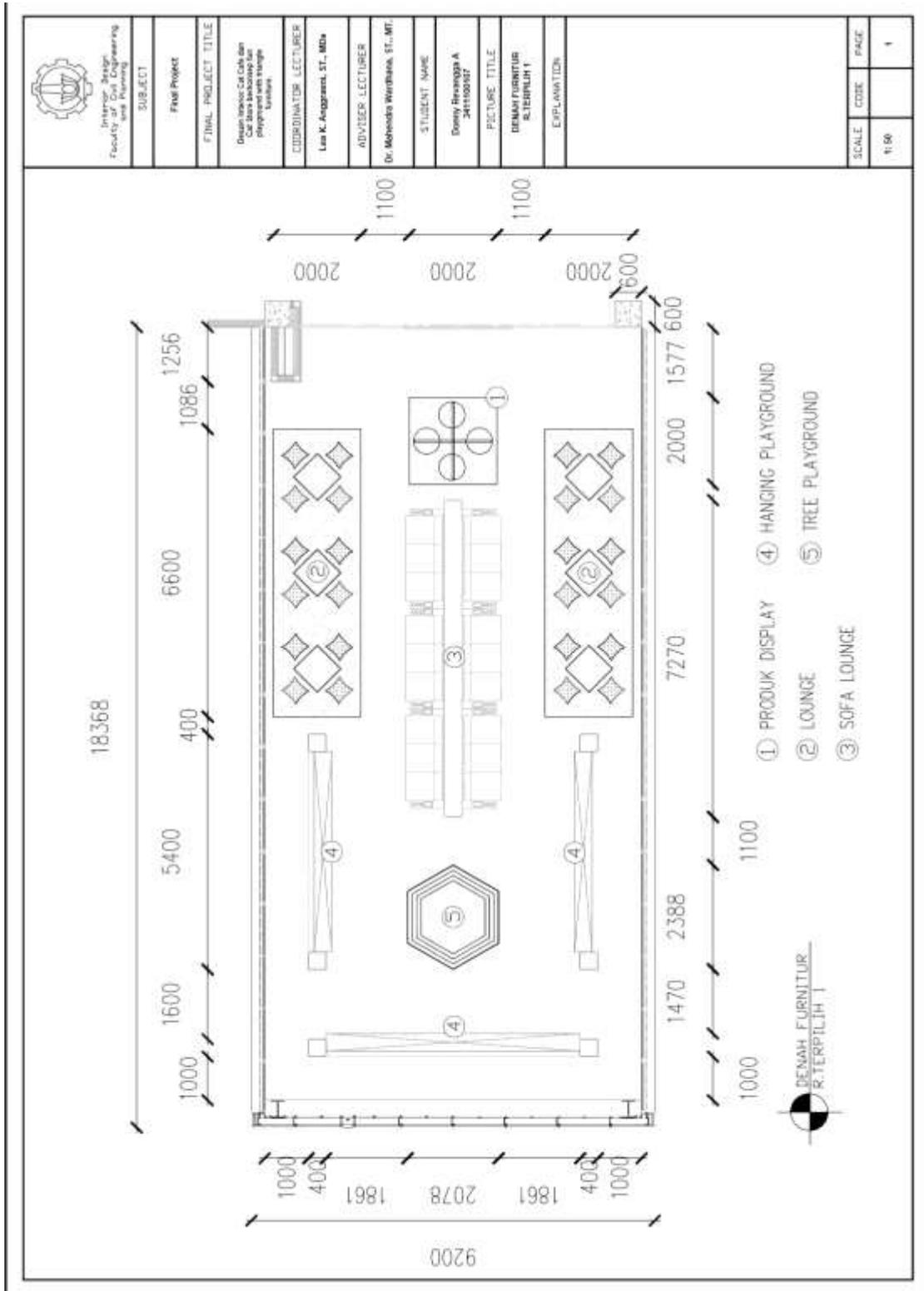


Lampiran 10. Denah Alternatif 3



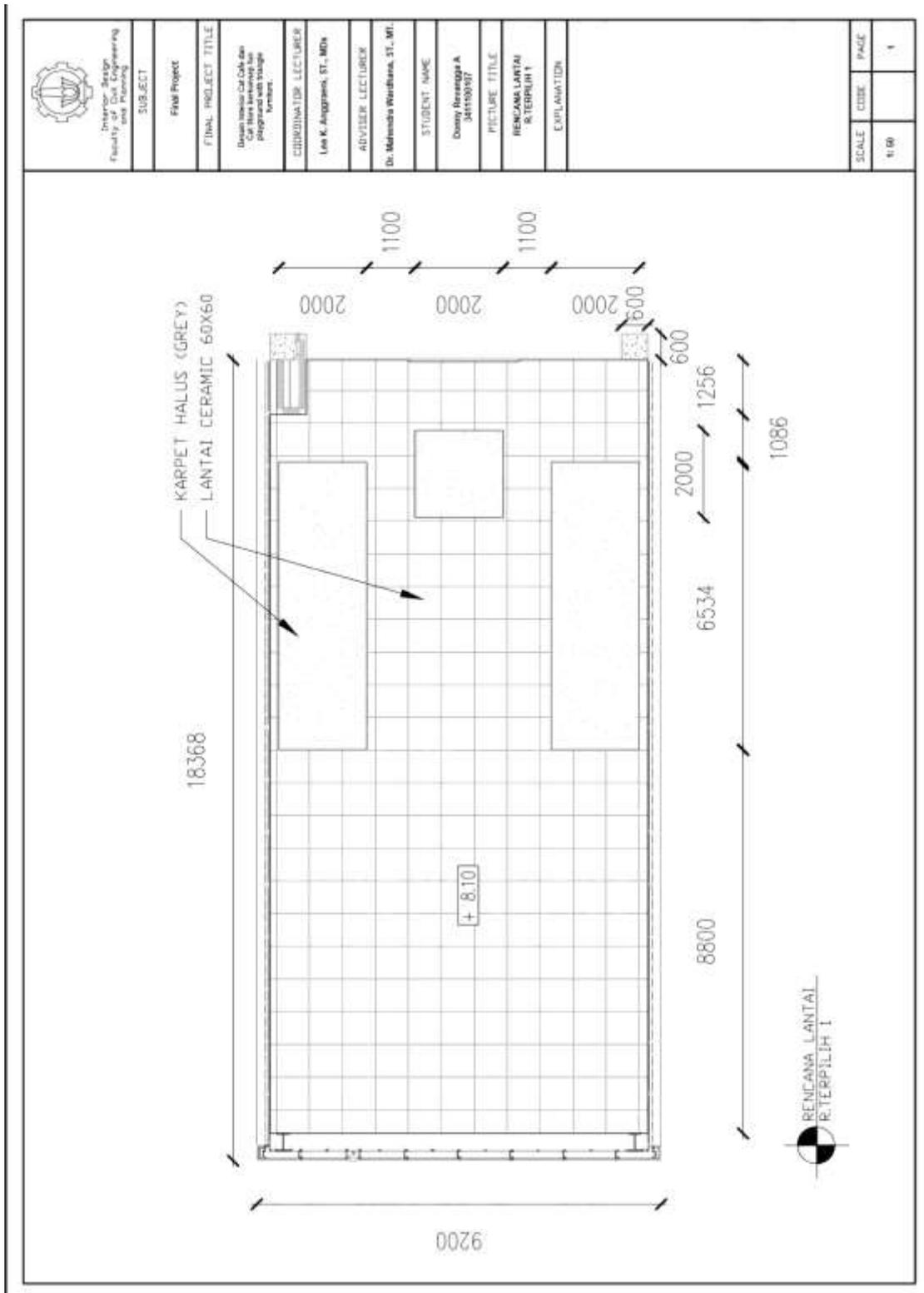


Lampiran 11. Denah Furnitur Ruang Terpilih 1



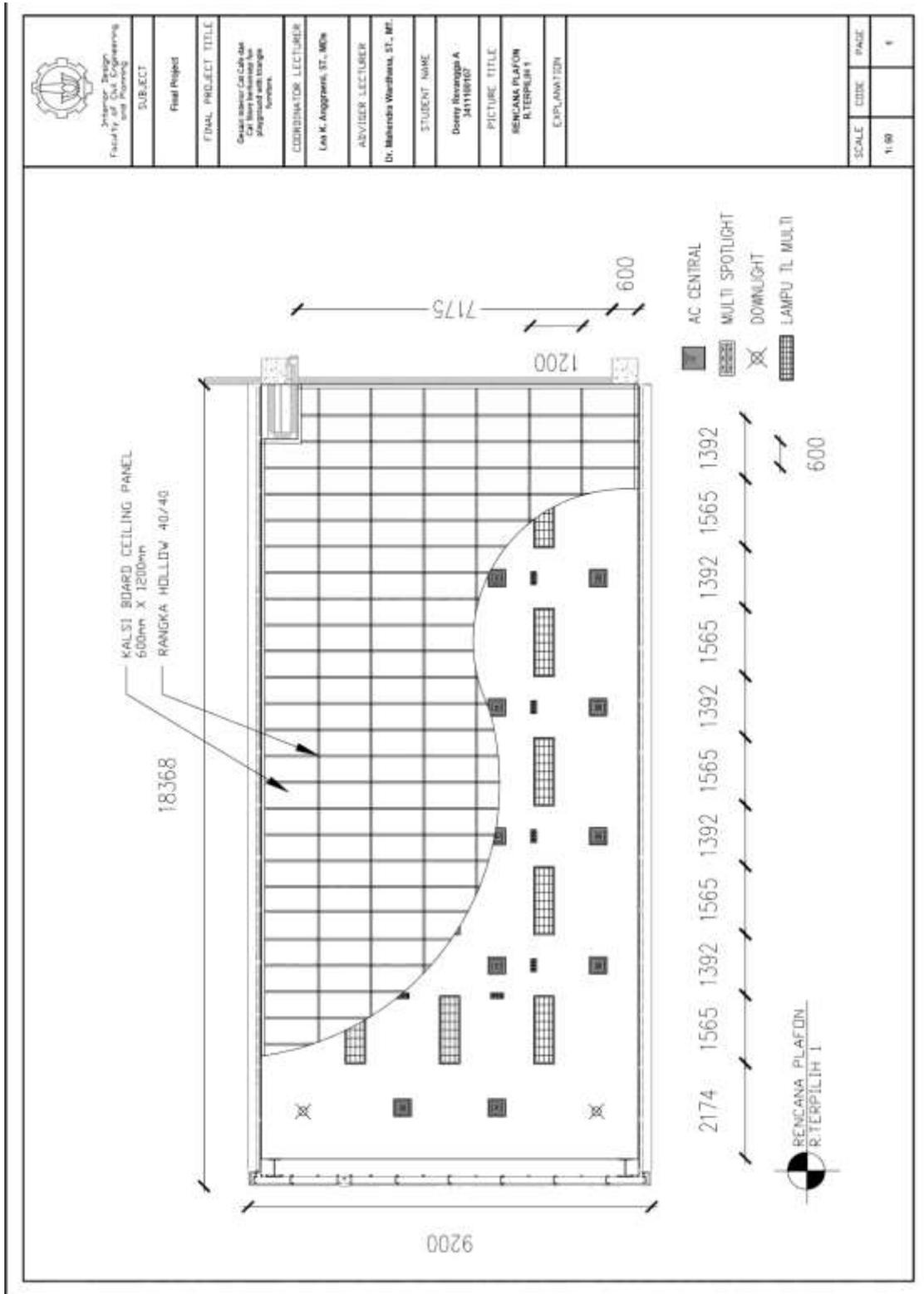


Lampiran 12. Rencana Lantai Ruang Terpilih 1



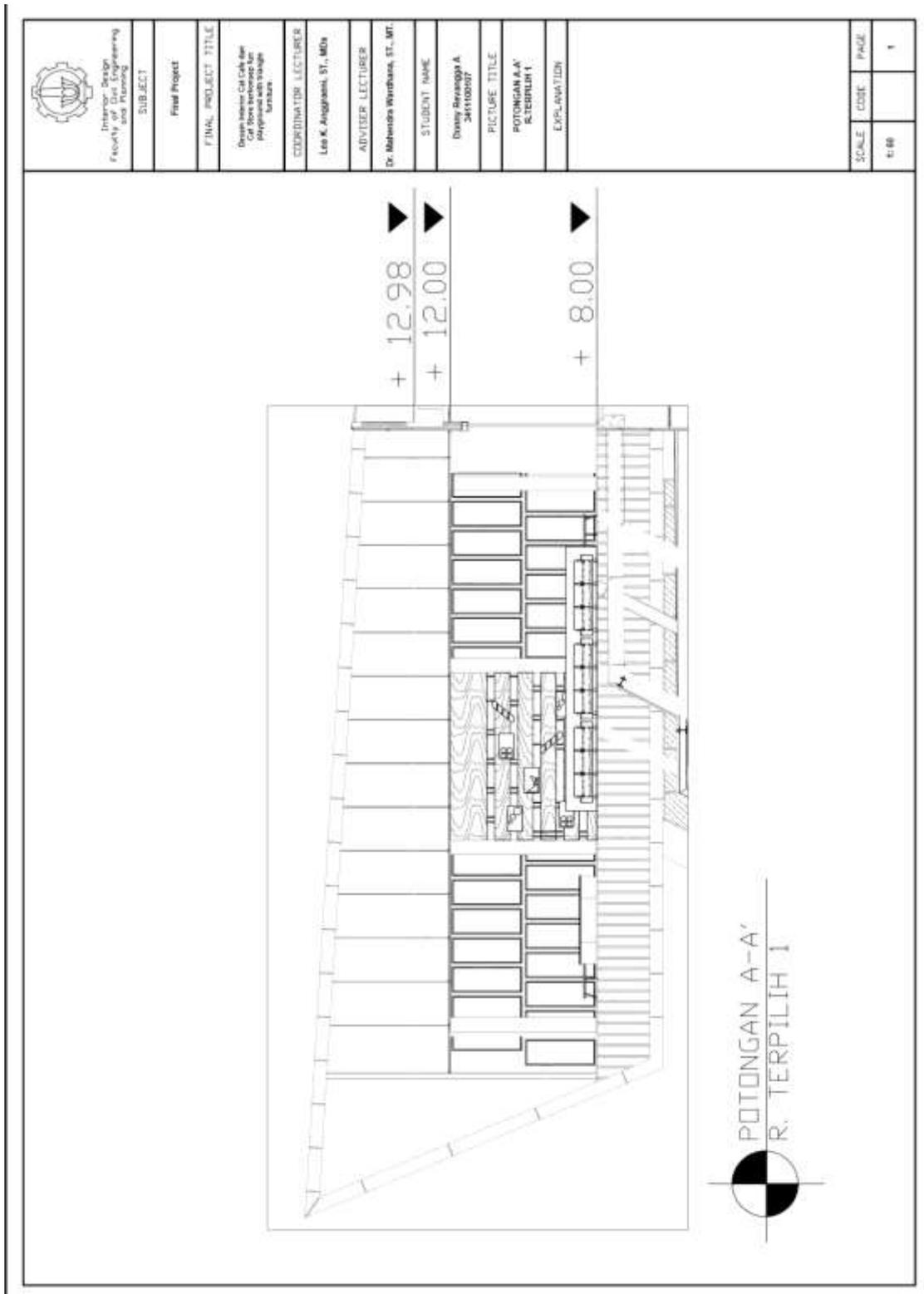


Lampiran 13. Rencana Plafon Ruang Terpilih 1



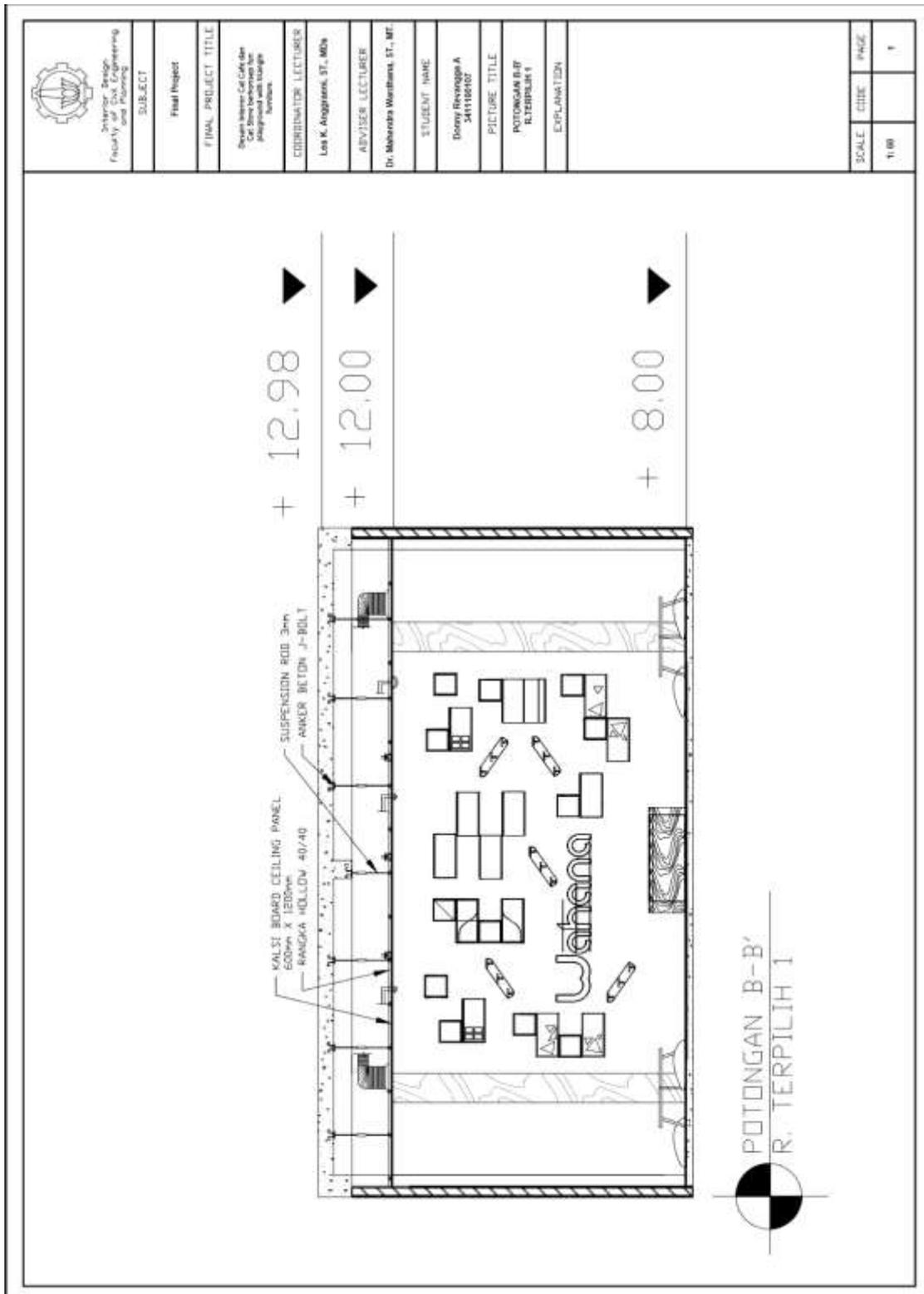


Lampiran 14. Potongan A-A' Ruang Terpilih 1



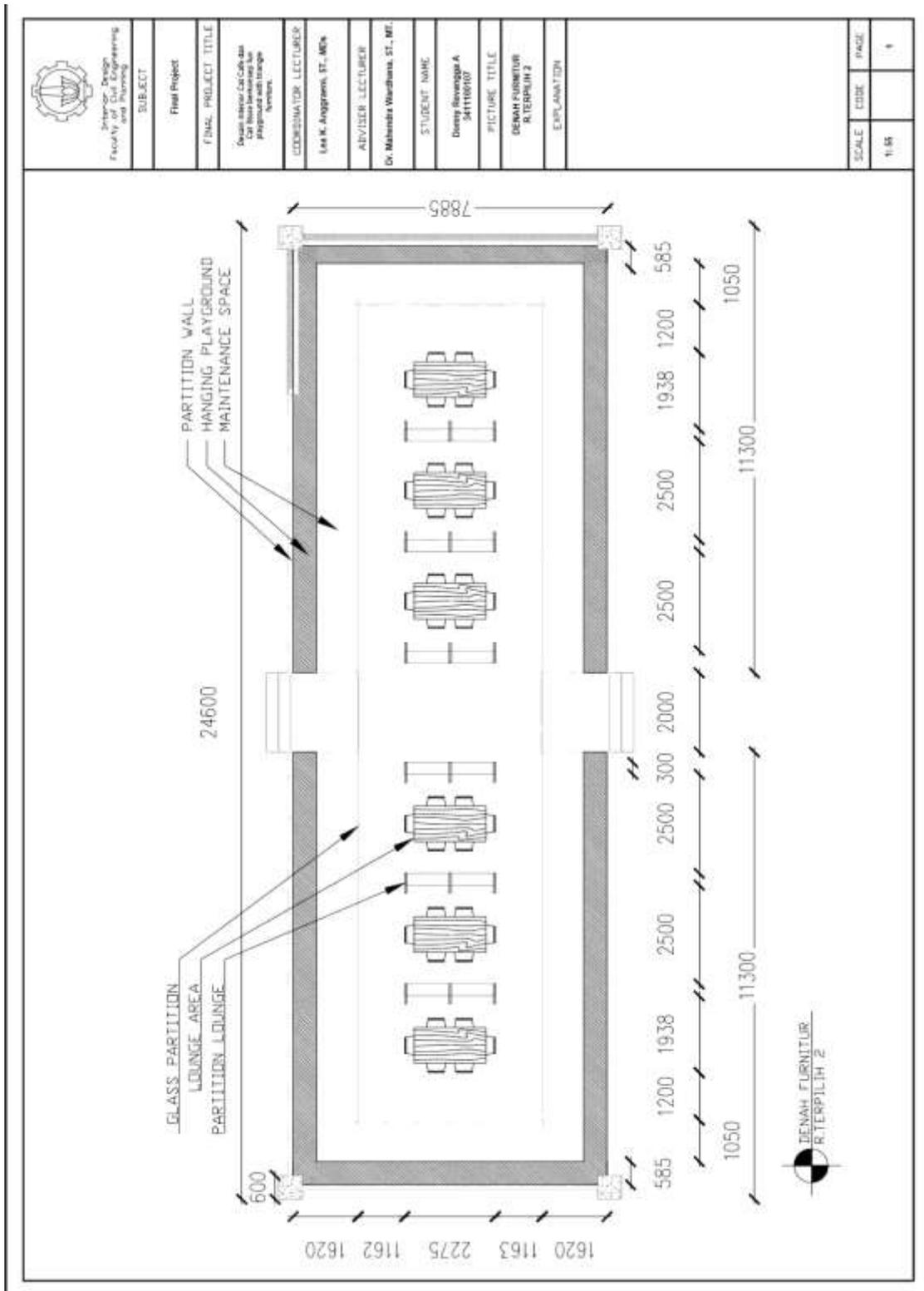


Lampiran 15. Potongan B-B' Ruang Terpilih 1



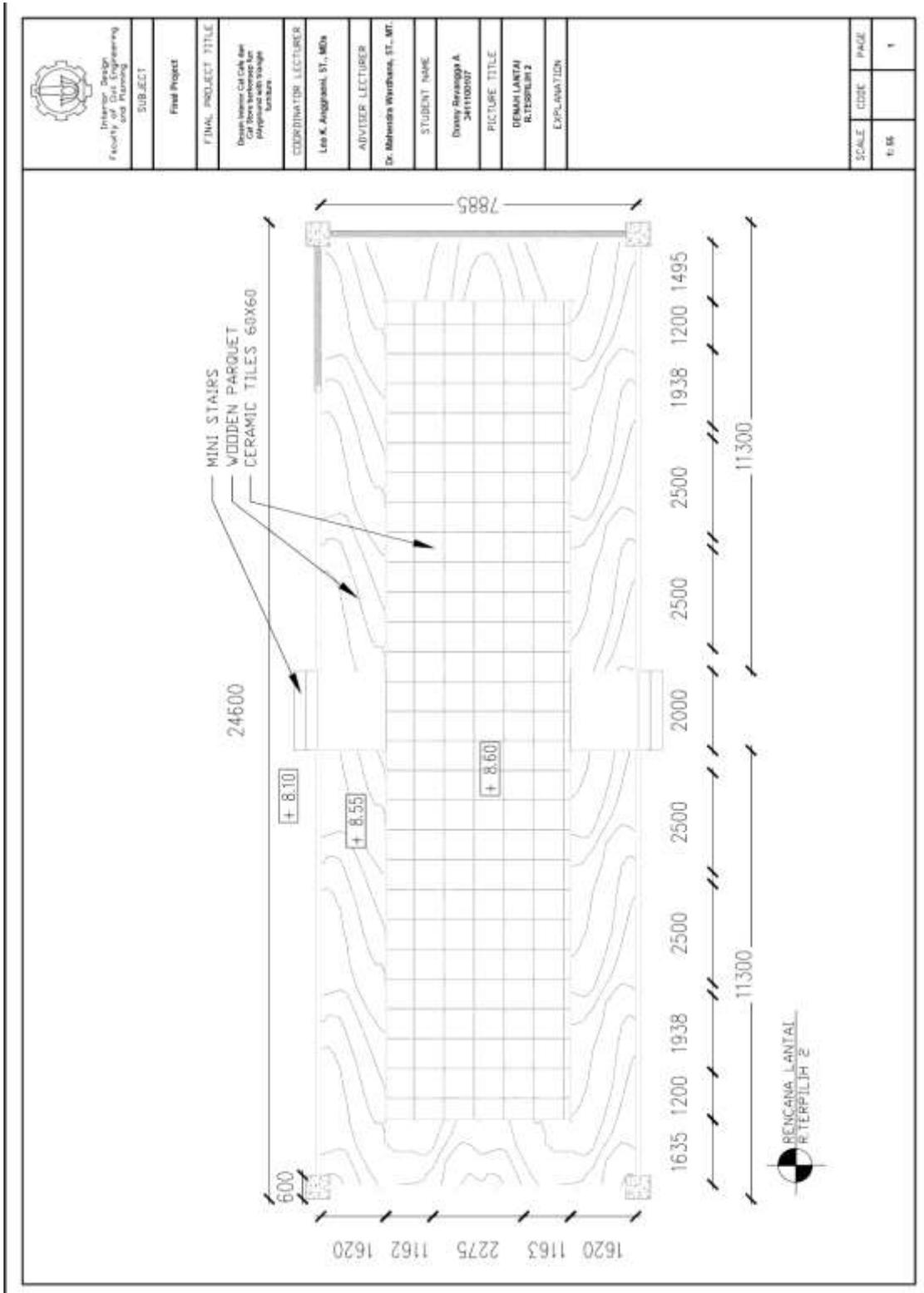


Lampiran 16. Denah Furnitur Ruang Terpilih 2



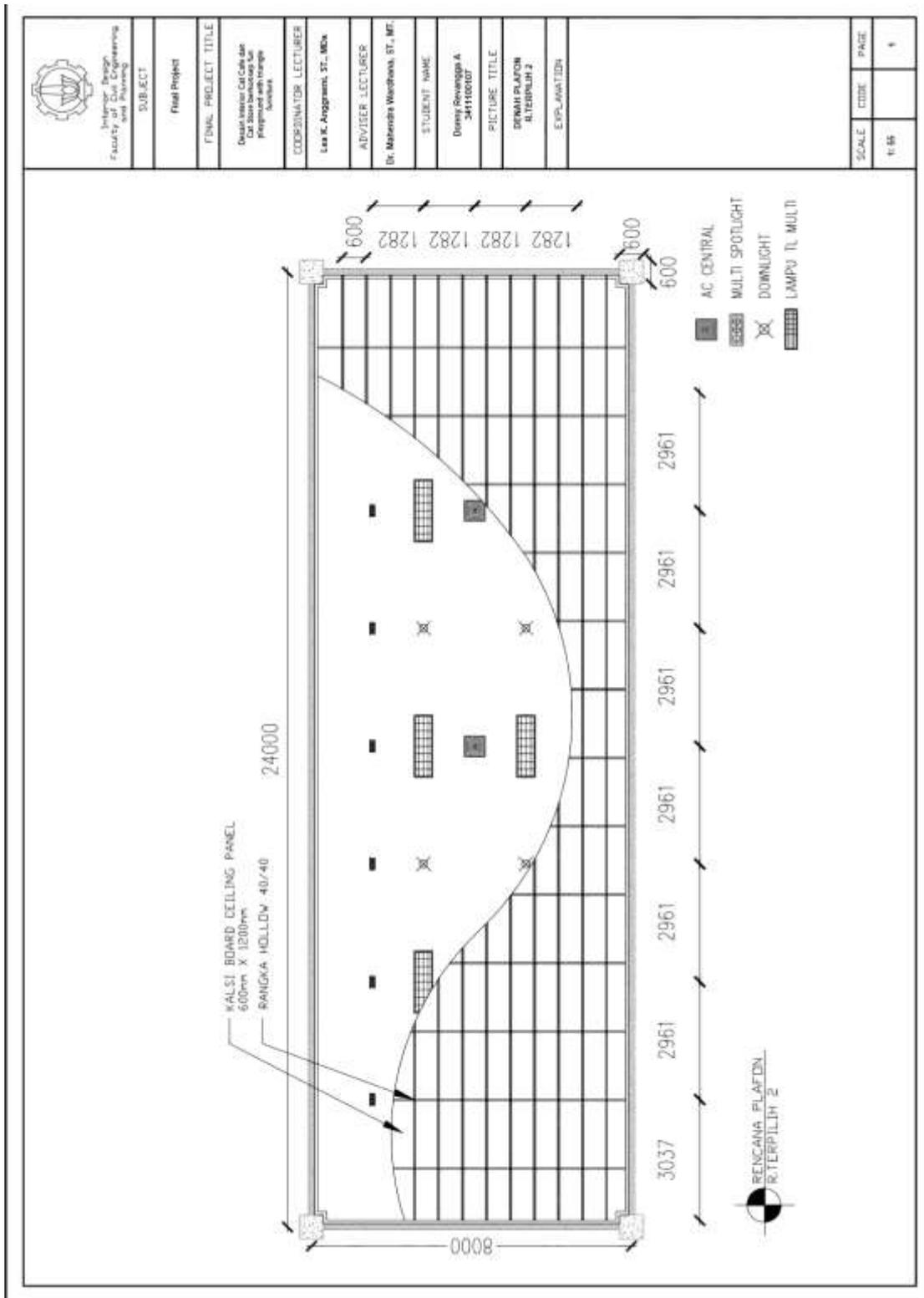


Lampiran 17. Rencana Lantai Ruang Terpilih 2



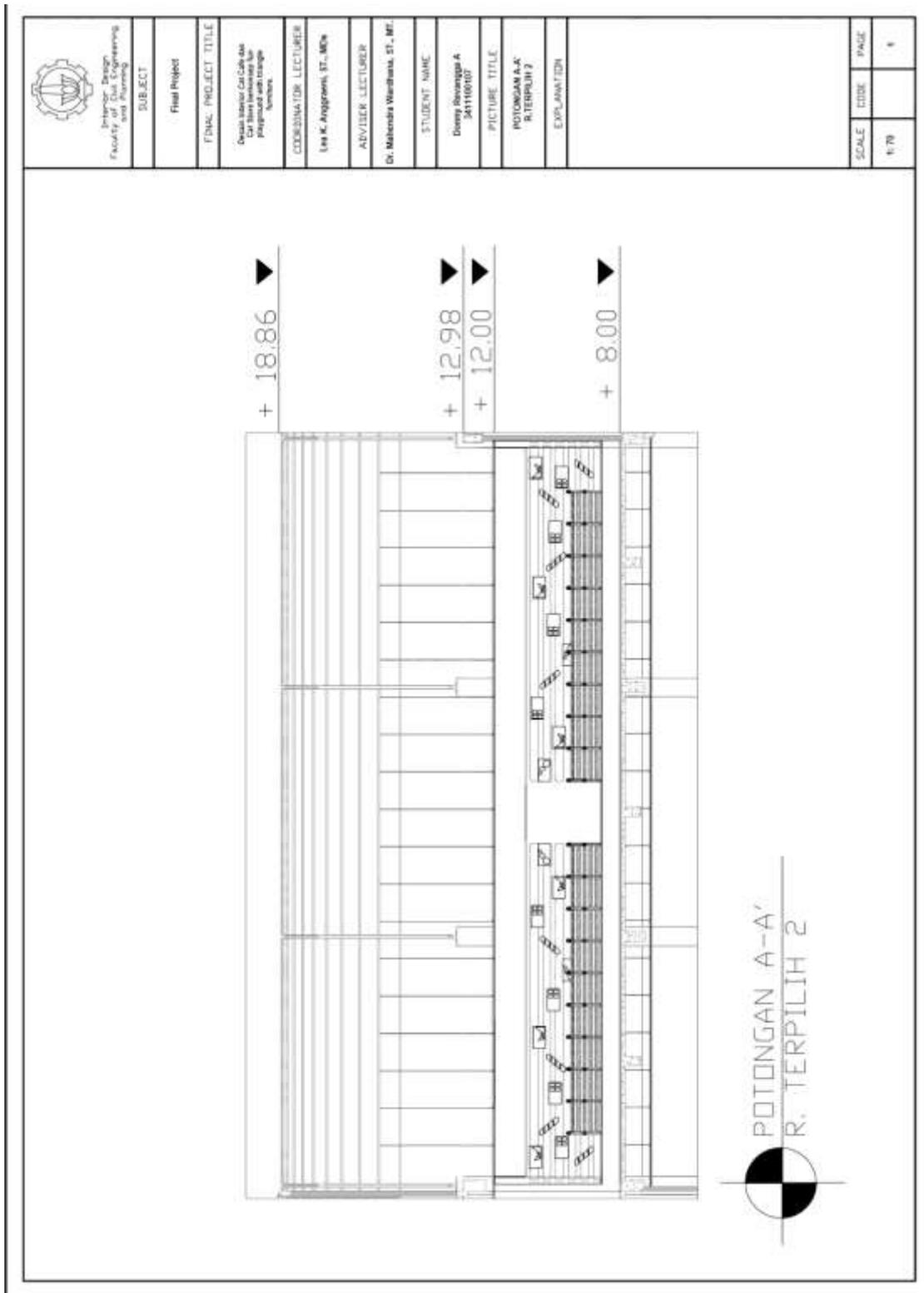


