

PERANCANGAN INTERIOR
“GUNDAM *CAFÉ AND SHOP*”
DI KOTA SOLO

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Oleh :

Zen Saiful Aziz

NIM : 13150115

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

2020

PERANCANGAN INTERIOR
“GUNDAM *CAFÉ AND SHOP*”
DI KOTA SOLO

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Oleh :

Zen Saiful Aziz

NIM : 13150115

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

2020

PERSETUJUAN
KEKARYAAN
PERANCANGAN INTERIOR
GUNDAM CAFÉ AND SHOP DI KOTA SOLO

Disusun oleh :

Zen Saiful Aziz

NIM : 13150115

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir yang diujikan

Surakarta,.....2020

Mengetahui dan Menyetujui,

Pembimbing Tugas Akhir

Ketua Prodi Desain Interior

Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 197209202005011001

Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 197209202005011001

Ketua Jurusan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd.,M.Hum

NIP. 197705312005012002

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN INTERIOR
GUNDAM CAFÉ AND SHOP DI KOTA SOLO

Oleh
Zen Saiful Aziz
NIM. 13150115

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 6 – April - 2020
Tim Penguji

Ketua Penguji	: R. Ersnathan Budi P, S.Sn., M.Sn	(.....)
Penguji Utama	: Sumarno, S.Sn., MA.	(.....)
Penguji Bidang I	: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn	(.....)
Pembimbing	: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn	(.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta,2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto S.Sn, M.Sn

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang betanda tangan di bawah ini :

Nama : Zen Saiful Aziz

NIM : 13150115

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

“Perancangan Interior Gundam *Café and Shop* di Kota Solo”

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta,.....2020

Yang menyatakan,

Zen Saiful Aziz

NIM. 13150115

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu yang senantiasa mendukung, mendoakan dan menanti saya menjadi seorang sarjana, untuk saudara dan teman saya selalu memotivasi dan memberikan support dan motivasi untuk terus berusaha serta untuk semua yang telah mendukung dalam proses belajar



MOTTO

Ukurlah apa yang dapat diukur dan buatlah agar dapat diukur sesuatu yang tidak dapat diukur.

***** Galileo Galilei*****

You think your life so hard.

*****Albert Einstein*****

Pendidikan berawal dari rasa pahit, namun berbuah manis.

***** Aristoteles*****

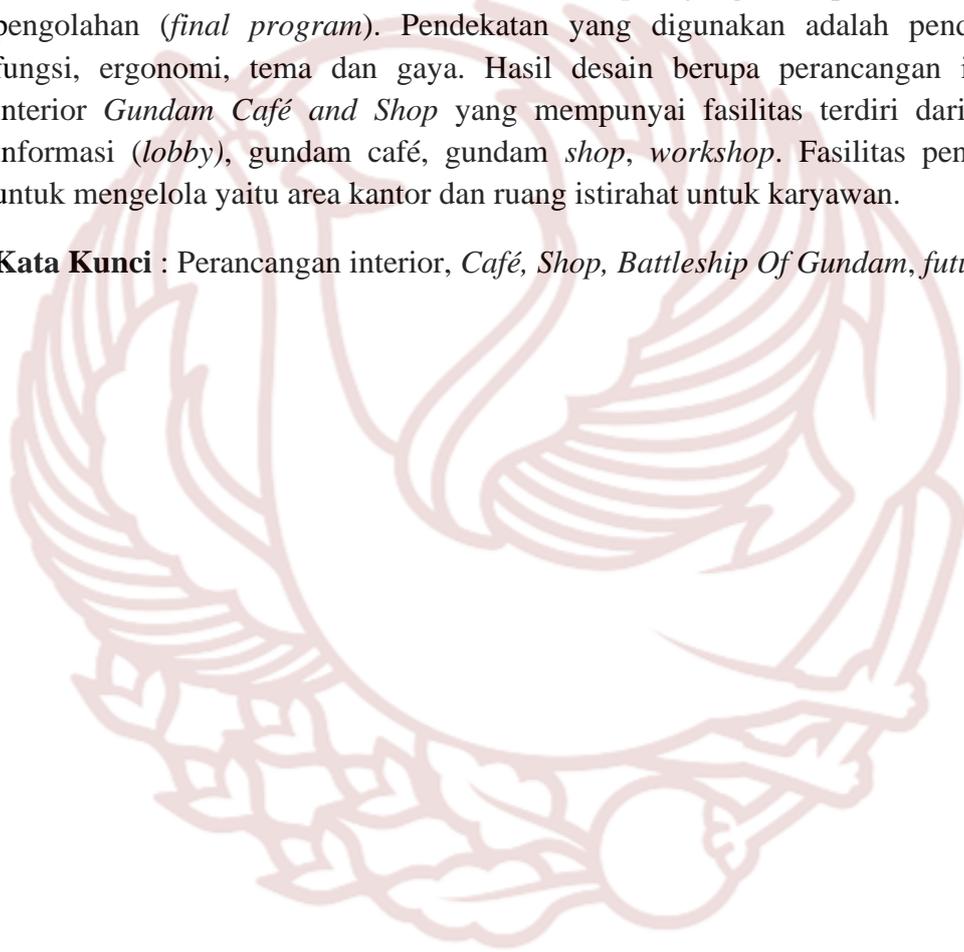
Orang yang berilmu mengetahui orang yang bodoh karena dia pernah bodoh, orang yang bodoh tidak mengetahui orang yang berilmu karena dia tidak pernah berilmu.

***** Plato*****

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk merancang desain interior *Gundam Café and Shop* di Kota Solo dan menampilkan tema *Battleship Of Gundam* dengan gaya modern *futuristic*, tujuan tersebut dicapai dengan metode desain melalui tahapan input yang berdasarkan data literatur, data lapangan dan data sosial, lalu melakukan sintesa atau analisa kemudian *output* yang merupakan hasil dari pengolahan (*final program*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan fungsi, ergonomi, tema dan gaya. Hasil desain berupa perancangan interior interior *Gundam Café and Shop* yang mempunyai fasilitas terdiri dari ruang informasi (*lobby*), *gundam café*, *gundam shop*, *workshop*. Fasilitas penunjang untuk mengelola yaitu area kantor dan ruang istirahat untuk karyawan.

Kata Kunci : Perancangan interior, *Café*, *Shop*, *Battleship Of Gundam*, *futuristic*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobil a'lamin penulis panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat dan ridho-Nya memberikan berkah dan kemudahan sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Interior Gundam *Café and Shop* di Kota Solo”.

Tugas Akhir Kekaryaannya ini diajukan dalam rangka melengkapi dan memenuhi syarat guna meraih gelar Kesarjanaan S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Dalam perancangan ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada,

1. Bapak dan Ibu, terima kasih atas doa, dukungan, pengorbanan dan semangat tiada henti kepada penulis, agar penulis berhasil dalam meraih cita-cita.
2. Terima kasih kepada saudara dan ponakan yang selalu memberikan motivasi dan *support* kepada penulis.
3. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta dan juga sebagai Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan pengetahuan, memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis.
4. Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn. yang membimbing, memberikan dukungan dan arahan kepada dalam penulisan Tugas Akhir.

5. Putri Sekar Hapsari, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi dan mendampingi selama kuliah di ISI Surakarta.
6. Terima kasih kepada seluruh teman-teman Desain Interior 2013 dengan segala dukungan, motivasi, keceriaan dan berjuang bersama meraih cita-cita.
7. Terima kasih kepada Nurul Aini, Rifqi, Rifqi Kepet, Binti, Muthiah, Bayek, Andra dan Najib yang selalu memberi semangat berjuang untuk meraih cita-cita, selalu menemani saat suka dan duka.
8. Terima kasih kepada seluruh keluarga, sahabat dan teman atas segala kebaikannya.
9. Keluarga besar ISI Surakarta, khususnya seluruh dosen Prodi Desain Interior yang telah memberikan pengetahuan dan pembelajaran berharga selama proses perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Pada penulisan ini masih banyak kekurangan dalam penyusunan Karya Tugas Akhir ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan, tidak lupa harapan kami semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan.

Surakarta,2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide dan Gagasan Penciptaan	4
C. Tujuan Perancangan dan Sasaran	5
D. Manfaat Perancangan	6
E. Tinjauan Sumber Perancangan	7
F. Landasan Perancangan	9
1. Pendekatan Fungsi.....	9
2. Pendekatan Ergonomi.....	12
3. Pendekatan Tema dan Gaya	25
G. Metode Perancangan	27
H. Sistematika Penulisan.....	30
BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN	
A. Tinjauan Data Literatur	32
1. Tinjauan Objek Perancangan.....	32
a. Pengertian <i>Gundam</i>	32

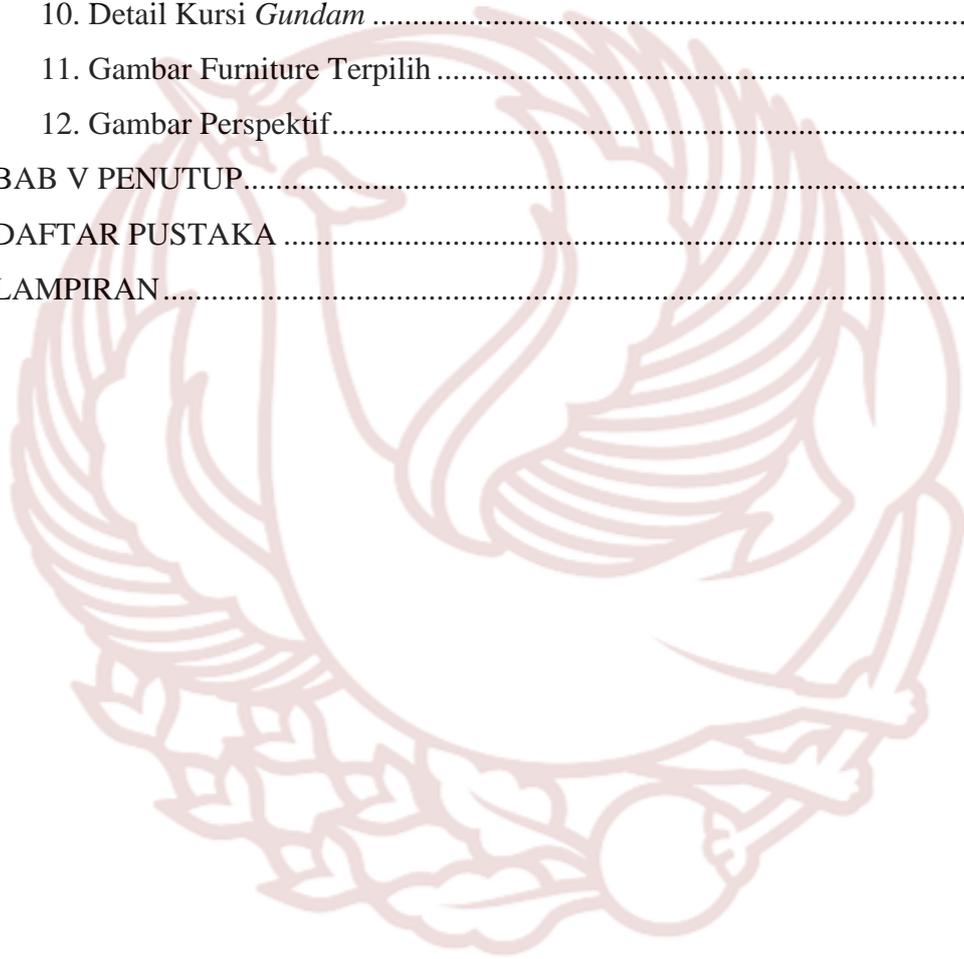
b. Jenis Usaha.....	37
c. Klasifikasi <i>Gundam</i>	37
d. Sistem Pelayanan <i>Cafe</i>	39
e. Struktur Organisasi	40
f. Aspek Yuridis Formal	40
2. Tinjauan Interior Objek Perancangan	42
a. Pengertian Interior.....	42
b. Pengertian Interior Objek Perancangan	42
c. Persyaratan Interior Objek Perancangan.....	44
d. Tema dan Gaya Interior	50
B. Tinjauan Data Lapangan Obyek Perancangan	51
1. Data Lapangan <i>Iconic</i>	51
a. Profil Perusahaan	51
b. Jenis.....	52
c. Klasifikasi Objek Perancangan	52
d. Sistem Pelayanan	52
e. Struktur Organisasi	53
f. Aspek Yuridis Formal.....	53
2. Interior <i>Iconic</i>	54
a. <i>Zoning Groping</i>	54
b. Siskulasi	54
c. <i>Layout</i>	55
d. Lantai.....	55
e. Dinding.....	56
f. <i>Ceiling</i>	57
g. Pencahayaan, Penghawaan.....	58
h. Akustik, Keamanan	59
i. Tema dan Gaya Interior	59
3. <i>Siteplan Iconic</i>	60

BAB III TRANSFORMASI DESAIN

1. Pengertian Objek Garap	61
---------------------------------	----

2. Batasan Ruang Lingkup Garap	62
3. <i>Site Plan</i>	64
a. Potensi Lingkungan dan Tapak	65
b. <i>Aksesibilitas Site</i>	65
c. Lintasan Matahari.....	66
4. Waktu Operasional.....	67
5. Struktur Organisasi	68
6. Pengguna, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	69
7. Program Ruang	76
a. Kapasitas dan Besaran Ruang	76
b. Hubungan Antar Ruang.....	80
c. <i>Zoning Groping</i>	83
d. Sirkulasi	86
e. <i>Layout</i>	89
8. Tema dan Gaya	92
9. Elemen Pembentuk Ruang.....	96
a. Lantai.....	96
b. Dinding.....	102
c. <i>Ceiling</i>	107
10. Elemen Pengisi Ruang	113
a. <i>Furniture</i>	113
b. Aksesoris Interior	144
11. Tata Kondisi Ruang.....	145
a. Pencahayaan.....	145
b. Penghawaan.....	148
c. Akustik	150
12. Sistem Keamanan.....	151
BAB IV HASIL DESAIN.....	154
1. Gambar Denah <i>Existing</i>	155
2. Gambar Denah <i>Layout</i>	156
3. Gambar Rencana Lantai	157

4. Gambar Rencana <i>Ceiling</i>	158
5. Potongan D-D' dan Potongan F-F'	159
6. Potongan A-A' dan Potongan E-E'	160
7. Potongan B-B' dan Potongan C-C'	161
8. Detail Konstruksi Dinding dan Lantai	162
9. Detail Konstruksi <i>Ceiling</i>	163
10. Detail Kursi <i>Gundam</i>	164
11. Gambar Furniture Terpilih	165
12. Gambar Perspektif.....	168
BAB V PENUTUP.....	173
DAFTAR PUSTAKA	174
LAMPIRAN.....	175



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Dimensi Counter.	14
Gambar 02. Dimensi Meja Untuk Dua Orang.	14
Gambar 03. Dimensi Meja Untuk Empat Orang.....	15
Gambar 04. Dimensi Sirkulasi Antar Meja.....	15
Gambar 05. Dimensi Meja <i>Receptionist</i>	16
Gambar 06. Dimensi Sofa	17
Gambar 07. Dimensi Ruang <i>Office</i>	18
Gambar 08. Dimensi Jangkauan Tangan Meja dengan <i>Desk</i>	18
Gambar 09. Dimensi Meja dengan Dua Kursi Berhadapan.....	19
Gambar 10. Dimensi Meja dengan Dua Kursi Berhadapan.....	19
Gambar 11. Dimensi Meja Kasir	20
Gambar 12. Dimensi Meja Kasir	20
Gambar 13. Dimensi Rak Penjualan.....	21
Gambar 14. Dimensi Rak Penjualan.....	21
Gambar 15. Dimensi Meja <i>Workshop</i>	22
Gambar 16. Dimensi Jangkauan Tangan <i>Workshop</i>	23
Gambar 17. Dimensi Meja Kerja <i>Workshop</i>	24
Gambar 18. Dimensi Sirkulasi Antar Meja	24
Gambar 19. <i>Façade Iconic</i>	51
Gambar 20. <i>Grouping Zoning Iconic</i>	54
Gambar 21. Sirkulasi <i>Iconic</i>	54
Gambar 22. <i>Existing Iconic</i>	55
Gambar 23. <i>Layout Iconic</i>	55
Gambar 24. Lantai <i>Iconic</i>	56
Gambar 25. Dinding <i>Iconic</i>	57
Gambar 26. <i>Ceilling Iconic</i>	58
Gambar 27. <i>Siteplan Iconic</i>	60
Gambar 28. <i>Siteplan Gundam Café and Shop</i>	64
Gambar 29. Lintasan Matahari <i>Gundam Café and Shop</i>	66

Gambar 30. Hubungan Antar Ruang.....	82
Gambar 31. <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 1	84
Gambar 32. <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 2	84
Gambar 33. Sirkulasi Alternatif 1	87
Gambar 34. Sirkulasi Alternatif 2	88
Gambar 35. <i>Layout</i> Alternatif 1	90
Gambar 36. <i>Layout</i> Alternatif 2	90
Gambar 37. Kapal Perang <i>Gundam</i>	92
Gambar 38. Konsep Elemen Pembentuk Ruang	93
Gambar 39. Denah <i>Existing</i>	155
Gambar 40. <i>Layout Gundam Café and Toys Shop</i>	156
Gambar 41. Rencana Lantai	157
Gambar 42. Rencana <i>Ceilling</i>	158
Gambar 43. Potongan D-D ¹ dan F-F ¹	159
Gambar 44. Potongan A-A ¹ dan E-E ¹	160
Gambar 45. Potongan B-B ¹ dan C-C ¹	161
Gambar 46. Detail Lantai dan Dinding.....	162
Gambar 47. Detail <i>Ceilling</i>	163
Gambar 48. Detail Mebel Pilihan.....	164
Gambar 49. <i>Furniture</i> Teepilih Area <i>Lobby</i>	165
Gambar 50. <i>Furniture</i> Terpilih Area <i>Cafe</i>	166
Gambar 51. <i>Furniture</i> Terpilih Area <i>Shop</i>	167
Gambar 52. Prespektif <i>Lobby</i>	168
Gambar 53. Prespektif <i>Lobby</i>	168
Gambar 54. Prespektif <i>Cafe</i>	169
Gambar 55. Prespektif <i>Cafe</i>	169
Gambar 56. Prespektif <i>Cafe</i>	170
Gambar 57. Prespektif Area <i>Shop</i>	170
Gambar 58. Prespektif Area <i>Shop</i>	171
Gambar 59. Prespektif Area <i>Office</i>	171
Gambar 60. Prespektif Area <i>Workshop</i>	172

DAFTAR BAGAN

Bagan 01. Tahapa Proses Desain.	27
Bagan 02. Struktur Organisasi.	40
Bagan 03. Struktur Organisasi <i>Iconic</i>	53
Bagan 04. Stuktur Organisasi <i>Gundam Café and Shop</i>	68
Bagan 05. Aktivitas Karyawan <i>Lobby</i>	74
Bagan 06. Aktivitas Pengunjung <i>Lobby</i>	74
Bagan 07. Aktivitas Karyawan <i>Shop</i>	75
Bagan 08. Aktivitas Karyawan <i>Workshop</i>	75
Bagan 09. Aktivitas Pengunjung <i>Workshop</i>	75
Bagan 10. Aktivitas Karyawan <i>Office</i>	75
Bagan 11. Aktivitas Karyawan <i>Cafe</i>	76
Bagan 12. Aktivitas Pengunjung <i>Cafe</i>	76

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Alur Sirkulasi	46
Tabel 02. Waktu Oprasional	67
Tabel 03. Jobdes Struktur Orgnaisasi <i>Gundam Café and Shop</i>	69
Tabel 04. Kebutuhan Ruang dan <i>Furniture</i>	74
Tabel 05. Kapasitas dan Besaran Ruang	80
Tabel 06. Jenis Sirkulasi	81
Tabel 07. Jenis Organisasi Ruang.....	85
Tabel 08. Jenis Sirkulasi Dalam Interior	87
Tabel 09. Penilaian Sirkulasi Ruang.....	88
Tabel 10. Penilaian <i>Layout</i>	91
Tabel 11. Transformasi Desain.....	95
Tabel 12. Alternatif Lantai <i>Lobby</i>	97
Tabel 13. Alternatif Lantai <i>Cafe</i>	98
Tabel 14. Alternati <i>Shop</i>	99
Tabel 15. Alternatif Lantai <i>Workshop</i>	100
Tabel 16. Alternatif Lantai <i>Office</i>	101
Tabel 17. Alternatif Dinding <i>Lobby</i>	103
Tabel 18. Alternatif Dinding <i>Cafe</i>	104
Tabel 19. Alternatif Dinding <i>Shop</i>	105
Tabel 20. Alternatif Dinding <i>Workshop</i>	106
Tabel 21. Alternatif Dinding <i>Office</i>	107
Tabel 22. Alternatif <i>Ceilling Lobby</i>	108
Tabel 23. Alternatif <i>Ceilling Cafe</i>	109
Tabel 24. Alternatif <i>Ceilling Shop</i>	110
Tabel 25. Alternatif <i>Ceilling Workshop</i>	111
Tabel 26. Alternatif <i>Ceilling Office</i>	112
Tabel 27. Alternatif Sofa <i>Lobby</i>	114
Tabel 28. Alternatif Desain Meja <i>receptionist</i>	115
Tabel 29. Alternatif Desain Meja <i>Lobby</i>	116
Tabel 30. Alternatif Desain Meja Order <i>Cafe</i>	117

Tabel 31. Alternatif Desain Rak Display Area Order <i>Cafe</i>	118
Tabel 32. Alternatif Desain Kursi <i>Cafe</i>	119
Tabel 33. Alternatif Desain Kursi <i>Cafe</i>	120
Tabel 34. Alternatif Desain <i>Coffee Table</i>	121
Tabel 35. Alternatif Desain <i>Coffee Table</i>	122
Tabel 36. Alternatif Desain Kursi <i>cafe</i>	123
Tabel 37. Alternatif Desain Sofa <i>Cafe</i>	124
Tabel 38. Alternatif Desain Meja <i>Bar Cafe</i>	125
Tabel 39. Alternatif Desain Kursi <i>Bar Cafe</i>	126
Tabel 40. Alternatif Desain Meja <i>Cafe</i>	127
Tabel 41. Alternatif Desain Kursi <i>Cafe</i>	128
Tabel 42. Alternatif Desain Sofa <i>Cafe</i>	129
Tabel 43. Alternatif Desain <i>Gundam Display</i>	130
Tabel 44. Alternatif Desain Meja Kasir	131
Tabel 45. Alternatif Rak <i>Shop</i>	132
Tabel 46. Alternatif Rak penjualan	133
Tabel 47. Alternatif Rak <i>Display</i>	134
Tabel 48. Alternatif Rak <i>Display</i>	135
Tabel 49. Alternatif Lemari <i>Desk</i>	136
Tabel 50. Alternatif Meja Ruang Tunggu <i>Office</i>	137
Tabel 51. Alternatif Meja Direktur	138
Tabel 52. Alternatif Kursi Karyawan	139
Tabel 53. Alternatif Kursi Tunggu.....	140
Tabel 54. Alternatif Meja Karyawan	141
Tabel 55. Alternatif Meja <i>Workshop</i>	142
Tabel 56. Alternatif Rak <i>Workshop</i>	143
Tabel 57. Aksesoris Interior	144
Tabel 58. Sistem Pencahayaan	148
Tabel 59. Sistem Penghawaan	150
Tabel 60. Sistem Akustik Ruang	151
Tabel 61. Sistem Keamanan	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Solo merupakan kota dengan tingkat pertumbuhan ekonomi yang cukup pesat, hal tersebut dikarenakan Solo sebagai pusat aktivitas sosial budaya di Solo. Ragam aktivitas seperti aktivitas kirab budaya 1 Muharam yang diadakan setiap tahunnya mampu menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara, aktivitas sosial ekonomi juga menjadi perhatian utama Pemerintah Kota Surakarta salah satunya mengadakan kegiatan event Solo *Great Sale Low Season*, berbagai event tersebut membantu mendorong sektor perdagangan, hotel, restoran maupun *cafe* tumbuh.

Selain sebagai pusat aktivitas sosial, budaya, ekonomi, Kota Solo juga sebagai pusat pendidikan di Solo, banyak terdapat pusat pendidikan seperti universitas, institut, maupun politeknik berdiri di Kota Solo. Hal tersebut menjadikan Kota Solo menjadi ramai dengan berbagai aktivitas salah satunya adalah aktivitas berbagai komunitas.

Solo memiliki berbagai macam komunitas, terbukti pada tahun 2012 Pemkot Solo mengadakan Solo *Community Festival. Workshop* di Kompleks Stadion Manahan yang diikuti 40 partisipan komunitas. Sekian banyaknya komunitas di kota Solo tidak ditunjang dengan fasilitas pendukung lokasi maupun tempat berkumpul, untuk *sharing* tentang agenda maupun kegiatan komunitasnya.

Umumnya anggota komunitas yang mayoritas anggotanya anak muda memilih lokasi *cafe* sebagai tempat *sharing*, berkumpul, *gathering*, maupun *workshop*. salah satu komunitas tersebut adalah para pecinta model kit Gundam Solo. Komunitas gundam pertama di Indonesia dibentuk pada tahun 2008 dengan nama Gundam *Community* Indonesia yang berpusat di Jakarta. Anggota komunitas yang terus bertambah tidak hanya dari Jakarta tetapi juga dari luar Jakarta. Masing-masing daerah membuat komunitas gundam di daerah tempat mereka berasal dan masih berhubungan dengan komunitas gundam Indonesia.

Gunso (*Gundam Solo Community*) adalah komunitas penghobi Gundam yang berdiri sekitar akhir tahun 2012 dengan jumlah lebih dari 50 anggota yang aktif.¹ Komunitas tersebut merupakan wadah para pecinta Gundam di wilayah Solo dan sekitarnya. Gunso sering mengadakan *gathering* untuk mengenalkan Gundam kepada warga Solo, selain mengadakan *gathering* Gunso juga sering mengikuti berbagai event, salah satunya adalah GGI atau Gundam Generation Indonesia. berdiri sekitar tahun 2011 GGI merupakan komunitas tetapi sebuah organisasi yang membuat acara segala sesuatu tentang Gundam seperti pameran serta perlombaan merakit gundam di Indonesia². GGI dibentuk dikarenakan penggemar Gundam di Indonesia sudah semakin besar tetapi mereka hanya sekedar merakit tanpa bisa menyalurkan hobi. GGI selain mengadakan acara juga mengadakan *workshop* untuk pemula yang ingin merakit Gundam.

¹Wawancara dengan Egi, ketua Gundam Solo Community (Guso) pada 14-februari-2018

²awancara dengan Egi, ketua Gundam Solo Community (Guso) pada 14-februari-2018

Seiring berkembangnya komunitas Gundam Solo yang sudah berjalan sejak tahun 2012, tidak diimbangi dengan fasilitas pendukung sebagai sarana maupun prasarana untuk berkumpul sesama penghobi Gundam baik *indoor* maupun *outdoor*. Maka dari itu dibutuhkan sebuah wadah bagi pecinta Gundam agar bisa berkumpul, *sharing* segala sesuatu yang berkaitan dengan gundam maupun *model kit*. Selama ini aktivitas anggota komunitas Gundam Solo saat *gathering* hanya sebatas berkumpul dan membawa *model kit* nya masing-masing, belum sampai pada tahap aktivitas *workshop*, lomba, *repair* maupun perakitan di lokasi terbuka. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan sebuah wadah bagi komunitas Gundam di Solo agar dapat beraktivitas lebih maksimal dan komunitasnya mampu berkembang.

Gundam merupakan turunan dari *action figure*, Gundam yang memberi inspirasi pihak *Bandai* untuk memproduksi *action figure* yang lebih berkualitas. Pada masa ini *Bandai* untuk pertama kalinya memproduksi *action figure* Gundam dengan kedetailan yang cukup baik. *Bandai* memproduksinya dalam bentuk *Model Kit* (Rakitan)

Kebutuhan terhadap fasilitas komunitas Gundam di Solo tersebut layak sebagai objek garap Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo”. Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo menyediakan fasilitas tempat *workshop* bagi pemula yang ingin belajar merakit maupun *custom gundam*, *gathering* bagi pecinta *action figure* maupun *model kit* Gundam. Perancangan Gundam *Café and shop* diharapkan mampu menampung berbagai aktivitas, baik pengunjung yang ingin berkumpul bersama komunitas, dan

menikmati fasilitas yang di sediakan serta mengenalkan pada masyarakat agar lebih mengenal Gundam.

Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di kota Solo mengusung tema *Battleship of Gundam* dengan sentuhan gaya *futuristik*. Objek garap utama perancangan adalah *café*, dan toko gundam yang menyediakan berbagai macam model kit Gundam dan dilengkapi *accessories*, serta mendapatkan pelatihan cara perakitan *model kit* gundam dari *grade* tingkat dasar sampai *grade* tingkat mahir.

B. IDE ATAU GAGASAN PERANCANGAN

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan desain yang akan dijadikan acuan dalam merumuskan permasalahan Perencanaan Interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo sebagai berikut.

1. Permasalahan Desain

- a. Bagaimana merancang Interior pada Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo yang mampu menciptakan *cafe* dengan konsep Gundam yang mampu menampung aktivitas bagi masyarakat umum dan pecinta Gundam di Kota Solo?
- b. Bagaimana merancang Interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo dengan tema *Battleship Of Gundam* dan gaya *Futuristik*?

C. TUJUAN PERANCANGAN DAN SASARAN

1. Tujuan

- a. Mewujudkan Perancangan Interior Gundam *Cafe and Shop* di kota Solo yang mampu menciptakan *cafe* dengan konsep Gundam yang mampu menampung aktivitas bagi masyarakat umum dan pecinta Gundam di Kota Solo
- b. Mewujudkan penerapan Interior *café* untuk para penghobby Gundam dan masyarakat umum di Kota Solo dengan tema *Battleship Of Gundam* dan gaya *Futuristik*.

2. Sasaran Desain

Sasaran desain yang ingin dicapai dalam perancangan desain interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo diharapkan sebagai wadah bagi pecinta gundam agar bisa berkumpul, *sharing* segala sesuatu yang berkaitan dengan gundam maupun *model kit*, selain itu menjadi alternatif tempat berkumpul bersama teman-teman yang menarik bagi warga Solo dan sekitarnya sehingga dapat mengenalkan pada masyarakat mengenai Gundam.

D. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat yang ingin dicapai dari Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo adalah,

1. Manfaat Keilmuan
 - a. Menambah pengetahuan mengenai *action figure* Gundam.
 - b. Menambah bahan literatur untuk perencanaan berikutnya dan dapat memperkaya literatur untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Memberikan wadah berkumpul komunitas Gundam di Solo maupun dari luar daerah
 - b. Mengenalkan kepada masyarakat awam mengenai Gundam
 - c. Memberikan edukasi kepada penggemar gundam mengenai cara perakitan *model kit* gundam dari *grade* paling dasar sampai *grade* tingkat mahir.
 - d. Sebagai tempat bersosialisai
3. Manfaat bagi desainer interior
 - a. Sebagai pengalaman baru dalam menyelesaikan tugas akhir pada program studi desain interior, serta kemampuan mengembangkan sebuah ide secara kreatif dan wawasan tentang ilmu pengetahuan mengenai desain interior.
 - b. Sarana untuk mengasah kemampuan dan menyampaikan ide kreatif dan inovatif dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan desain.
4. Bagi Institusi
 - a. Sebagai tambahan wacana baru dalam menyelesaikan tugas akhir mengenai refrensi mengenai perencanaan interior Gundam *Cafe and Shop*

di Kota Solo serta menambah koleksi buku perpustakaan Institut Seni Indonesia Surakarta.

b. Mengenalkan salah satu perkembangan desain interior dalam dunia akademik dan dapat menambah sebagai bahan pustaka.

5. Manfaat bagi Pemerintah Daerah

Konsep rancangan dapat memberikan kontribusi bagi pengembang ilmu pengetahuan, teknologi, desain, dan pembangunan masyarakat serta memberikan tawaran desain bagi Pemerintah Daerah Kota Solo untuk pengembangan Dinas Pariwisata. Sebagai rujukan tempat yang dapat dijadikan referensi tempat komunitas maupun tempat bersosialisasi bagi masyarakat Indonesia sehingga dapat meningkatkan pendapatan daerah.

E. TINJAUAN SUMBER PERANCANGAN

Perencanaan Interior *Gundam Cafe and Shop* Solo sebagai wadah untuk konsumen maupun penghobby Gundam di kota Solo belum ada, sehingga perencanaan ini layak dengan pembandingan data literatur sebagai berikut:

1. Karya tugas akhir “ Perancangan *Gundam Community Centre* di Bandung” yang di tulis oleh Cynthia, mahasiswi jurusan Desain interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB. Pada karya tugas akhir ini menggunakan tema interior pesawat yang membuat pengunjung dapat melihat keadaan luar angkasa di luar pesawat tersebut, dengan desain khusus yang dapat memberikan sensasi melalui pemilihan material, tata cahaya, maupun bentuk ruang.

Pada objek Perancangan Gundam *Community Center Cynthia* terdapat perbedaan pada tema pesawat, yang akan membuat pengunjung seperti berada didalam pesawat luar angkasa dan desain Perancangan tersebut hanya bersifat *gallery* pameran dan *workshop* berbeda dengan objek Perancangan Gundam *Café and toys shop* yang bertujuan sebagai wadah pecinta Gundam di Solo Raya khususnya sebagai sarana berkumpul sesama pecinta Gundam, transaksi jual beli maupun hanya sekedar menikmati fasilitas yang disediakan didalamnya.

2. Karya tugas akhir “ Perencanaan *Lego Club Center* di Jakarta yang di tulis oleh Nurul Fatimah Fitrianingrum (10150102), mahasiswi Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, tahun 2015. Pada karya tugas akhir ini menggunakan gaya modern dengan tema LEGO dengan mengadaptasi unsur budaya lokal khas Jakarta yaitu ondel-ondel sebagai boneka khas masyarakat Betawi. Pengambilan bentuk ondel-ondel dimaksudkan agar tetap mengangkat ikon Jakarta dan menjadikan identitas dari sebuah bangunan wadah pengembangan LEGO yang merupakan mainan luar negeri namun disadari memiliki edukasi.

Perbedaan objek Perencanaan *Lego Club Center* karya Nurul Fatimah dengan tema LEGO yang diadaptasi dengan pengambilan bentuk ondel-ondel yang menggunakan gaya modern berbeda dengan objek Perancangan Gundam *Café and toys Shop* yang mengambil bentuk dari kapal induk Gundam *Nahel Argama* sebagai unsur dekoratif ruang dengan gaya *futuristic*.

F. LANDASAN PERANCANGAN

Pendekatan Pemecahan Desain merupakan seperangkat teori yang dirumuskan berdasarkan landasan teori secara kreatif untuk memecahkan desain atau menemukan desain yang tepat. Pendekatan pemecahan desain dirumuskan orientasinya untuk mencapai tujuan akhir sebuah desain yang tepat³.