Lampiran 18. Rencana Plafon Ruang Terpilih 2



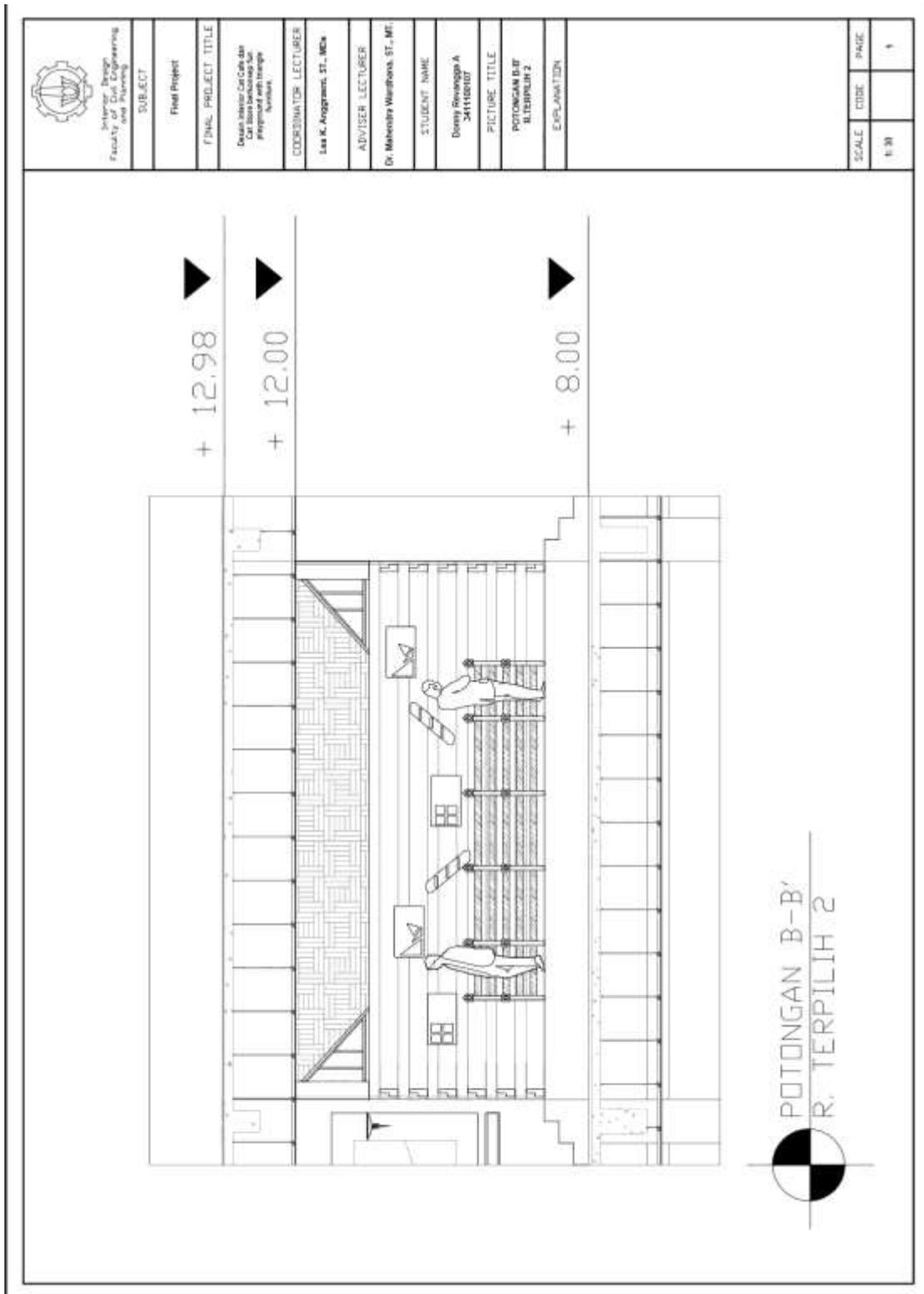


Lampiran 19. Potongan A-A' Ruang Terpilih 2



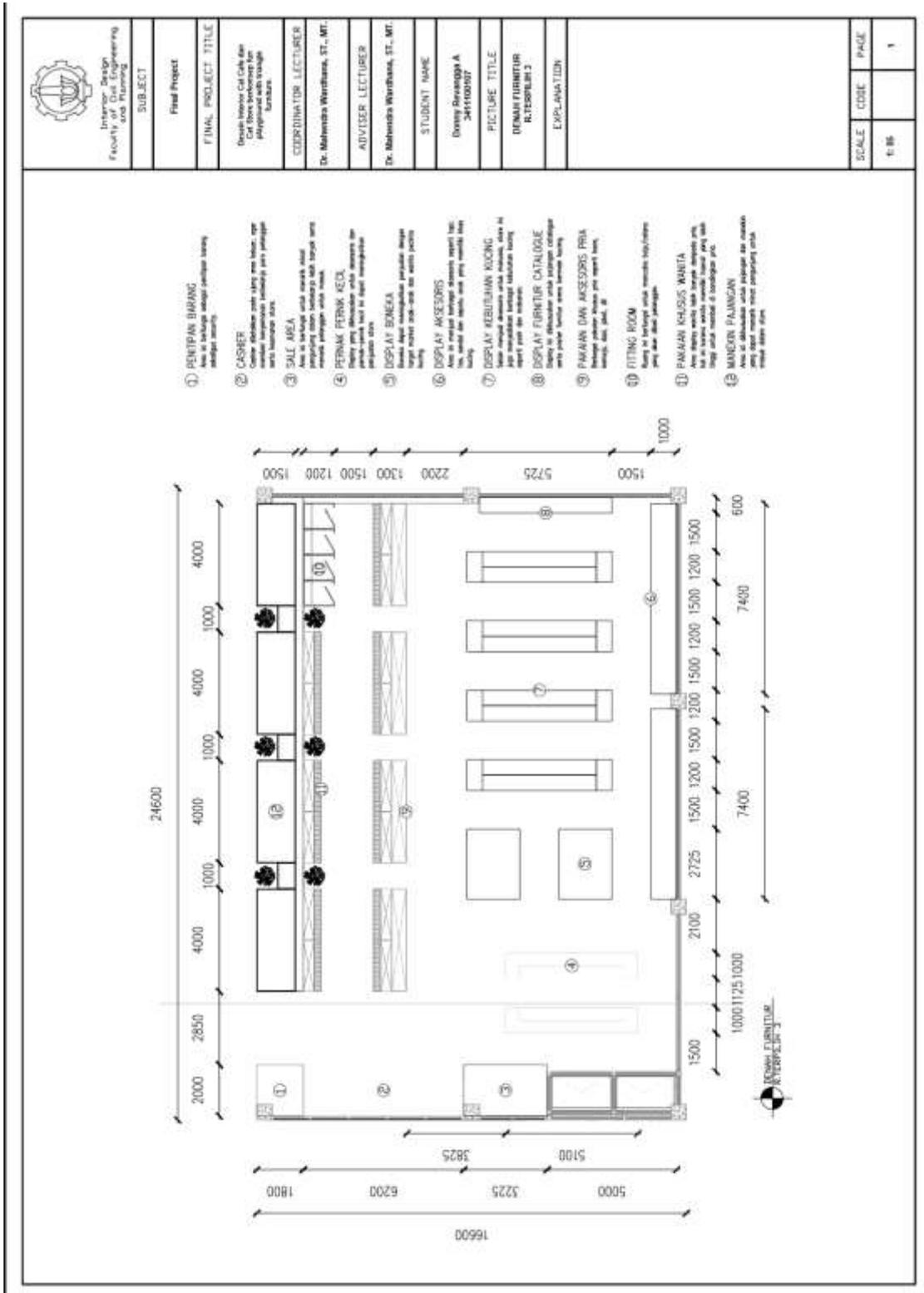


Lampiran 20. Potongan B-B' Ruang Terpilih 2



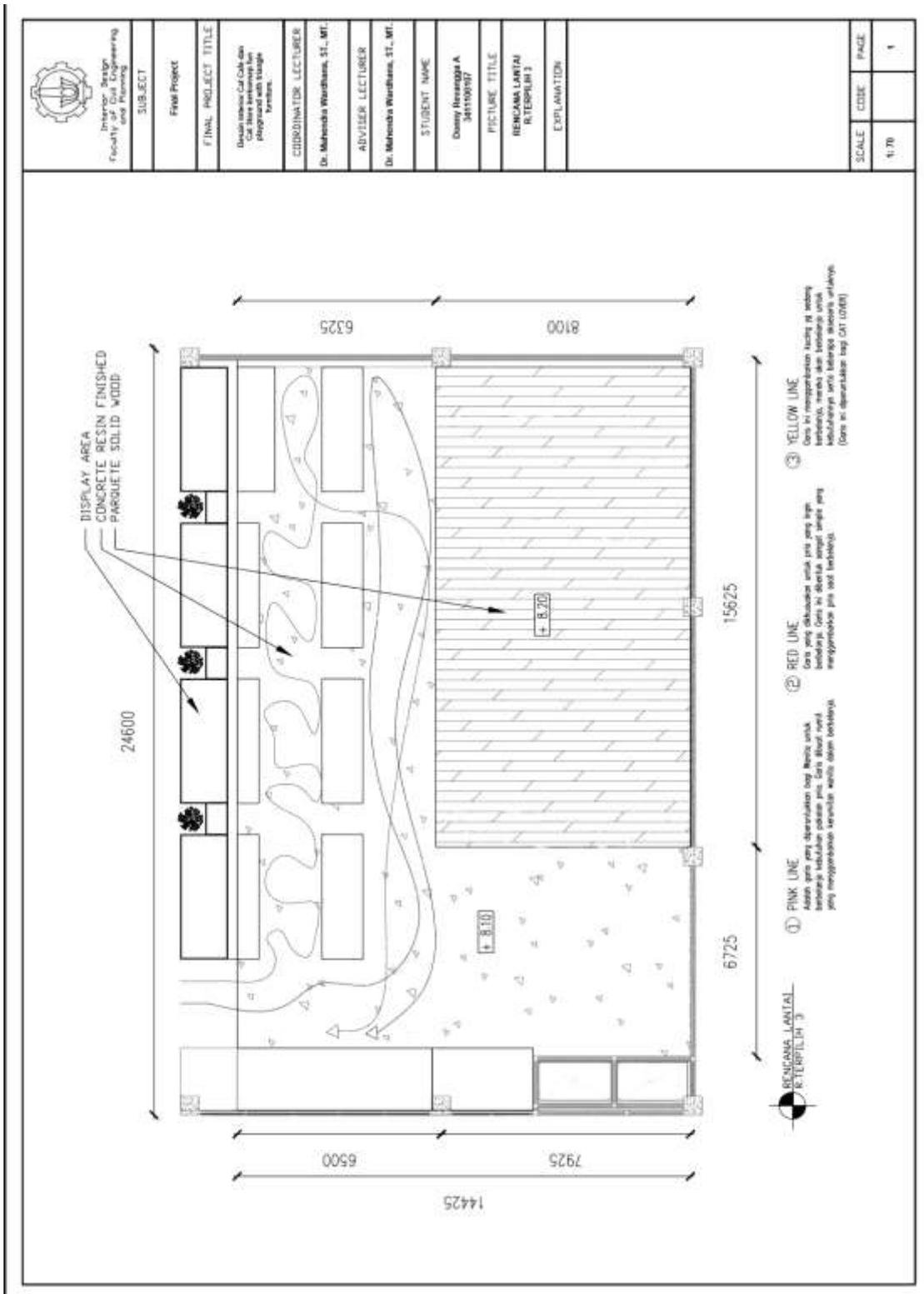


Lampiran 21. Denah Furnitur Ruang Terpilih 3



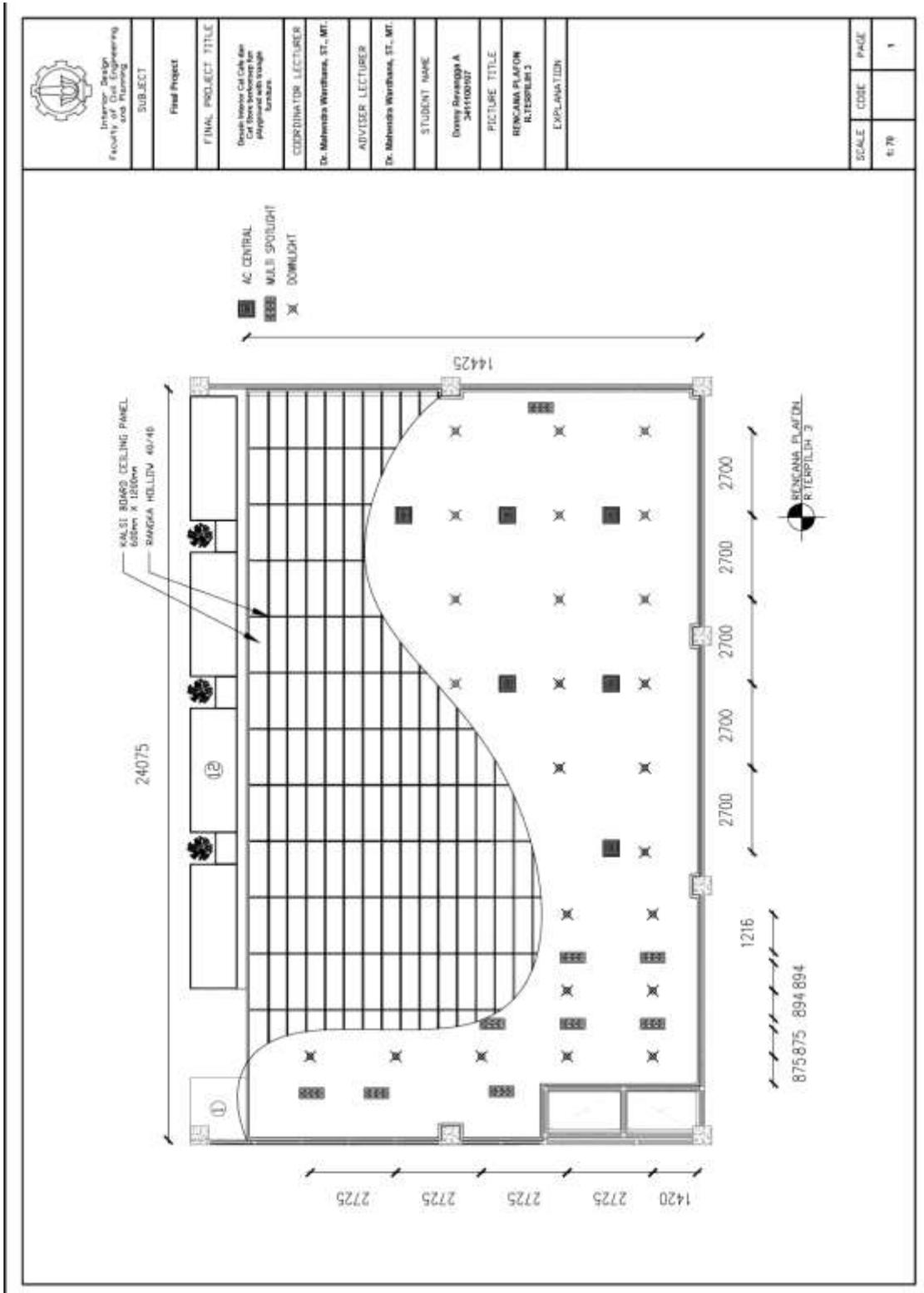


Lampiran 22. Rencana Lantai Ruang Terpilih 3



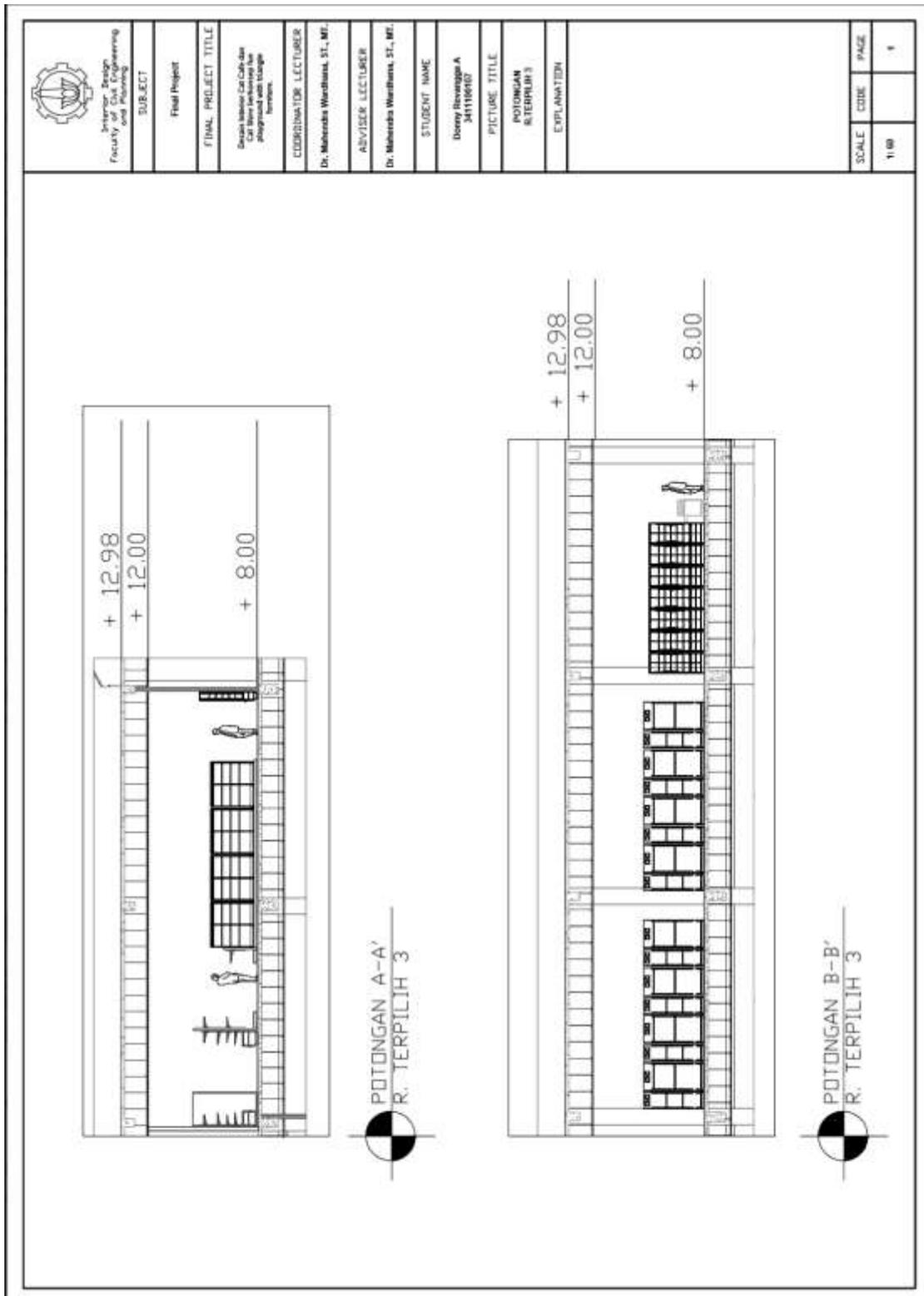


Lampiran 23. Rencana Plafon Ruang Terpilih 3





Lampiran 24. Potongan Ruang Terpilih 3





## KESIMPULAN

Setelah semua langkah yang telah dilakukan dari awal, mulai dengan tahap-tahap dasar seperti, studi eksisting, tahap pengumpulan data, serta tahap memasuki konsep desain sampai dengan desain akhir yang muncul dapat ditarik beberapa kesimpulan proses pembelajaran merancang sebuah fasilitas umum berupa cat cafe. Beberapa kesimpulan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Fasilitas umum berupa cat cafe merupakan sebuah objek yang sebenarnya sangat digemari oleh masyarakat pada faktanya, namun beberapa fakta lain yang terlihat oleh masyarakat bahwa kebanyakan cafe di Indonesia masih belum menampilkan daya tarik melalui tampilan desain interior maupun arsitekturnya, sehingga banyak orang berpendapat sebuah café akan lebih menarik jika disajikan dengan konsep yang unik.
2. Beberapa aspek-aspek desain yang ada di dalam fasilitas cafe haruslah selalu berpedoman kepada standar keamanan fasilitas umum, beberapa aspek keamanan dapat disebutkan yaitu, sirkulasi evakuasi kebakaran, keamanan akan pencurian, dan keamanan akan akses pengunjung dalam melakukan aktifitasnya di dalam cafe. Sehingga desain yang mengikuti standar tersebut merupakan desain yang dapat dipertanggungjawabkan ke depannya.
3. Cat cafe merupakan sebuah produk sekaligus sebuah inovasi yang memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan pecinta kucing. Sebagian orang yang tinggal di kota-kota besar memiliki tingkat kepenatan yang tinggi, maka dengan adanya cat café ini, pengunjung dapat merasakan suasana yang dapat melupakan segala bentuk pekerjaan sejenak dan menikmatinya.
4. Merancang segala sesuatunya dalam bentuk dan objek apapun selain desain interior, penulis ingin menyampaikan bahwa proses merancang harus bermula dan berasal dari hati, sehingga ide-ide dan konsep