Perencanaan Interior Gundam *Cafe and Toys Shop* di Kota Solo yaitu proses merencana ruang dalam, dari sebuah bangunan menjadi pusat aktifitas sekelompok orang atau komunitas yang sedang memanfaatkan mainan Gundam sebagai sarana, jual-beli, edukasi, bermain, *workshop*, interaksi sesama penghobby Gundam. Berdasarkan uraian di atas maka pendekatan pemecahan desain yang digunakan di antaranya adalah pendekatan Fungsi, Ergonomi, dan Tema atau Gaya, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pendekatan Fungsi

Keberadaan Interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo memiliki fungsi sebagai ajang berkumpulnya para penghobby gundam dan masyarakat umum, tempat jual-beli aksesoris Gundam, dan aktifitas utamanya café yang menjual makanan dan minuman yang menjual makanan dan minuman dengan konsep dan tema Gundam. Untuk kepentingan itu dari sisi manusia sebagai pengguna desain maka ada tiga unsur yang harus di perhatikan, yaitu: aktifitas, kapastias, dan *anthopometri* yang erat kaitannya dengan kondisi social calon pengguna. Desain yang baik adalah yang dapat memenuhi kebutuhan fungsi.

Seiring perkembangan peradaban manusia, fungsi interior memiliki sejuta

³Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, “*Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*”, (Surakarta: UNS Press,2012), hal.55.

makna yang harus dapat ditangkap yang selanjutnya dapat di terjemahkan oleh seorang desainer⁴.

Untuk mendukung fungsi maka keperluan ruang yang digunakan dalam perancangan Interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo memiliki tiga sifat ruang yaitu publik, semi publik, dan privat. Akan tetapi yang menjadi batasan perencanaan ruang yaitu *cafe, shop, workshop, lobby, dan office*.

a. *Café*

Tempat yang disediakan untuk kegiatan makan dan minum, selain sebagai tempat untuk kegiatan makan dan minum *cafe* juga tempat sebagai wadah para pecinta gundam maupun masyarakat umum untuk berkumpul *sharing* tentang gundam dan menikmati interior *café* dengan tema dan suasana Gundam didalamnya.

b. *Lobby*

Lobby merupakan ruang kontrol dalam pengorganisasian ruang pada sebuah fasilitas umum, sehingga dalam perancangan harus cukup lapang, menarik dari segi sistem interior maupun komponen pembentuk ruangnya. Penataan dan perlakuan pada dinding dibuat sedemikian rupa sehingga apabila dipergunakan tidak terlihat kosong⁵.

c. Toko (*Shop*)

Toko (*shop*) adalah ruang yang mewadahi kegiatan memajang, menyimpan, dan menjual dalam arti sebenarnya, yakni toko. Aktifitas

⁴Sunarmi, “*Metodologi Desain*”, (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta 2008). Hal,46.

⁵(Freed Lawson(Tugas Akhir Aziz Danang satoto) dalam Tugas Akhir Agus Dahroni, ”Perancangan Interior Pusat Dolanan Tradisional Rakyat di Surakarta”, (Surakarta:2012), hal, 15-16)

utama yang ada dalam toko minimal aktifitas memajang, menyimpan, dan menjual. Ketiga aktifitas mengelola dan aktifitas rutin manusia dalam kegiatan sehari-hari. Masing-masing aktifitas membutuhkan wadah yang sesuai untuk mencapai produktifitas sebuah toko. Oleh karena itu dalam toko memerlukan ruang-ruang yang sesuai dengan aktifitas yang ada berikut letak ruang yang mendukung kemudahan bagi pelakunya karena masing-masing letak ruang memperhatikan jenis dan hubungan ruang. Pertimbangan akan standarisasi ruang sehingga manusia sebagai pelaku akan memperoleh kenyamanan dan karena pesan suasana yang dapat dihadirkan sehingga manusia /pengunjung memiliki kenangan⁶.

d. Ruang *Workshop*

Ruang yang disediakan untuk pengelola sebagai sarana pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman dari pengelola yang kemudian dapat diterapkan kepada pengunjung kelas divisualisasikan kedalam bentuk karya yang sesuai dengan kreativitas masing - masing pengunjung⁷.

e. Kantor

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kantor merupakan tempat mengurus suatu pekerjaan atau tempat untuk bekerja. Kantor ini nantinya akan digunakan pengelola untuk menjalankan sistem oprasional di Gundam *café and shop* di Solo.

⁶Sunarmi – Ahmad Fajar Ariyanto “ Desain Interior Public “. Hal: 10.

⁷Nurul Fatimah F, “Perencanaan Lego Club Centre di Jakarta”, (Surakarta 2015), Hal: 14.

2. Pendekatan Ergonomi

Suatu rancangan memenuhi kriteria baik apabila mampu memenuhi konsep, efektif, nyaman, aman, sehat dan efisien. Untuk mencapai konsep tersebut maka ilmu ergonomi memiliki peran yang sangat besar⁸. Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari sifat-sifat tempramen dan ukuran-ukuran manusia, agar manusia dapat hidup dengan nyaman dan puas dalam melakukan kegiatan-kegiatan merasakan kehidupan, semua unsur yang menyangkut kondisi fisik atau kenikmatan yang bersangkutan dengan intensitas organ manusia di pelajari dan dijadikan sebagai standart⁹.

Ilmu ergonomi berusaha sebaik mungkin dalam memberikan kenyamanan gerak tubuh manusia, dimensi tubuh manusia dalam posisi duduk, berdiri, berjalan, menjangkau dan memandang. Perbedaan antara dimensi struktural tubuh dan kebutuhan dimensi yang merupakan hasil dari gerak tubuh manusia menjangkau secara fungsional dan efektif saat beraktifitas tanpa harus memaksa kerja otot maupun organ tubuh lain.

Penggunaan *furniture* maupun elemen pengisi ruang lainnya perlu di perhatikan terkait dalam kenyamanan, keamanan, keselamatan serta keefektifan gerak tubuh antara lain.

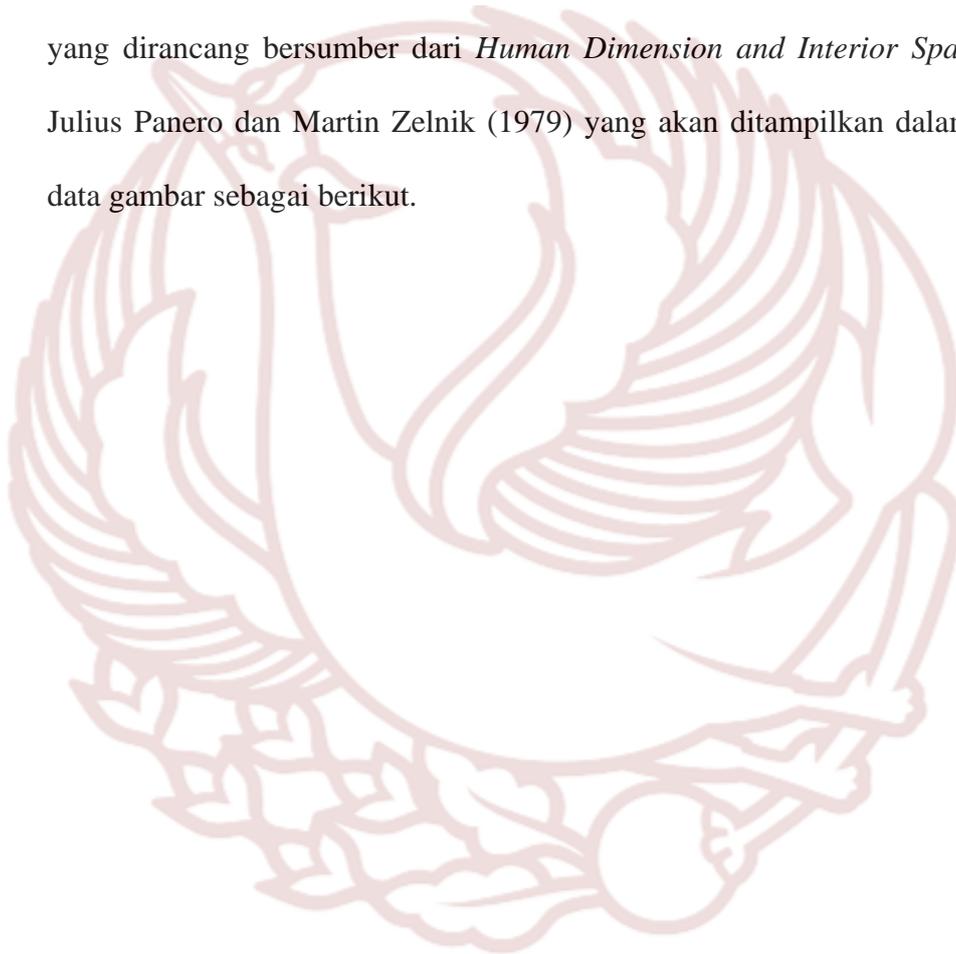
- a. Ukuran *furniture* maupun elemen pengisi ruang lainnya sesuai dengan gerak tubuh manusia agar pengguna ruang tidak mudah lelah.
- b. Fungsi *furniture* maupun elemen pengisi ruang lainnya sesuai dengan fungsi ruang.

⁸<http://blogku> Antropometri dan Ergonomi. 07-06-2016

⁹Pamudji Suptanda, *Desain Interior: Pengantar Perancangan untuk mahasiswa Desain dan Arsitektur*, (Jakarta:Djambatan,1999),hal.36.

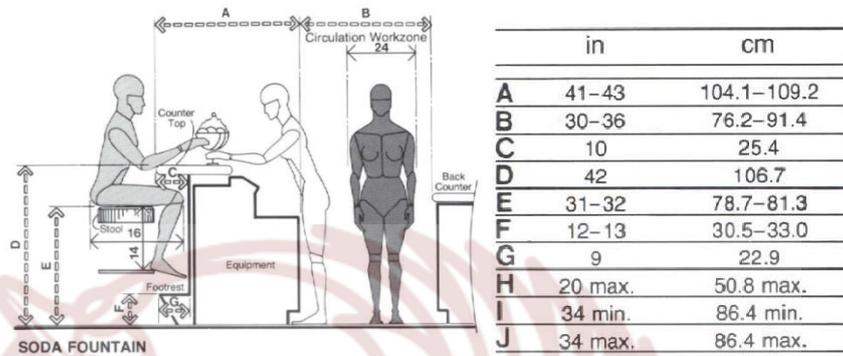
- c. Pemilihan struktur dan bahan, harus memiliki kriteria yang menyangkut dengan struktur dan kualitas material. Struktur berkaitan dengan konstruksi yang didapat dari aktivitas yang terjadi, dan penggunaan material yang sesuai¹⁰

Berikut beberapa pendekatan ergonomi yang dilakukan berdasarkan area yang dirancang bersumber dari *Human Dimension and Interior Space* karya Julius Panero dan Martin Zelnik (1979) yang akan ditampilkan dalam bentuk data gambar sebagai berikut.



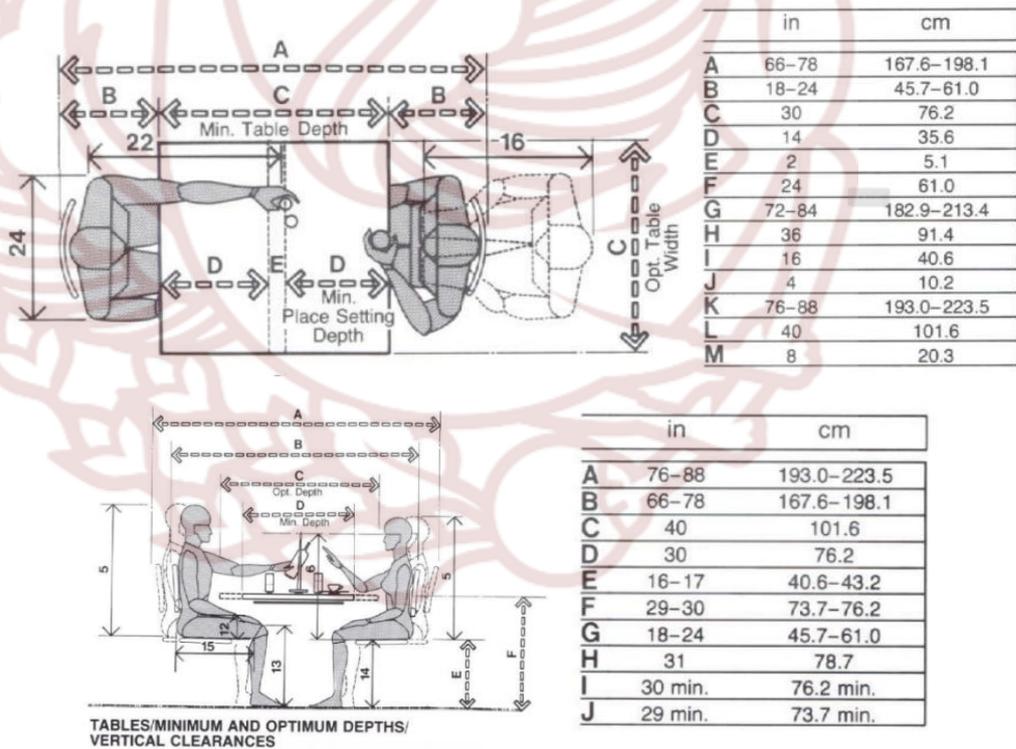
¹⁰Julius Panero dan Martin Zelnik. Dimensi Manusia dan Ruang Interior.(Jakarta: Erlangga.1979

a. Counter



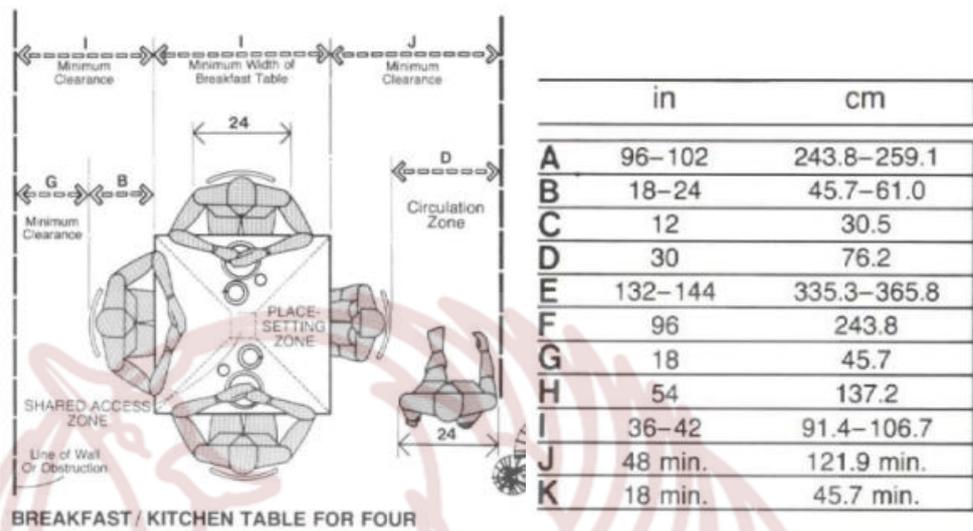
Gambar 01. Dimensi Counter
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979 hal 224)

b. Meja untuk dua orang



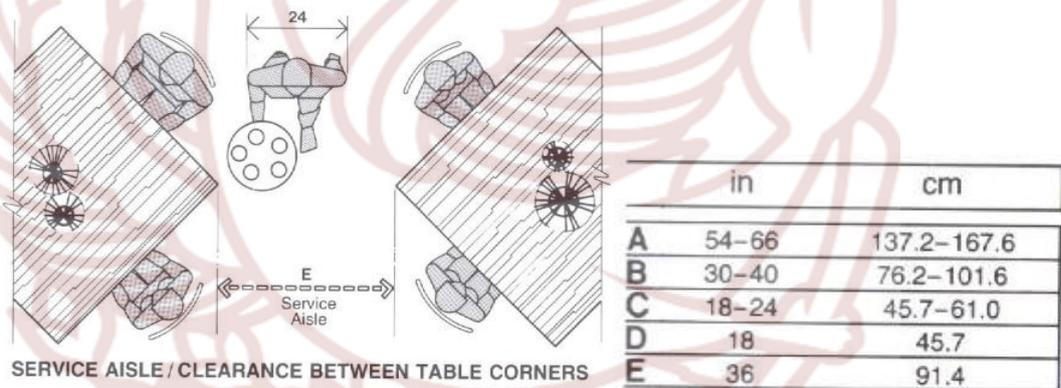
Gambar 02. Dimensi Meja untuk dua orang
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979 hal 226-227)

c. Meja untuk empat orang



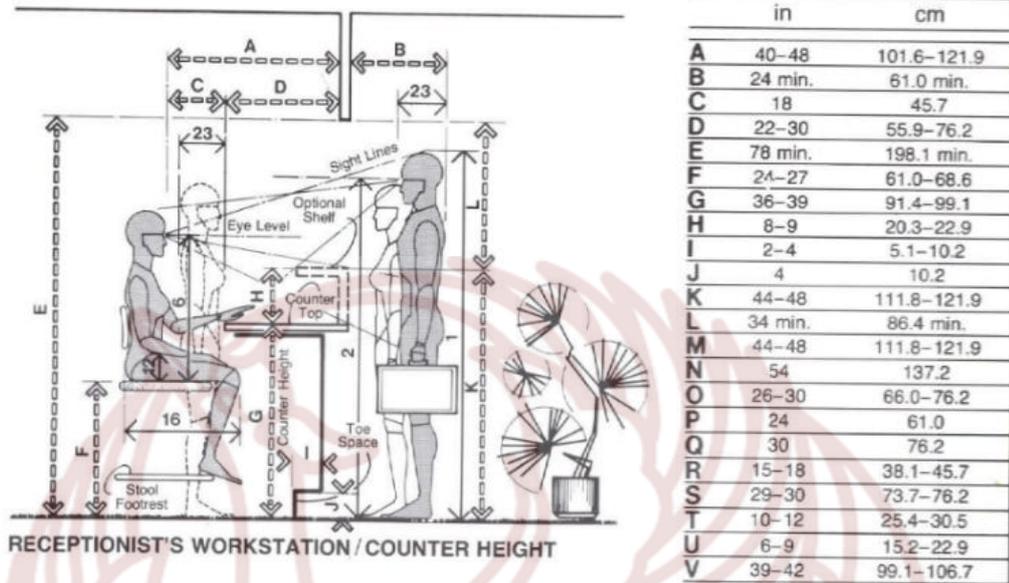
Gambar 03. Dimensi Meja untuk empat orang
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979 hal 142)

d. Sirkulasi

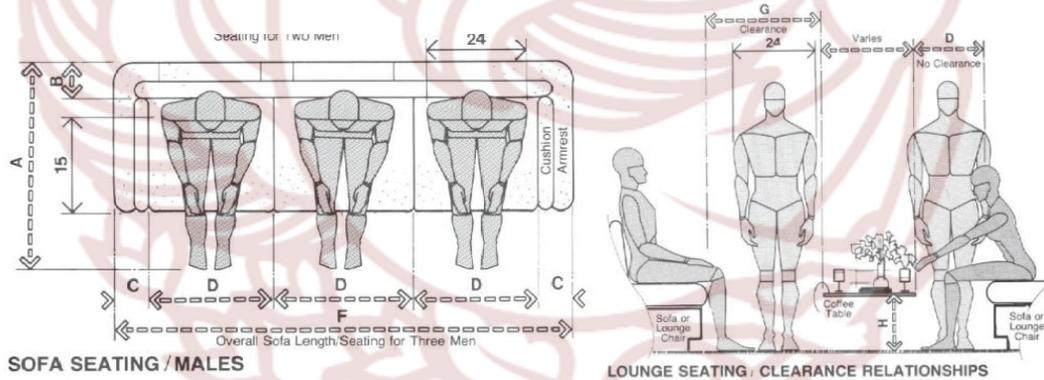


Gambar 04. Dimensi Sirkulasi Antar Meja
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979 hal 229)