yang muncul akan dapat dirasakan oleh para penikmat desain sekalipun desain itu masih dalam bentuk gambar tiga dimensi. Maka desain yang telah jadi pun akan terasa lebih mempunyai nyawa.
5. Dalam pengembangan Cat Café pada tugas akhir ini, penulis ingin menciptakan sebuah desain ruang yang memadukan antara kenyamanan pengguna serta



kucingnya. Dengan penyajian konsep desain berupa fun playground, diharapkan pengunjung turut berpartisipasi dalam suasana permainan atraktif dengan kucing yang disediakan. Konsep furniture segitiga diharapkan mampu menjadi point of interest dari ruang tersebut, sehingga dapat menarik minat pengunjung.



## DAFTAR PUSTAKA

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

- [1] Panero, Julius ; Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Watson-Guptill Publications. New York
- [2] Donald, E. Hepler dan Paul, Wallach. 1971. **Architecture: Drafting and Design**. New York: McGraw-Hill, Inc.
- [3] M. Lambert, Nadine. Rosenfield, Peter dan Black, Allen. 1985. **Desk Arrangement Effects on Pupil Classroom Behavior, Journal of Educational Psychology, Vol.77, No.1**. Barkeley: Department of Education University of California.
- [4] Lin, Rungtai and Kang, Yen-Yu. **Ergonomic Design of Desk and Chair for Primary School Students in Taiwan, Journal of Industrial Design**. Taiwan: *Mingchi Institute of Technology*.
- [5] Moorhead , Joanna. 2001. **Back to Front: Does It Matter Where Children Sit?**. UK: The Guardian.
- [6] Neufert, Ernst. 2003. **Data Arsitek, Jilid 1, Edisi 33**. Jakarta: Erlangga.