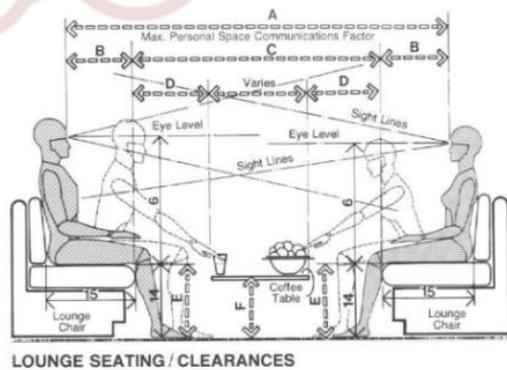
Lobby

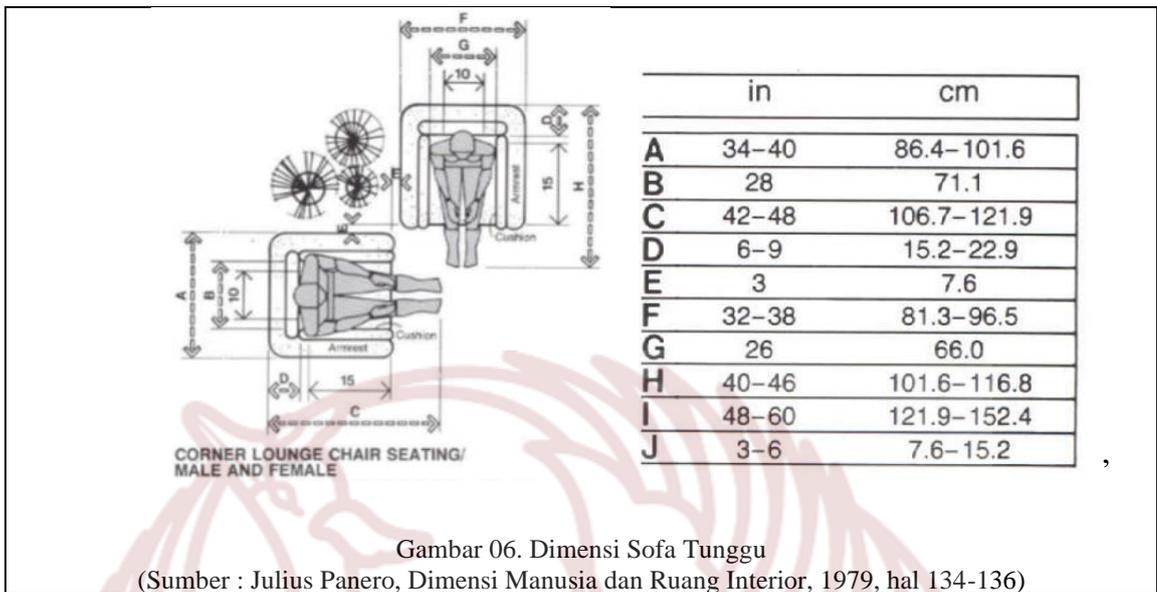


Gambar 05. Dimensi Meja Reseptionis
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 189)



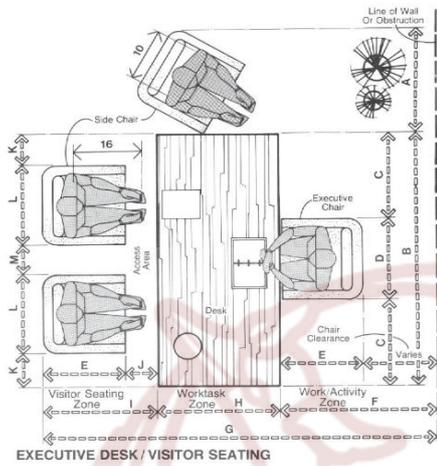
	in	cm
A	84-112	213.4-284.5
B	13-16	33.0-40.6
C	58-80	147.3-203.2
D	16-18	40.6-45.7
E	14-17	35.6-43.2
F	12-18	30.5-45.7
G	30-36	76.2-91.4
H	12-16	30.5-40.6
I	60-68	152.4-172.7
J	54-62	137.2-157.5





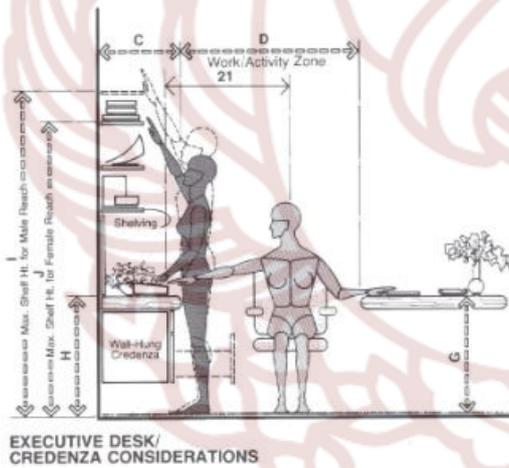
Gambar 06. Dimensi Sofa Tunggu
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 134-136)

Kanto (Office)



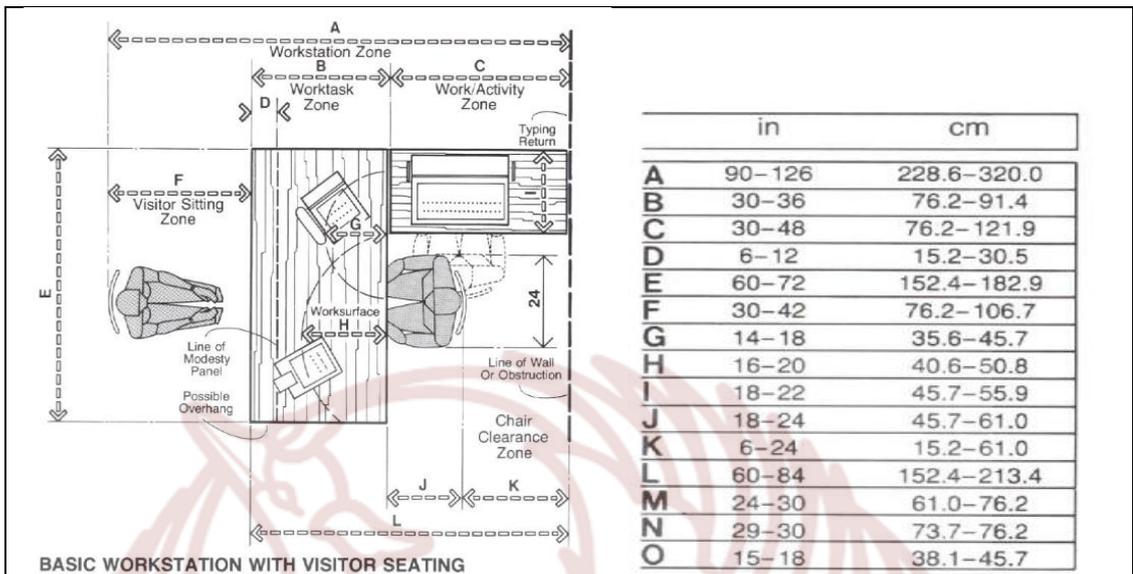
	in	cm
A	30-39	76.2-99.1
B	66-84	167.6-213.4
C	21-28	53.3-71.1
D	24-28	61.0-71.1
E	23-29	58.4-73.7
F	42 min.	106.7 min.
G	105-130	266.7-330.2
H	30-45	76.2-114.3
I	33-43	83.8-109.2
J	10-14	25.4-35.6
K	6-16	15.2-40.6
L	20-26	50.8-66.0
M	12-15	30.5-38.1
N	117-148	297.2-375.9
O	45-61	114.3-154.9
P	30-45	76.2-114.3
Q	12-18	30.5-45.7
R	29-30	73.7-76.2
S	22-32	55.9-81.3

Gambar 07. Dimensi Ruang Kantor
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 172)

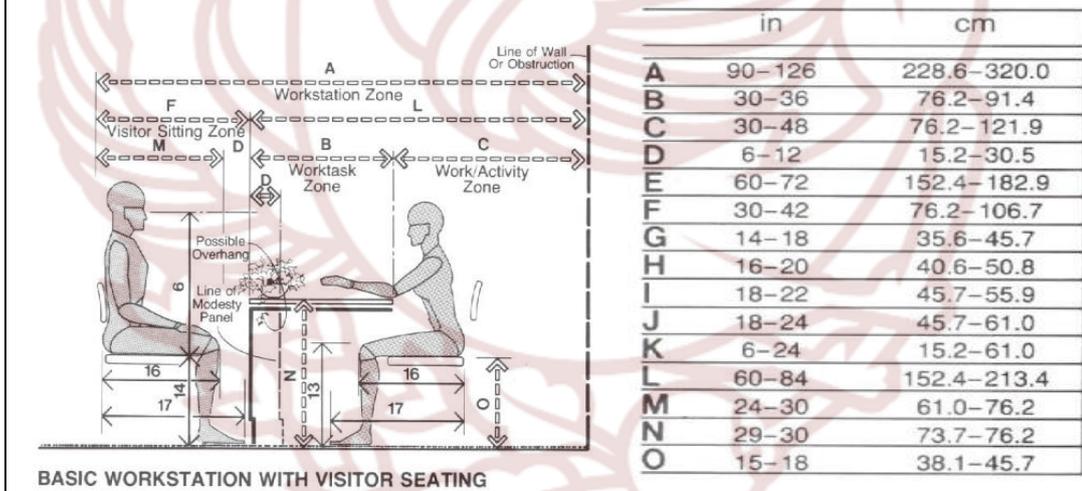


	in	cm
A	30-45	76.2-114.3
B	42 min.	106.7 min.
C	18-24	45.7-61.0
D	23-29	58.4-73.7
E	5-12	12.7-30.5
F	14-22	35.6-55.9
G	29-30	73.7-76.2
H	28-30	71.1-76.2
I	72 max.	182.9 max.
J	69 max.	175.3 max.

Gambar 08. Dimensi Ruang Kantor
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 173)

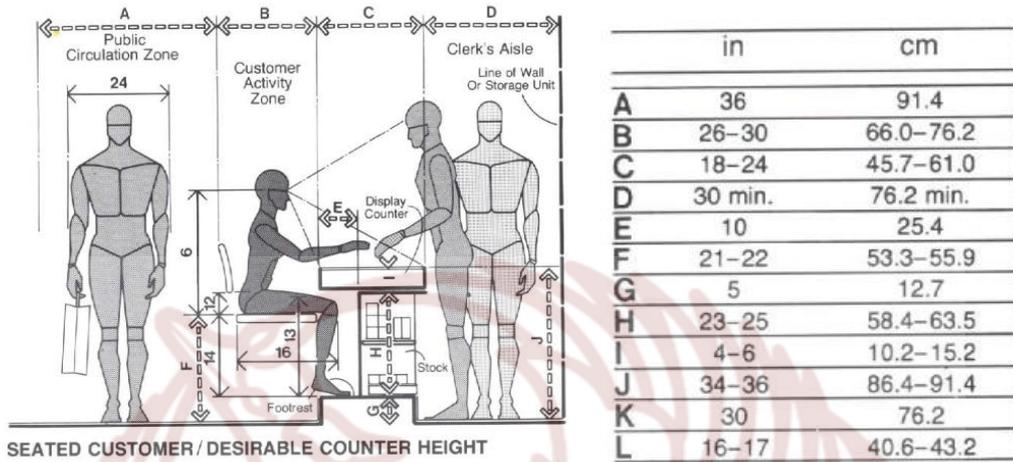


Gambar 09. Dimensi Ruang Kantor
 (Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 176)

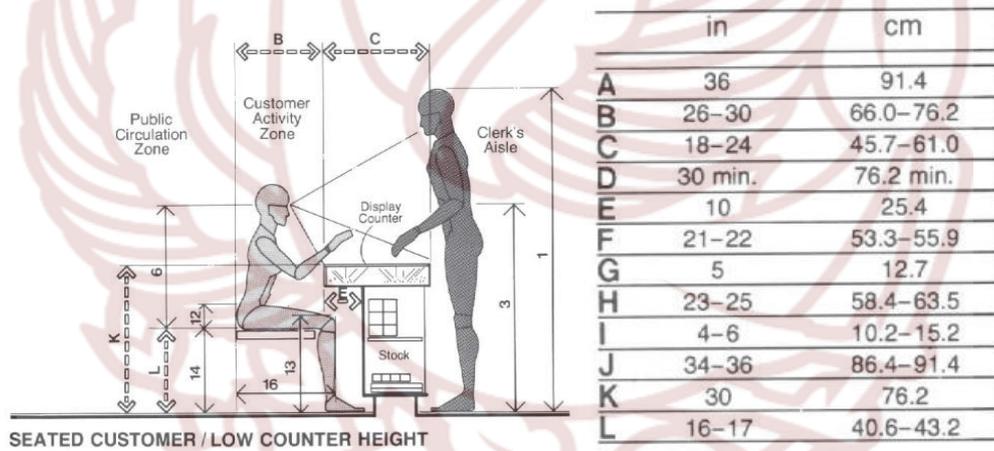


Gambar 10. Dimensi Ruang Kantor
 (Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 176)

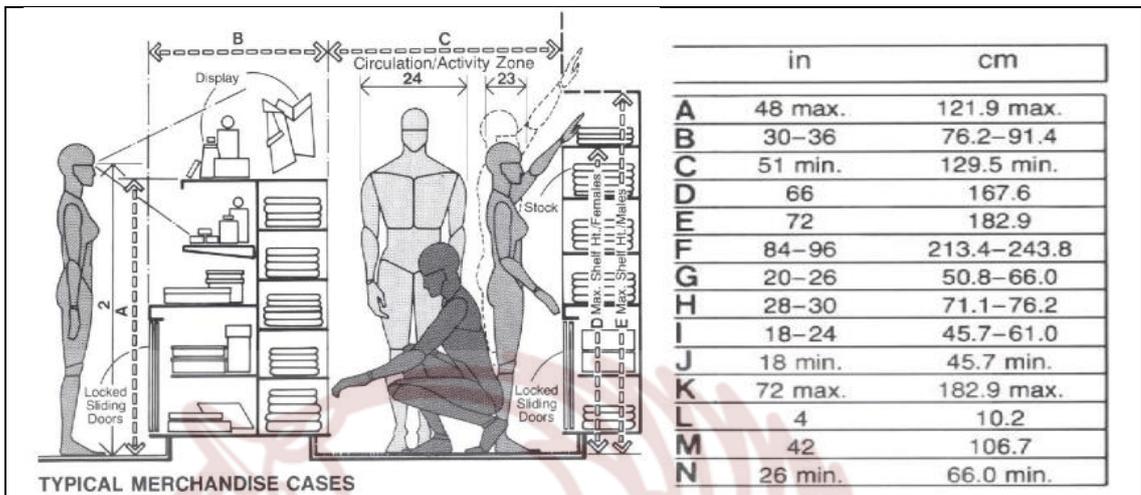
Toko (Shop)



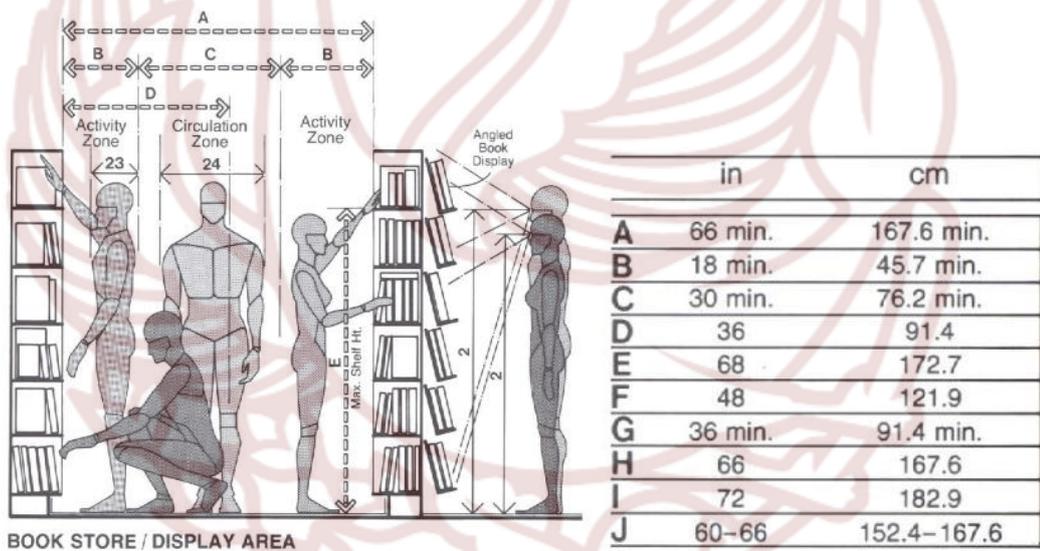
Gambar 11. Dimensi Meja Kasir
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 200)



Gambar 12. Dimensi Meja Kasir
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 200)

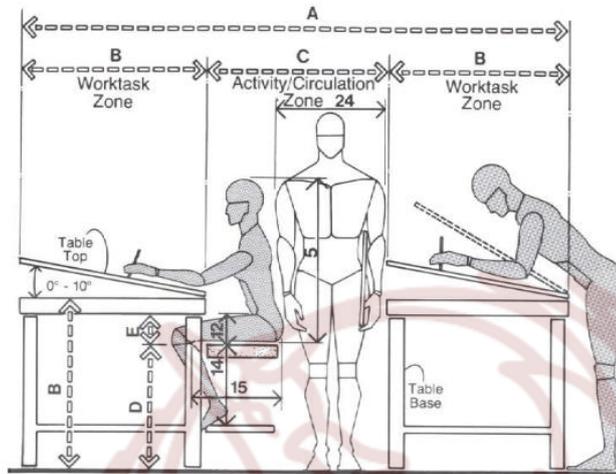


Gambar 13. Dimensi Rak Penjualan
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 202)



Gambar 14. Dimensi Rak Penjualan
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 203)

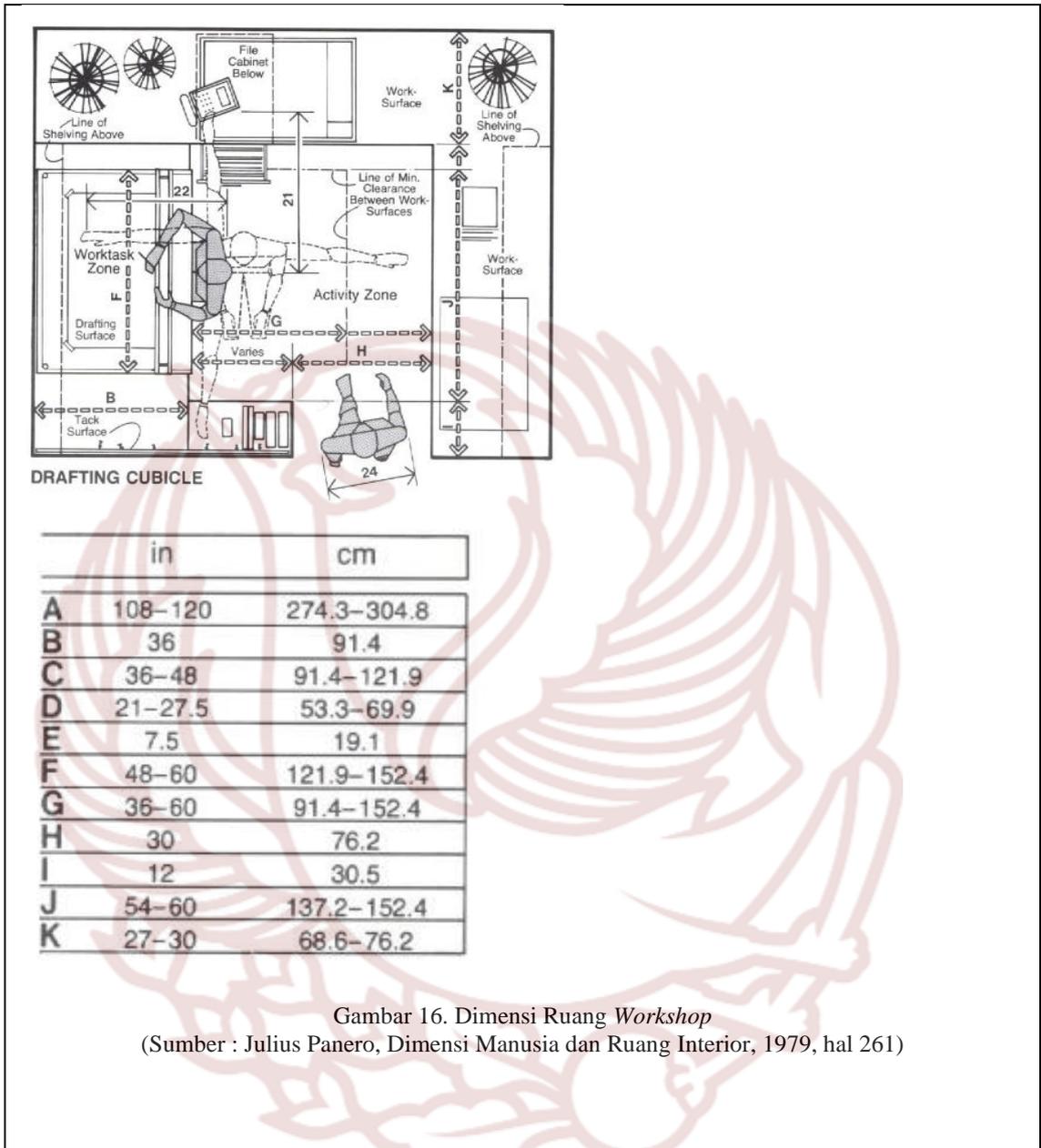
Workshop



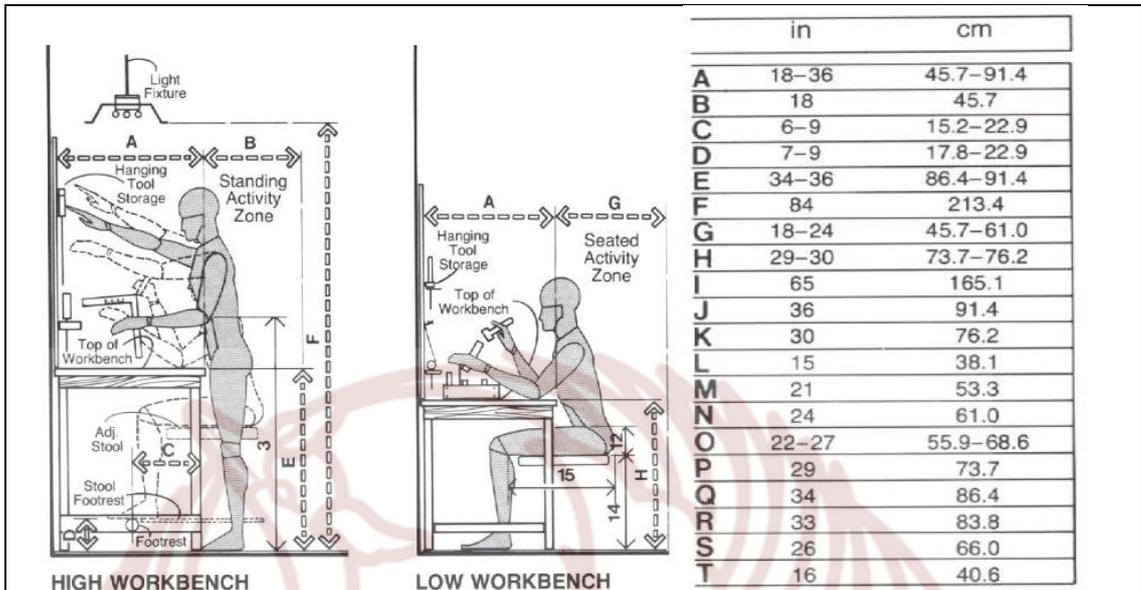
DRAFTING TABLES/CLEARANCE BETWEEN

	in	cm
A	108-120	274.3-304.8
B	36	91.4
C	36-48	91.4-121.9
D	21-27.5	53.3-69.9
E	7.5	19.1
F	48-60	121.9-152.4
G	36-60	91.4-152.4
H	30	76.2
I	12	30.5
J	54-60	137.2-152.4
K	27-30	68.6-76.2

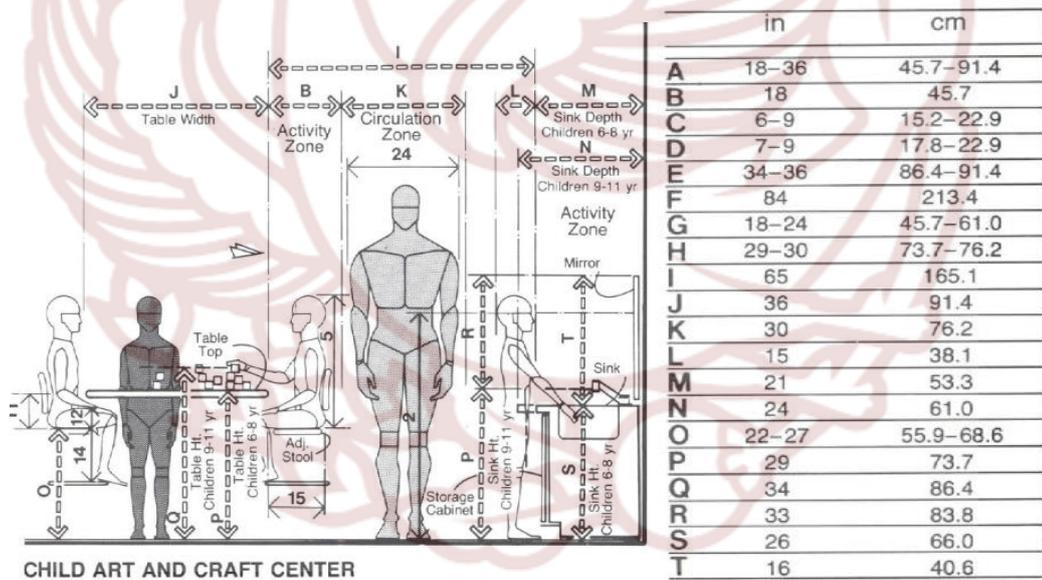
Gambar 15. Dimensi Ruang *Workshop*
(Sumber : Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979, hal 261)



Gambar 16. Dimensi Ruang *Workshop*
 (Sumber : Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979, hal 261)



Gambar 17. Dimensi Ruang Workshop
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 262)



Gambar 18. Dimensi Ruang Workshop
(Sumber : Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979, hal 262)

3. Pendekatan Tema

Desain yang baik adalah mampu memenuhi kebutuhan kesenangan bagi penghuni atau untuk menunjukkan identitas perlu adanya pendekatan bentuk untuk mewujudkan tema atau gaya. Pendekatan bertujuan untuk mendukung identitas/*corporate identity* atau untuk mendukung faktor kesenangan erat dengan kaitannya dengan tema atau gaya interior. Gaya interior dapat dihadirkan dengan mengolah unsur pembentuk ruang, *furniture*, tata letak ruang serta kehadiran konstruksi elemen interior¹¹.

Pendekatan pemecahan desain yang berkaitan dengan tema, maka desainer dapat menggunakan pendekatan yang berkaitan dengan identitas sebuah wadah untuk wadah penciptaan suasana. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan dengan harapan orang menangkap pesan rasa dari interior dan akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali hadir menikmati suasana tersebut¹². Gundam merupakan permainan modern yang mengarah pada edukasi, aspek yang mengandung edukasi adalah penyusunan potongan-potongan gundam dirangkai hingga menjadi satu wujud utuh gundam secara tidak langsung Gundam mampu merangsang kreativitas maupun kecerdasan orang.

Untuk itu dalam perencanaan ini pendekatan tema atau gaya yang digunakan adalah gaya *Futuristik* dengan tema *Battleship Of Gundam*. Gaya *Futuristik* adalah seni/gaya bangunan atau suatu lingkungan binaan yang

¹¹Sunarmi,dkk 20014,60

¹²Sunarmi,dkk 20014,60

didalam perencanaan dan perancangannya tidak berdasarkan oleh sesuatu yang terkait dengan masalah akan tetapi mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan dan pemakaian material yang maju¹³. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang¹⁴.

Dalam mendesain konsep dan gaya *Futuristik* selalu melihat nilai benda-benda (*furniture*) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut,serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Dalam arsitektur, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bentuk yang simple, bersih dan fungsional. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja terutama yang berada di kota besar, dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien, Interior modern memiliki ornament yang sangat minim¹⁵. Gaya *Futuristik* lebih mengangkat dari imajinasi dan pemahaman desainer tentang ruangan dan obyek – obyek masa depan (*Future*), material yang digunakan seperti material logam atau kombinasi yang pada umumnya jenis konsep ini diminati oleh desainer dengan kemampuan ekonomi tak terbatas karena terkait dengan penggunaan bahan material yang mahal sebagai *finishing* akhir.

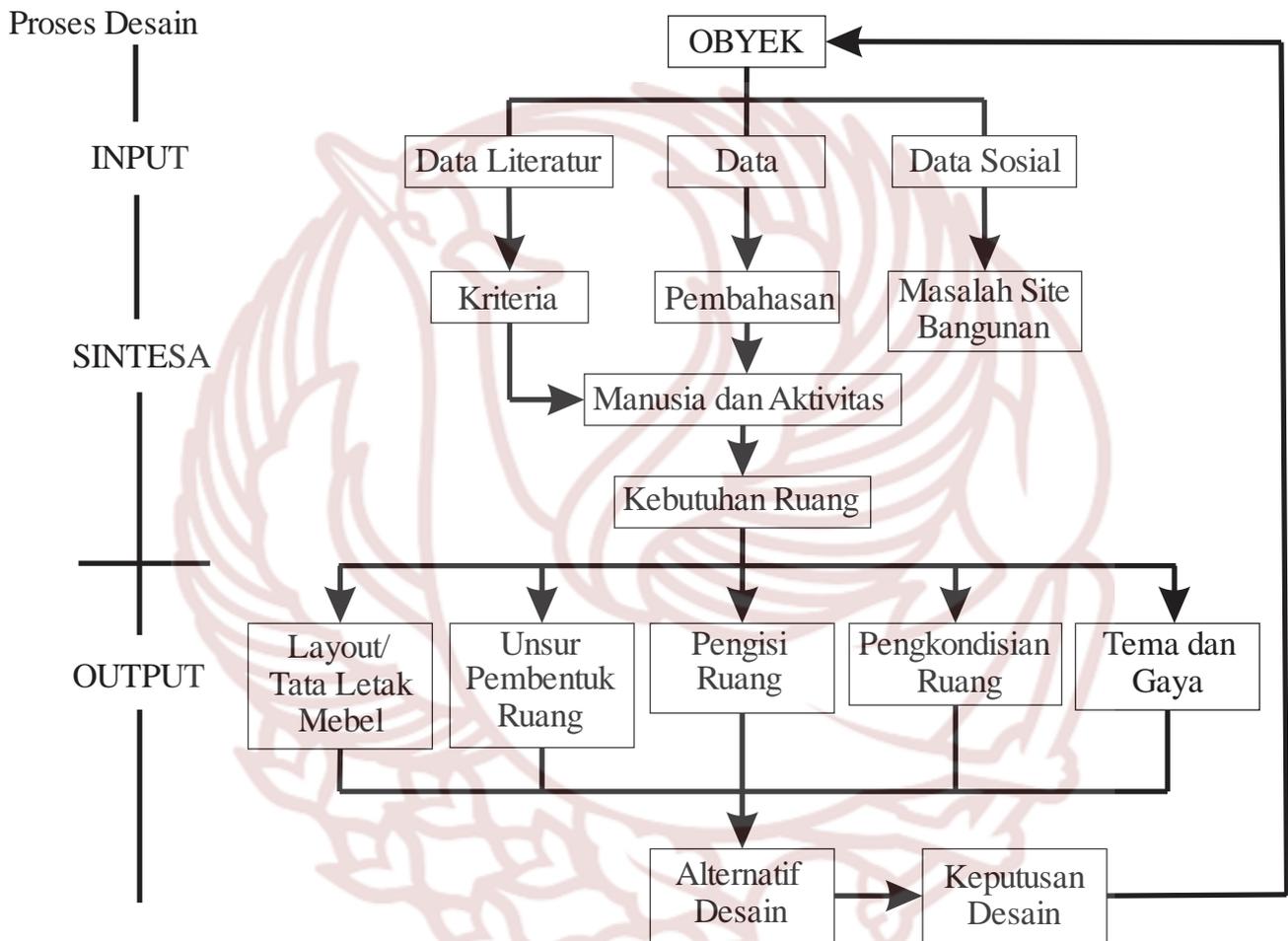
¹³ “pengantar arsitektur” James C.snyder – Anthony J. Catanse

¹⁴<https://interiorudayana14.wordpress.com/.../konsep-desain-interior-...>

¹⁵<https://interiorudayana14.wordpress.com/.../konsep-desain-interior-...>

G. METODE PERANCANGAN

Tahapan proses desain Perancangan Gundam *Cafe and Toys Shop* di Solo menggunakan skema tahapan proses desain seperti pada gambar di bawah ini:



Bagan 01. Tahapan Proses Desain

(Sumber: Pamudji Subtandar, *Desain Interior*, 1999, hal. 15)

Proses desain adalah informasi tentang tahapan proses yang digunakan dan proses keputusan desain.¹⁶ Dalam proses desain, ada tiga tahap yang harus

¹⁶ Sunarmi, *Buku Panduan Tugas Akhir*, (Surakarta: ISI Surakarta, 2009) hal 48

diperhatikan yaitu input, sintesa dan output. Urutan ini tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahap kesatu dijadikan sebagai dasar tahap ke-2 dan ke-3. Tentu saja dalam proses pengumpulan data masih banyak yang bisa kita tempuh seperti yang kita pelajari dalam metodologi riset pada umumnya.¹⁷

Data-data input yang akan digunakan untuk mendukung perwujudan Gundam *Café and toys shop* di kota Solo dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Data Literatur

Data literatur diperoleh dari berbagai sumber untuk mengumpulkan data yang erat hubungannya dengan perancangan yang akan dibuat, seperti buku, majalah gundam, halaman internet, brosur, video dan wawancara.