- [7] Neufert, Ernst. 2003. **Data Arsitek, Jilid 2, Edisi 33**. Jakarta: Erlangga

### Referensi Internet

<http://smkn3apb.weebly.com/sejarah-cafel.html>

<http://dunia-arsitektur.blogspot.com/2011/10/sejarahcafe.html>

<http://www.fieldcafe.org/chocolate/about.htm/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/kubisme>

<http://id.wikipedia.org/wiki/cafe>

<https://adiethonet.wordpress.com/2012/10/01/serba-serbicokelat/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/cubism>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Lei\\_Cheng\\_Uk\\_Han\\_Tomb\\_Cafe](https://en.wikipedia.org/wiki/Lei_Cheng_Uk_Han_Tomb_Cafe)

[https://id.wikipedia.org/wiki/Cat\\_cafe\\_Inc](https://id.wikipedia.org/wiki/Cat_cafe_Inc).



## BIOGRAFI



**Donny Revangga**, adalah seorang mahasiswa aktif dalam jurusan Desain Interior, sekaligus sebagai praktisi bisnis. Penulis merupakan entrepreneur yang sedang merintis sebuah usaha dalam bidang industry kreatif. Selain pelaku Start Up yang aktif dalam kegiatan kompetisi, penulis juga merupakan aktifis dalam kegiatan kewirausahaan Surabaya.

Dalam karirnya, penulis telah berpartisipasi dalam beberapa kompetisi bisnis dan desain interior. Beberapa diantaranya merupakan kompetisi tingkat nasional serta regional. Adapun beberapa kompetisi yang berhasil dijuarai, seperti **Entrepreneur Idea Competition, Shell Livewire Bussiness Start Up Awards, Lomba Desain Body Kereta Api Indonesia, Booth Design Competition by Avian paint, Interior Design Competition 2015 by Venus Tiles.**