2. Data Lapangan

Data lapangan diperoleh melalui tinjauan langsung ke lokasi perencanaan yang berada di pusat kota Solo guna mengetahui lokasi yang strategis bagi objek perancangan dan observasi di beberapa toko mainan dan *café* seperti, *unicorn toys* Yogyakarta dan *Iconic* Yogyakarta.

3. Data Sosial

Data sosial digunakan untuk mengetahui kondisi sosial lingkungan perencanaan, yaitu daya tarik masyarakat sekitar dan para pecinta Gundam khususnya, data lisan atau wawancara berupa informasi yang kompeten mengenai studi kasus yang akan di ambil dengan metode wawancara, yaitu :

- a. Egi sebagai ketua Komunitas Gundam Solo
- b. Andi karyawan *Iconic* Yogyakarta

¹⁷ Pamuji Suptandar, 1999, Hal 15

c. Fikri pemilik *Unicorn Toys* Yogyakarta

Data yang sudah diperoleh kemudian di analisis melalui beberapa tahapan analisis. Analisis atau sintesa adalah seperangkat tindakan untuk mengolah data-data berdasarkan landasan teori dan kreativitas, sehingga dapat dipecahkan pemasalahannya dan memunculkan beberapa alternatif desain yang akan dipilih.¹⁸ Adapun sintesa tersebut yaitu :

- a. Aktivitas dalam ruang
- b. Kebutuhan ruang
- c. *Grouping* dan *Zoning* ruang
- d. Unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, dan *ceilling*)
- e. Unsur pengisi ruang (*furniture* dan pelengkap/aksesoris ruang)
- f. Pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang)
- g. Sistem keamanan
- h. Penciptaan tema dan gaya / citra suasana ruang
- i. *Layout* (tata letak perabot)

Setelah melakukan analisis dan diperoleh keputusan desain yang dipilih maka dilakukan suatu output. Output adalah hasil dari pengolahan dari input dan sintesa atau analisis yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk gambar kerja, meliputi:

1. Gambar Denah Existing
2. Denah Keyplan
3. Gambar Rencana Layout

¹⁸ Sunarmi, Buku Panduan Tugas Akhir, (Surakarta: ISI Surakarta,2009) hal 48-49

4. Gambar Rencana Lantai
5. Gambar Rencana Ceiling
6. Gambar Potongan
7. Gambar Detail Konstruksi Interior
8. Gambar Desain Mebel
9. Gambar Detail Konstruksi Mebel
10. Gambar Perspektif
11. Skema Bahan dan Warna
12. Maket/Animasi 3D

H. SISTEMATIKA PENULISAN

- I. Sistematika penulisan disusun dengan kerangka yang terbagi dalam beberapa bab. Secara Terinci bab-bab tersusun sebagai berikut :
- J. **BAB I**, berisi Pendahuluan yang memuat : berisi Pendahuluan yang memuat : Latar Belakang, Ide/Gagasan Penciptaan, Tujuan Perancangan dan Sasaran, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Metode Penciptaan, Sistematika Penulisan
- K. **BAB II**, berisi Dasar Pemikiran Desain yang memuat Tinjauan Umum meliputi Pengertian/Definisi, Tinjauan Teori, Sejarah, Aspek Yuridis formal, Interior Sistem dan Tinjauan Khusus yang meliputi Profil Lembaga/Perusahaan, Organisasi, Persyaratan Fungsional , Persyaratan Kondisional

- L. **BAB III**, berisi Profil Perusahaan, Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan, Program Ruang, dan Gubahan Ruang
- M. **BAB IV** berisi Hasil-hasil dari desain yang disampaikan oleh desainer dan berupa informasi penting tentang karyanya nanti akan diproduksi
- N. **BAB V** Penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran.



BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. TINJAUAN DATA LITERATUR PERANCANGAN

1. Tinjauan Objek Perancangan

a. Pengertian Objek Perancangan

Action figure mulai masuk di Indonesia sekitar tahun 1980an, tetapi karena masih sedikitnya informasi yang didapat membuat *action figure* belum memiliki banyak penggemar. Baru sekitar tahun 1998 dengan kemajuan teknologi internet yang ada *action figure* mulai memiliki banyak penggemar yang kemudian di Indonesia disebut penghobi atau dalam istilah yang lebih sempit disebut kolektor.

Hobi *action figure* di Indonesia saat ini sedang berkembang dengan pesat, ini ditandai dengan banyaknya toko hobi yang bermunculan, walaupun masih dalam skala yang kecil. Baik *action figure* Amerika maupun Jepang memiliki penggemar tersendiri yang cukup banyak, walaupun tak jarang beberapa penghobi menyukai keduanya. Hingga saat ini penghobi di Indonesia masih bergantung pada pasokan *action figure* dari Amerika dan Jepang salah satunya adalah *action figure* model kit Gundam.

Gundam merupakan animasi Jepang (*Anime*) yang dibuat oleh matahari terbit studio yang menampilkan robot raksasa atau biasa disebut *Mobile Suit*, timeline asli gundam adalah *Universal Century* seri yang

termasuk *Mobile Suit* Gundam tahun 1979 dan *Mobile Suit Zeta Gundam*, *Mobile Suit* Gundam pada prinsipnya dikembangkan oleh animator terkenal Yoshiyuki Tomino¹⁹.

Gundam sebagian besar dikendalikan dari *cockpits* oleh pilot manusia, umumnya *Mobile Suit* Gundam memiliki *cockpits* dalam batang tubuh dari mesin dengan kamera yang terletak pada kepala Gundam berfungsi sebagai pengirim gambar ke *cockpits*. Adapun Gundam yang dibekali dengan kecerdasan buatan yang di kendalikan melalui kontrol jarak jauh, *Mobile Suit* Gundam menjadi pelopor *real* robot pada anime Jepang. Gundam membuat sebuah realisme dalam desain robot dan persenjataan, dengan kehabisan energy dan amunisi, rusak maupun meledak²⁰.

Kesuksesan *anime* Gundam menginspirasi pihak Bandai selaku pemegang lisensi utama Gundam untuk membuat berbagai produk Gundam salah satunya adalah *action figure*. *Action figure* Gundam atau biasa disebut gunpla, *action figure* Gundam yang di keluarkan Bandai adalah *Model Kit* (rakitan) gunpla *Model Kit* ini terbuat dari plastik padat yang dibentuk perbagian dari karakter, sehingga penghobi harus merakit terlebih dahulu model ini untuk mendapatkan *action figure* yang dikehendaki. Model ini juga diberi warna dasar dari karakter, ini membuat penghobi harus mengecat sendiri untuk mendapatkan hasil yang sempurna. Menurut beberapa penghobi *model kit*, *model kit* ini memberikan

¹⁹Andri Kurniawan “ Action Figure Center “

²⁰Cynthia “ Gundam Community Center “jurnal-s1.fsr.d.itb.ac.id/index.php/interior/article/download

tantangan tersendiri dalam hal merakit dan mengecatnya, di Jepang produk jenis ini justru digunakan untuk merangsang daya imajinasi dan bayangan anak-anak. Tentunya dengan tingkat kesulitan yang berbeda dengan produk yang dibuat untuk orang dewasa.

Model Kit Gundam memiliki banyak versi yang dibagi menurut kerumitan cara merangkai, untuk menjadi satu unit Gundam semakin rumit dan banyaknya *acesories* yang dipakai akan semakin mahal harga *Model Kit* tersebut. Berikut beberapa model Gundam sesuai kerumitan *Model Kit*:

a) FG (*First Grade*)

Dibuat dengan skala 1/144 (tinggi skitar 15cm) dengan senjata dan accessories yang minimal, *Model Kit* jenis FG umumnya untuk para pemula dalam merakit Gundam²¹.

b) HG (*High Grade*)

High Grade memiliki sekala 1:144 dan 1:100 serta tinggi 13-18cm. Versi HG biasa dipakai oleh pengrakit pemula karena bentuk sederhana dan tidak begitu memiliki artikulasi yang tergolong sederhana. HG merupakan gunpla pertama yang bisa diposekan karena sudah memiliki joint part (bagian sendi penghubung). Untuk pewarnaan HG ini menggunakan stiker yang ditempelkan pada bagian-bagian gunpla²².

c) MG (*Master Grade*)

²¹Wawancara Nama: Egi, ketua Gunso (*Gundam Solo Community*)

²²Wawancara Nama: Egi, ketua Gunso (*Gundam Solo Community*)

Master grade memiliki skala 1:100 serta tinggi 17-19cm. tingkat 23 kedetailan dan fleksibilitas yang tinggi membuat bagian tubuh gunpla MG mudah di gerakkan. Ukuran yang lebih besar memungkinkan pengrakit untuk melakukan pengecatan sendiri sesuai dengan imajinasi pengrakit masing-masing. Merakit gunpla versi ini membutuhkan waktu lebih lama dari yang biasa²³.

d) PG (*Perfect Grade*)

Perfect Grade memiliki skala 1:60 dan tinggi 30cm, PG memiliki bentuk sempurna tidak hanya dari luar, bagian *cockpit* “tempat biasa pilot gundam duduk ” yang berada di bagian badan gunpla pun bisa dibuka. PG memiliki lebih dari 1000 parts, beberapa partsnya ada yang berbahan besi serta aksesoris dan senjata yang terlihat terbuat dari bahan metal. Dalam penyusunannya PG sudah memerlukan skrup kecil untuk mengencangkan beberapa bagian persendiannya. Gunpla versi PG juga bisa memiliki LED serta dipasangi kabel didalamnya agar gunpla dapat bersinar layaknya di dalam anime.

e) HGUC (*High Grade Universal Century*)

High grade universal century memiliki skala 1:144. HGUC merupakan gunpla HG yang dikembangkan dengan tehnik molding

²³Wawancara Nama: Egi, ketua Gunso (*Gundam Solo Community*)

injection yang lebih modern. Hal ini membuat desain gunpla menjadi lebih halus²⁴.

Kurangnya fasilitas pendukung hobi ini juga menjadi kendala utama. Saat ini mulai banyak penghobi yang mencoba membuat sendiri *action figure* dari karakter mereka sukai. Kurangnya fasilitas pelatihan dan informasi tentang pembuatan *action figure* menjadi penghalang utama lahirnya *action figure* asli Indonesia. Beberapa penghobi harus mengikuti *workshop* diluar negeri dengan biaya yang sangat mahal. Perancangan *Gundam Cafe and Toys Shop* di Kota Solo merupakan aspek pendukung dalam sarana edukasi berkumpul *shareing* sesama penghobi utamanya adalah model kit *Gundam*, karena minimnya sarana bagi penghobi *gundam* maka dibutuhkan sebuah wadah para pecinta *gundam* untuk saling berinteraksi banyak tempat yang bisa diggunakan untuk berkumpul maupun *shareing* tentang *gundam* salah satunya adalah *café*.

Cafe atau bisa disebut dengan kopi yang merupakan sebuah tempat dimana orang-orang berkumpul atau sekedar bersantai untuk melepas lelah sehabis beraktivitas sambil minum kopi. Modern ini *cafe* sudah mulai mengalami beberapa perubahan dimana *cafe* sudah bukan lagi sekedar tempat untuk minum kopi melainkan tempat makan minum baik makanan berat maupun makanan ringan, selain tempat makan maupun minum *cafe* juga salah satu sarana berkumpul

²⁴Wawancara Nama: Egi, ketua *Gunso (Gundam Solo Community)*

berinteraksi, hal tersebut dikarenakan konsep interior yang menarik juga varian menu yang lebih variatif dan menarik. Selain menu yang bervariasi konsep *cafe* juga menentukan, ada beragam konsep yang ditawarkan oleh *café* di era milenia ini salah satunya Perancangan Interior Gundam *café and shop* di kota Solo merupakan terobosan baru dalam konsep *café* dimana dalam perncangan ini mengusung konsep utama Gundam sebagai tema perancangan dengan gaya *futuristik*.

b. Jenis Usaha

Jenis usaha pada Perancangan Gundam *Cafe and Shop* bergerak dibidang *café* penjualan makanan minuman dan merupakan milik swasta yang bekerjasama dengan berbagai macam komunitas action figure maupun para perakit model kit gundam di indonesia, selain bergerak di bidang *café*, Perancangan Gundam *Cafe and Shop* juga bergerak di aspek jual beli gundam dan aksesoris serta tempat *workshop* sebagai sarana edukasi dan kompetisi.

c. Klasifikasi

Cafe atau dalam bahasa Perancis biasa disebut *coffe* yang berarti kopi awal mula penemuan biji kopi dimulai sekitar tahun 800SM pada saat itu, banyak orang di Benua Afrika, terutama bangsa Etiopia, yang mengonsumsi biji kopi yang dicampurkan dengan lemak hewan dan anggur untuk memenuhi kebutuhan protein dan energi tubuh. Penemuan

kopi sendiri terjadi secara tidak sengaja ketika seorang penggembala kambing mengamati kawanan kambing gembalaannya yang tetap terjaga bahkan setelah matahari terbenam setelah memakan sejenis beri-berian. Sang gembala pun melihat kambingnya selalu melompat-lompat setiap kali ia memakan biji-bijian dari suatu tanaman yang kelak dinamakan kopi.

Dari Ethiopia, kopi kemudian dibawa ke Arab. Pada abad ke-11 bangsa Arab yang memiliki peradaban yang lebih maju daripada bangsa Afrika saat itu, tidak hanya memasak biji kopi, tetapi juga direbus untuk diambil sarinya pada saat itu kopi menjadi minuman utama di negara muslim. Kepopuleran kopi pun turut meningkat seiring dengan penyebaran agama Islam pada saat itu hingga mencapai daerah Afrika Utara, Mediterania, dan India. Kisah pengembaraan umat muslim tidak terlepas dari kopi, kemanapun orang muslim menyebarkan agamanya, kopi selalu dibawa. Sehingga pada abad ke-13 kopi sudah menyebar ke Afrika Utara, Negara-Negara Mediterania dan India. Pada abad ke-14 dan 15, budaya minum kopi sudah menyebar di Turki, Mesir, Syiria, Persia. Eropa tidak mengenal kopi hingga abad ke-17 ketika orang-orang Itali untuk pertama kali berhasil membawa biji kopi ke Venezia (1615). Mereka mendapatkan pasokan biji kopi dari orang Turki, kehadiran kopi di Italia segera diketahui negara Eropa lainnya hingga satu tahun kemudian, Belanda menjadi Negara Eropa pertama yang berhasil membudidayakannya²⁵.

²⁵ Marsh T. 2006 "Rivew Of The Aceh Coffe Industry" Hal 9

Kedai kopi pertama di dunia tercatat diketahui muncul pada tahun 1475, kedai kopi ini bernama *Kiva Han* dan berada di kota Istanbul, Turki kedai kopi ini diketahui menjadi *coffeshop* peratma yang buka dan melayani penggunjungnya dengan kopi khas Turki, kemudian di era modern ini *cafe* yang semula hanya menyediakan kopi, dan makanan ringan sekarang ber transformasi menjadi tempat berkumpul tempat *shareing* tempat mengadakan acara, menu yang disediakan *cafe* maupun kedai kopi era modern skarang sudah sangat berkembang mulai dengan menyediakan makanan berat, *desert*, dan lain-lain.

d. Sistem Pelayanan

1) Konsep pelayanan café.

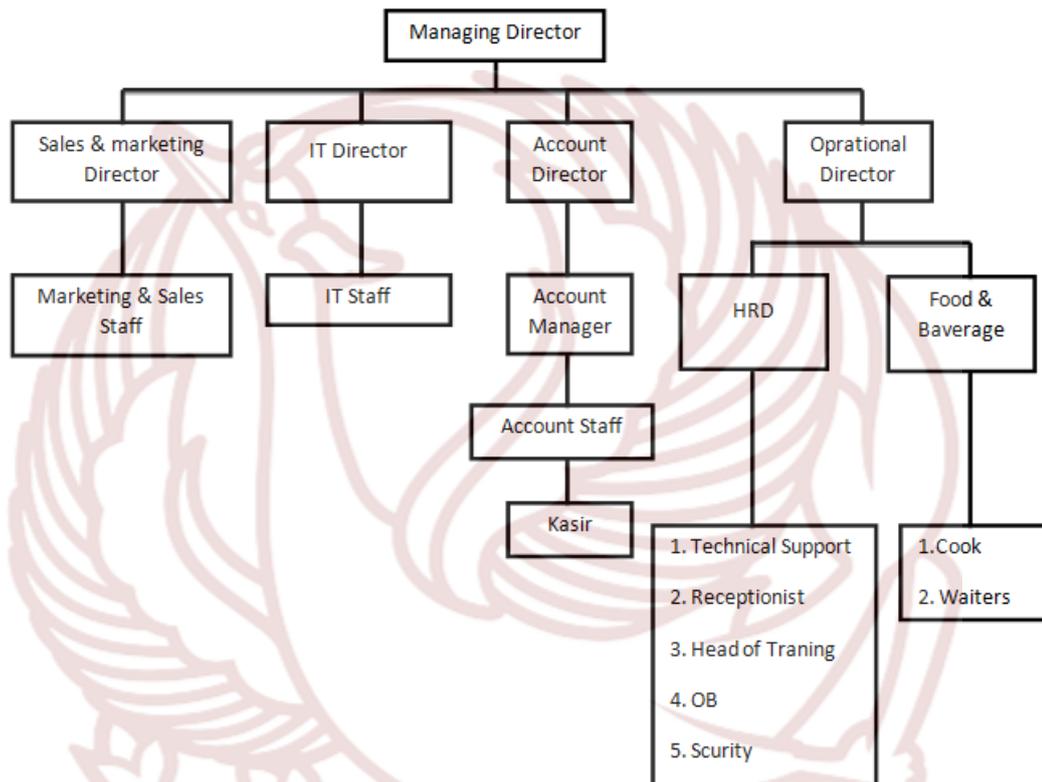
Pelayanan *cafe* gundam menggunakan Pelayanan prima, pelayanan terbaik yang diberikan perusahaan untuk memenuhi harapan dan kebutuhan pelanggan, baik pelanggan didalam perusahaan maupun diluar perusahaan memenuhi standart dan memenuhi kepuasan pelanggan.

2) Proses pelayanan cafe

Perancangan Gundam *Cafe and Shop* menggunakan sistem pelayanan *Counter Service* adalah suatu sistem pelayanan restoran dimana para tamu yang datang kemudian duduk di *counter*. Apabila makanan dan minuman yang dipesannya sudah siap maka akan disajikan kepada tamu yang memesan, *waiterss* betugas untuk menyajikan makanan dan minuman. Pelayanan seperti ini adalah

pelayanan yang terbaik untuk pelanggan, agar pelanggan tidak lelah mengantri.

e. Struktur Organisasi



Bagan 02. Struktur Organissasi

Sumber; Nurul Fatimah Fitrianingrum,

Karya Tugas Akhir perancangan Interior *Lego Club Centre*

f. Aspek Yuridis Formal

Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 5 Tahun 2011 tentang pusat perbelanjaan dan toko modern, menyatakan tentang penataan dan pembinaan pusat perbelanjaan dan toko modern. keberadaan Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern merupakan perwujudan hak masyarakat dalam berusaha di sektor perdagangan yang perlu diberi kesempatan untuk

mengembangkan usahanya guna meningkatkan perekonomian daerah terutama kota Surakarta. Kebijakan pembangunan dan perizinan pendirian tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan daya saing para pedagang, baik dengan segala modal besar maupun skala modal kecil berdampak pada pertumbuhan jumlah pelaku bisnis *retail* baik pada pusat perbelanjaan dan toko modern terutama yang dikelola oleh sektor swasta.²⁶

Untuk mewujudkan hal tersebut diatas, perlu adanya koordinasi baik antara instansi dilingkungan Pemerintah Kota Surakarta, maupun antara Pemerintah Kota dengan pihak swasta, sehingga tercapai keseimbangan antara pembangunan fisik kota dengan pembangunan ekonomi yang bermanfaat bagi masyarakat setempat yang wewenang pengaturannya berada pada Pemerintah Kota. Kewenangan tersebut meliputi pengaturan perencanaan, perijinan pendirian, pengawasan dan pengendalian Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern. Dengan demikian pengawasan dan pengendalian Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern akan dapat terselenggara dengan seksama, baik secara sarana, kesempatan kerja, pembangunan sektor ekonomi dan perdagangan maupun keseimbangan antara pihak pemerintah, pihak swasta dan masyarakat pada umumnya.²⁷

²⁶ Pemerintah Kota Surakarta Peraturan Kota Surakarta no 5 th 2011

²⁷ Pemerintah Kota Surakarta Peraturan Kota Surakarta no 5 th 2011

2. Tinjauan Interior Obyek Perancangan

a. Pengertian Interior

Desain interior adalah Ilmu yang mempelajari perancangan suatu karya seni yang ada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk memecahkan masalah manusia. Salah satu bidang study keilmuan yang didasarkan pada ilmu desain, bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun nonfisik. Sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada didalamnya menjadi lebih baik. Perancangan interior meliputi bidang arsitektur yang melingkupi bagian dalam suatu bangunan. Contoh : Perancangan interior tetap, bergerak, maupun dekoratif yang bersifat sementara.

b. Pengertian Interior Obyek Perancangan

Tinjauan teori merupakan turunan dari judul objek garap perancangan berdasarkan kategori / jenis / klasifikasi. Berikut penjelasan terkait Judul “Perencanaan Interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo ” adalah sebagai berikut.

1) Perencanaan

Suatu proses kegiatan perupaian dalam suatu rancangan interior melalui tahapan proses desain, mulaidari pemilihan sampai ke penggabungan bahan-bahan elemen interior kedalam suatu bentuk

yang baru dari suatu objek yang dipilih, dari yang belum ada menjadi ada²⁸

2) Interior

Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur. Kata interior mempunyai banyak pengertian. Perluasan dari pengertian rumah sebagai tempat perlindungan dan memberikan kebutuhan akan kehangatan, keamanan dan kesenangan di dalam ruang.²⁹

3) Gundam

Gundam merupakan mainan plastic set konstruksi pengguna harus merakit komponen satu dengan yang lain saling berhubungan dalam satu model kit. Gundam bukan hanya sekedar mainan, tetapi juga memberi aspek edukasi dalam pengaplikasiannya

4) *Café*

Cafe atau bisa disebut dengan kopi yang merupakan sebuah tempat dimana orang-orang berkumpul atau sekedar bersantai untuk melepas lelah sehabis beraktivitas sambil minum kopi.

5) *And*

Artinya “dan” sebagai kata penghubung

6) *Shop*

²⁸ Sunarmi, “ *Metodologi Desain* ” , (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2008), 2

²⁹Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, “ *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*”, (Surakarta; UNS press, 2002, cetakan 1, edisi 1),10

Merupakan sebuah tempat atau toko yang menjual beberapa barang-barang tertentu.

7) Solo

Solo adalah sebuah kota yang syarat akan budaya dan sejarah. Hal ini tak lain diakibatkan dengan adanya dua keratin yang menjadi penerus kerajaan mataram. Kota Surakarta atau yang lebih populer di sebut Sala atau Solo merupakan salah satu pusat berkembangnya budaya jawa.

c. Persyaratan Interior Obyek Perancangan

1) Grouping Zoning

Penentuan grouping zoning didasarkan pada pertimbangan sifat kegiatan, kriteria zona dan pertimbangan aktivitas dalam ruangklasifikasi grouping zoning dibagi dalam beberapa kelompok yaitu:

a) Area publik

Pengelompokan ruang area yang secara langsung berhubungan dengan publik.

b) Area Semi Publik

Pengelompokan ruang yang akitvitas didalamnya tidak secara langsung berhubungan dengan publik.

c) Area Privat

Pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi tinggi.

d) Area Servis

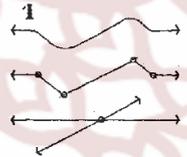
Pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan publik.

e) Area Sirkulasi

Pengelompokan ruang yang difungsikan sebagai jalannya sirkulasi manusia dalam melakukan aktivitasnya.

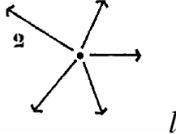
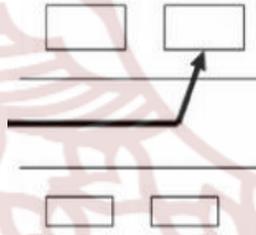
2) Sirkulasi

Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang petunjuk arah jalan tersendiri.³⁰alur sirkulasi merupakan pola yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar bersama oleh kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang.³¹

Sistem Sirkulasi	Keuntungan	Kerugian
<p>1. <i>Linier</i></p> 	<p>1. jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama.</p> <p>2. memiliki beberapa alternatif pilihan jalan: melengkung, memotong, jalan berjalan dan loop.</p>	<p>1. Pengunjung harus mengerti arah dan fungsi ruang yang akan dituju.</p>

³⁰ Pramuji Suptandar, 1999, 114

³¹ francis D.K Ching, 1996, 160

<p>2. <i>Radial</i></p> 	<p>1. pengunjung dapat memilih alternatif ruang yang dituju.</p> <p>2. arah sirkulasi jelas.</p>	<p>Sirkulasi monoton, karena setiap ruang kembali ketitik yang sama</p>
<p>3. <i>Sepiral</i></p> 	<p>1. pengunjung diharapkan pada banyaknya alternatif ruang.</p> <p>2 pola sirkulasi jelas.</p>	<p>1. sirkulasi dapat melelahkan pengunjung.</p> <p>2. kurang efektif karena pengunjung akan menuju ruang diujung area.</p>
<p>4. <i>Cluster</i></p> 	<p>1. ruang-ruang berurutan melingkar atau bercabang.</p> <p>2. pola sirkulasi jelas.</p>	<p>1. pengunjung harus mengerti arah dan fungsi ruang.</p>

Tabel 1. Alur sirkulasi dalam interior³²

3) *Layout*

Fungsi ruangan serta tata letak merupakan pertimbangan tersendiri dalam memenuhi kebutuhan dari aktifitas ruang. layout dapat dicapai melalui perorganisasian ruang serta faktor lain yang menjadi pertimbangan dalam objek perencanaan layout didasarkan oleh standart ruang yang sudah ada.

³² Harwi Putranto dalam “Dwi Aries Setiawan”, perancangan turism center surakarta 2008

4) Lantai

Sistem lantai adalah bidang horizontal yang harus menopang beban hidup (orang, perabot, peralatan yang dapat dipindahkan) dan beban mati (berat konstruksi lantai itu sendiri).³³

5) Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai diatas permukaan tanah, langit-langit dan atap.³⁴ selain itu dinding juga sebagai unsur penyekat / pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif.³⁵ Ditinjau dari fungsi ini dinding merupakan bagian struktur yang paling berperan dalam pembentukan ruang maupun dalam menghadirkan kesan ruang. fungsi dinding disini adalah:

- a) Pemisah antar ruang yang mempunyai fungsi berbeda.
- b) Pemisah ruang yang bersifat pribadi dan ruang yang bersifat umum.
- c) Penahan cahaya, angin, hujan, banjir, dan lain-lain yang bersumber dari alam.
- d) Pembatas fisik ruang.
- e) Penahan struktur (untuk fungsi tertentu misal dinding lift, reservoir, dan lain-lain.

³³ Francis D.K Ching. Ilustrasi konstruksi Bangunan. Hal:72

³⁴ Ching, Francis.D.K., 1996 ;176

³⁵ J. Pamudji Suptandar, 1999 :147.

- f) Penahan kebisingan untuk ruang yang membutuhkan ambang kekedapan suara tertentu, seperti studio rekaman atau studio siaran.
- g) Penahan radiasi sinar atau zat-zat tertentu seperti ruang radiologi, ruang operasi, laborototium, dan lain-lain.
- h) Elemen estetis yang memiliki fungsi artistik tertentu.
- i) Pelindung misalnya pada penyimpanan surat-surat berharga, seperti brankas di bank, dan sebagainya.³⁶

6) *Ceilling*

Pengertian istilah langit – langit/ *playfond*, berasal dari kata “*ceilling*”i, yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. secara umum dapat dikatakan: *ceilling* adalah suatu bidang (permukaan) yang terletak diatas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindng (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang dibawahnya, ditinjau dari fungsi *ceilling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibanding dengan unsur – unsur pembentuk ruang yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi *ceilling* antara lain.³⁷

- a) Pelindung kegiatan manusia dibawahnya.
- b) Sebagai pembentuk ruang.
- c) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, springkel, AC, kamera CCTV dan lain-lain.

³⁶ Gatut Susanta, “Dinding”, hal 5-6.

³⁷ Suptandar, Pamudji, 1999, 162-163

- d) Perbedaan tinggi dan bentuk *ceilling* dapat menunjukkan perbedaan visual atau zona – zona dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan perbedaan dalam ruang tersebut.

Ceilling menjadi komponen bangunan yang tidak dapat diabaikan. Teknologi bangunan semakin berkembang menyajikan berbagai pilihan yang dapat mempercantik penampilan dan menambahh nyaman suatu ruang.

7) Pencahayaan

Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dalam suatu ruang, maka diperlukan sistem pencahayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhannya. Sistem pencahayaan diruangan termasuk tempat kerja dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

- a) Sistem pencahayaan Langsung (*direct light*)
- b) Pencahayaan Semi Langsung (*semi direct light*)
- c) Sistem Pencahayaan Difus (*general difus lightiing*)
- d) Sistem Pencahayaan Semi Tidak Langsung (*semi indeirect lighting*)
- e) Sistem Pencahayaan Tidak Langsung (*indirect Lighting*)

8) Penghawaan

Penghawaan pada bangunan berfungsi untuk mencapai kenyamanan *thermal* . Ada 4 faktor yang membuat kenyamanan

thermal , yaitu temperatur (16-30°C), *humidity* (kurang dari 24%),
radiation, *air movment* (0,1 – 2 m/s).³⁸

9) Akustik

Akustik adalah cabang dari fisika yang membahas produksi, pengendalian, transmisi, penerimaan dan efek suara. Dalam desain interior, kita peduli akan pengendalian suara dalam ruang interior. Lebih spesifik lagi, kita ingin menjaga dan memperbaiki suara yang diinginkan dan mengurangi atau menghilangkan suara yang akan menghalangi aktifitas kita.³⁹

10) Sistem Keamanan

Beberapa faktor keamanan yang diperlukan pada sebuah bangunan interior adalah sebagai berikut:

- a) Satpam
- b) Security camera
- c) Alat pengunci
- d) Tanda petunjuk
- e) Alarm tanda bahaya

Pengamanan terhadap bahaya kebakaran

d. Tema dan Gaya Interior

Perancangan suatu Interior mempertimbangkan bentuk maupun isi ruangan yang indah dan menarik, untuk itu tema dan gaya sangat

³⁸ nielse, Holger Koch (2002), A Design Guidefor the Bilt Enviornment in Hot Climates,London: the Cromwell Press.

³⁹ Pamudji Suptandar, 1999, 89.

diperlukan dalam desain interior. Gaya desain interior adalah ragam atau corak yang digunakan sebagai ekspresi kepribadian untuk memecahkan permasalahan desain interior, mencakup unsure-unsur bentuk, konstruksi, bahan, warna.

B. TINJAUAN DATA LAPANGAN OBJEK PERANCANGAN

1. Data Objek Perancangan

a. Profil Perusahaan

Iconic



Gambar 19. *Iconic* Yogyakarta

(Foto : Zen Saiful 20 Februari 2018)

Sebuah Ikon baru telah lahir di kota Jogja pada tanggal 3 Februari 2018, Ikon yang merepresentasikan kota Jogja yang akan memuaskan lidah penikmat kuliner sekaligus memanjakan mata kolektor dan pecinta *action figure*. Beralamat di Jalan Magelang Km. 5,8 (sebelah Kangan Boutique Hotel), Iconic Gelato & Bistro menyediakan berbagai sajian menu *Western-Asian Fusion*.

Visi : Menjadi destinasi *hangout*, tempat nongkrong dan ikon Jogja.

Misi : menyediakan pelayanan yang berkesan bagi pelanggan.

b. Jenis Usaha

Iconic Gelato & Bistro Jogja bergerak di sektor penjualan makanan dan minuman yang menyediakan beberapa menu makanan asia, gelato, dan sebagainya.

c. Klasifikasi

pemilik kafe bernama Sendy Susanto, yang merupakan penghobi *action figure* berbagai ukuran, utamanya 1:6 pabrikan *Hot Toys* dan *Statues*. Untuk mengunjungi *Toys Gallery* ini kita cukup datang dan menikmati sajian menu Chef Purwanto berupa *breakfast* atau *brunch* dan juga *dinner*.

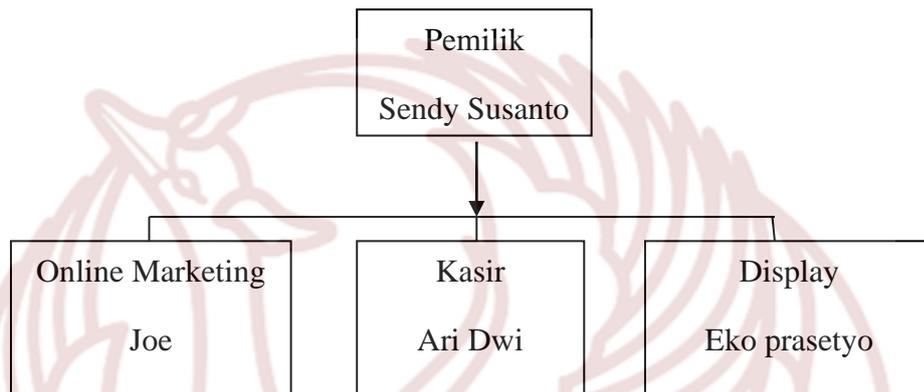
d. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan *Iconic Gelato & Bistro* menggunakan pelayanan prima guna memenuhi harapan dan kebutuhan pelanggan, pelanggan datang kemudian pelayan datang menawarkan menu hingga mengantarkan

pesanan pelanggan dengan ramah adalah konsep utama *Iconic Gelato & Bistro* dalam melakukan pelayanan prima pada pelanggan.

e. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi *Iconic Gelato & Bistro* sebagai berikut:



Bagan 03 : Struktur Organisasi *Iconic Gelato & Bistro* Yogyakarta
Sumber data : Andi Santoso

f. Aspek Yuridis Formal

- 1) Memecahkan/merusak barang wajib mengganti nominal setara dengan barang yang di pecahkan/rusak itu dilakukan.
- 2) Dilarang merokok dalam ruangan, karena didalam cafe terdapat material yang mudah terbakar

2. Interior

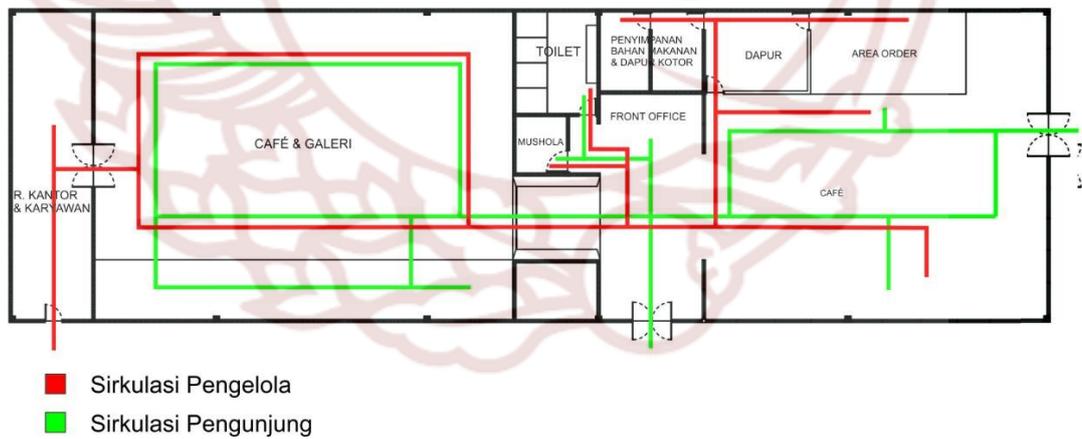
a. Grouping Zoning



Gambar 20. Grouping – Zoning Iconic Yogyakarta

(Desain : Zen Saiful 20 Februari 2018)

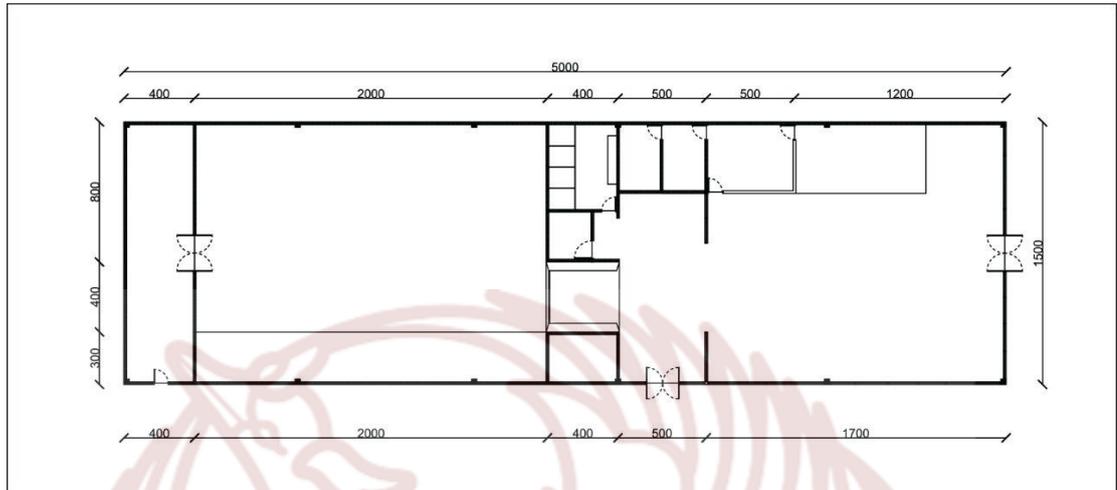
b. Sirkulasi



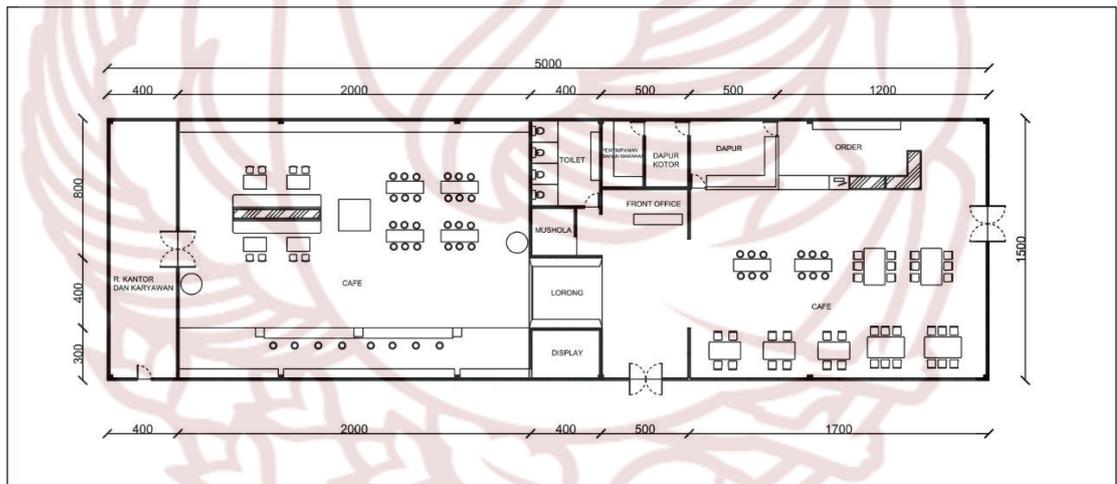
Gambar 21. Sirkulasi Iconic Yogyakarta

(Desain : Zen Saiful 20 Februari 2018)

c. *Layout*



Gambar 22. *Existing Iconic Yogyakarta*
(Desain : Zen Saiful 20 Februari 2018)



Gambar 23. *Layout Iconic Yogyakarta*
(Desain : Zen Saiful 20 Februari 2018)

d. *Lantai*

Lantai adalah bagian dari ruang yang penting karena berhubungan langsung dengan beban, baik beban mati maupun beban hidup atau bergerak. Adapun kriteria pemilihan lantai yang mampu menahan beban mati maupun hidup dengan memperhatikan fungsi, kegunaan,

pemeliharaan, serta karakter yang akan ditampilkan oleh material tersebut.⁴⁰

Berikut merupakan jenis lantai yang diterapkan pada *Iconic Gelato & Bistro* :



Gambar 24. Lantai *Iconic* Yogyakarta
(Foto : Zen Saiful 20 Februari 2018)

Lantai menggunakan semen plester dengan ukuran 1,5 meter persegi, *difinishing* dengan *Vernish*

e. Dinding

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang penting. Dinding memiliki dua fungsi, yaitu sebagai pemikul beban, penyekat ruang, dan sebagai aspek keindahan. Agar rumah terlihat menarik maka

⁴⁰ Ahmad Fajar Ariyanto, "Perencanaan Interior Graha Busana dan Mode di Surabaya". Tugas Akhir untuk mencapai derajat kesarjanaa S-1 Fakultas Sastra dan Seni rupa UNS (Surakarta : UNS Surakarta, 1997). Hal 49

dinding diolah sedemikian rupa, karena pengolahan suatu dinding dapat mempengaruhi suasana dalam suatu ruang.⁴¹



Gambar 25. Dinding *Iconic* Yogyakarta

(Foto : Zen Saiful 20 Februari 2018)

Dinding pada interior *Iconic Gelato & Bistro* menggunakan *finsihing* cat warna *cream* dan sebagian diberi lukisan tokoh superhero.

f. *Ceiling*

Ceiling merupakan salah satu elemen pembentuk ruang yang penting. *Ceilling* atau langit-langit sebagai penutup bagian atas berfungsi sebagai pelindung pada bagian bawahnya dan juga sebagai ruang penyekat terhadap panas matahari yang langsung dengan bidang yang ada di bawahnya. *Ceilling* pada bangunan-bangunan umum didesain disesuaikan

⁴¹Joko Budiwiyanto, "Desain Interior I" Institut Seni Indonesia Surakarta (Surakarta, 2011), hal 75

dengan fungsi dan karakter ruang yang akan dibentuk guna mempengaruhi pengunjung agar tertarik.⁴²

Iconic Gelato & Bistro menggunakan material gypsum untuk keseluruhan ruangan.



Gambar 26. *Celling Iconic* Yogyakarta

(Foto : Zen Saiful 20 Februari 2018)

g. **Pencahayaan**

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek tertentu.⁴³ Pencahayaan terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diupayakan berasal dari sinar matahari yang masuk melalui jendela kaca dan pintu kaca pada ruangan. Pencahayaan buatan menggunakan pencahayaan *general lighting*

⁴² Joko budiwiyanto, *Desain Interior I*, (2001) hal 77-78

⁴³ Pamuji Suptandar, 1998, Hal 216

dengan teknik pencahayaan langsung. Serata cahaya buatan berasal dari lampu *down light* serta *spot light* pada ruangan *display*.

h. Akustik, Keamanan

1) Akustik

Akustik merupakan cabang fisika yang membahas produksi, pengendalian, transmisi, penerimaan dan efek suara, agar suasana ruangan tidak jenuh menggunakan speaker sebagai hiburan musik.

2) Keamanan

Keamanan pada *Iconic Gelato & Bistro* hanya menggunakan kamera pengawas cctv, serta di jaga beberapa *security*.

a. Tema dan Gaya Interior

Tema dan gaya pada *Iconic Gelato & Bistro* menggunakan gaya modern minimalis, untuk memaksimal dan mengoptimalkan *space* penggunaan ruang.

3. Site Plan



Gambar 27. Site Plan Iconic Yogyakarta

(Desain : Zen Saiful 20 Februari 2018)

BAB III

TRANSFORMASI DESAIN

A. Pengertian Objek Garap

Tinjauan teori merupakan turunan dari judul objek garap perancangan berdasarkan kategori / jenis / klasifikasi. Berikut penjelasan terkait Judul “Perancangan Interior Gundam *Cafe and Shop*” adalah sebagai berikut :

a. Perancangan

Suatu proses kegiatan perupaian dalam suatu rancangan interior melalui tahapan proses desain, mulaidari pemilihan sampai ke penggabungan bahan-bahan elemen interior kedalam suatu bentuk yang baru dari suatu objek yang dipilih, dari yang belum ada menjadi ada⁴⁴.

b. Interior

Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur. Kata interior mempunyai banyak pengertian. Perluasan dari pengertian rumah sebagai tempat perlindungan dan memberikan kebutuhan akan kehangatan, keamanan dan kesenangan di dalam ruang.⁴⁵

c. Gundam

Gundam merupakan mainan plastik set konstruksi pengguna harus merakit komponen satu dengan yang lain saling berhubungan dalam satu model kit. Gundam bukan hanya sekedar mainan, tetapi juga memberi aspek edukasi dalam pengaplikasiannya

⁴⁴ Sunarmi, “ *Metodologi Desain* ” , (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2008), 2

⁴⁵Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, “ *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*”, (Surakarta; UNS press, 2002, cetakan 1, edisi 1),10

d. *Cafe*

Cafe atau bisa disebut dengan kopi yang merupakan sebuah tempat dimana orang-orang berkumpul atau sekedar bersantai untuk melepas lelah sehabis beraktivitas sambil minum kopi.

e. *And*

Toko menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Artinya “dan” sebagai kata penghubung

f. *Shop*

Artinya dari bahasa Inggris “took yang menjual barang ”

g. *Solo*

Solo adalah sebuah kota yang syarat akan budaya dan sejarah. Hal ini tak lain diakibatkan dengan adanya dua keratin yang menjadi penerus kerajaan mataram. Kota Surakarta atau yang lebih populer di sebut Sala atau Solo merupakan salah satu pusat berkembangnya budaya jawa.

B. Batasan Ruang Lingkup Garap

Batasan perencanaan ruang yaitu *Lobby, shop, Workshop, office, dan Café.*

a. *Lobby*

Lobby merupakan ruang control dalam pengorganisasian ruang pada sebuah fasilitas umum, sehingga dalam perancangan harus cukup lapang, menarik dari segi system interior maupun komponen pembentuk ruangnya.

Penataan dan perlakuan pada dinding dibuat sedemikian rupa sehingga apabila dipergunakan tidak terlihat kosong⁴⁶.

b. *Shop*

Toko(shop) adalah ruang yang mewadahi kegiatan memajang, menyimpan, dan menjual dalam arti sebenarnya, yakni toko. Aktifitas utama yang ada dalam toko minimal aktifitas memajang, menyimpan, dan menjual. Ketiga aktifitas mengelola dan aktifitas rutin manusia dalam kegiatan sehari-hari. Masing-masing aktifitas membutuhkan wadah yang sesuai untuk mencapai produktifitas sebuah toko. Oleh karena itu dalam toko memerlukan ruang-ruang yang sesuai dengan aktifitas yang ada berikut letak ruang yang mendukung kemudahan bagi pelakunya karena masing-masing letak ruang memperhatikan jenis dan hubungan ruang. Pertimbangan akan standarisasi ruang sehingga manusia sebagai pelaku akan memperoleh kenyamanan dan karena pesan suasana yang dapat dihadirkan sehingga manusia /pengunjung memiliki kenangan⁴⁷

c. *Ruang Workshop*

Ruang yang disediakan untuk pengelola sebagai sarana pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman dari pengelola yang kemudian dapat diterapkan kepada pengunjung kelas divisualisasikan ke dalam bentuk karya yang sesuai dengan kreativitas masing - masing pengunjung⁴⁸.

⁴⁶(Freed Lawson) dalam Tugas Akhir Agus Dahroni, "Perancangan Interior Pusat Dolanan Tradisional Rakyat di Surakarta", (Surakarta:2012), hal, 15-16)

⁴⁷Sunarmi – Ahmad Fajar Ariyanto "Desain Interior Public ". Hal: 10.

⁴⁸Nurul Fatimah F, "Perencanaan Lego Club Centre di Jakarta", (Surakarta 2015), Hal: 14.

d. *office*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kantor merupakan tempat mengurus suatu pekerjaan atau tempat untuk bekerja. Kantor ini nantinya akan digunakan pengelola untuk menjalankan sistem operasional di Perancangan Interior Gundam *Cafe and Toys Shop*

e. *Café*

Tempat yang disediakan untuk kegiatan makan dan minum, namun makanan dan minuman yang disediakan bukanlah makanan berat. Selain Sebagai tempat makan dan minum Perancangan Interior Gundam *Cafe and Toys Shop* juga sebagai tempat nongkrong *Hangout* mengobrol dan diskusi segala hal tentang Gundam dan menikmati suasana *café* berkonsep Gundam.

C. *Site Plan*



Gambar 28. *Site Plan Gundam Café and shop*

(Desain : Zen Saiful Aziz)

Perancangan *Gundam Café and Shop* berlokasi di jl. Samratulangi, arah barat objek perancangan terdapat stasiun kereta api Purwosari, arah barat daya objek perancangan terdapat Hotel Aston Solo, arah selatan objek perancangan terdapat Rumah Sakit Kasih Ibu, kemudian arah timur laut objek perancangan terdapat Stadion Manahan Solo.

1. Potensi Lingkungan dan Tampak

a. Lingkungan yang nyaman

Lingkungan yang nyaman dekat dengan rumah sakit, dan kantor polisi, serta lokasi yang strategis berada di tengah kota

b. Kondisi typografi dan luas lahan

Lokasi yang dipilih terletak di daerah stadion manahan, yang merupakan bagian dari pusat keramaian kota solo. Menjadi lokasi yang strategis untuk menjadikan tempat jual beli.

2. Aksesibilitas Site

a. Tidak Terlalu Jauh dengan Pusat Kota

b. Memberikan kemudahan aksesibilitas bagi pengunjung sehingga lokasinya yang sangat strategis dan mudah dijangkau karena berada tidak jauh dari kota

c. Tersedia Sarana Transportasi yang Memadahi

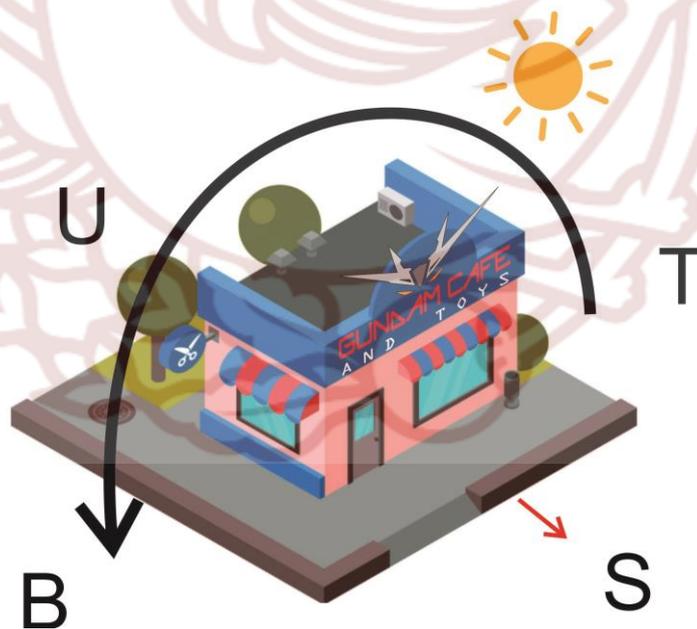
Pada daerah yang dipilih terdapat sarana yang memadahi untuk mempermudah mobilitas dalam berbagai keperluan baik transportasi maupun lebar jalan yang dilalui.

d. Sarana Penginapan

Terdapat banyak sarana penginapan dari kelas yang sederhana hingga hotel berbintang yang mempermudah pengunjung.

3. Lintasan Matahari

Lintasan Matahari yaitu terkait dengan arah matahari terhadap lokasi perancangan. Perancangan Interior *Gundam Café and Shop* yakni menghadap ke Selatan. Matahari melintas dari Timur ke Barat dengan pertimbangan bangunan menjadi baik karena mendapatkan sinar matahari sepanjang hari, selain itu menghadap ke selatan membuat material bangunan lebih awet karena sinar matahari yang menghadap ke samping bangunan, membuat lebih nyaman, dan teduh. Berikut ilustrasi lintasan matahari pada Perancangan *Gundam Café and Shop*.



4.
5.

Gambar 29. Lintasan Matahari *Gundam Café and Shop* di Solo
Sumber : Zen Saiful Aziz 2019

D. Waktu Operasional

Sistem Operasional yang akan diterapkan pada perancangan interior Gundam *Cafe and Shop* di kota Solo Sebagai berikut :

1. Pengunjung

No.	Pengguna	Waktu
1.	Pengunjung toko	Setiap hari (09.00 - 00.00 WIB)
2.	Pengunjung <i>Cafe</i>	Setiap hari (09.00 - 00.00 WIB)
3.	Pengunjung Workshop	Sabtu (03.00 - 00.00 WIB)

2. Pengurus dan Staff

No.	Pengguna	Waktu
1.	Manager	08.30 – urusan selesai
2.	General Manager	08.30 – 16.00 WIB
3.	Karyawan shift pagi	08.30 – 13.30
4.	Karyawan shift siang	13.30 – 19.30
5.	Karyawan shift malam	19.30 – 00.30

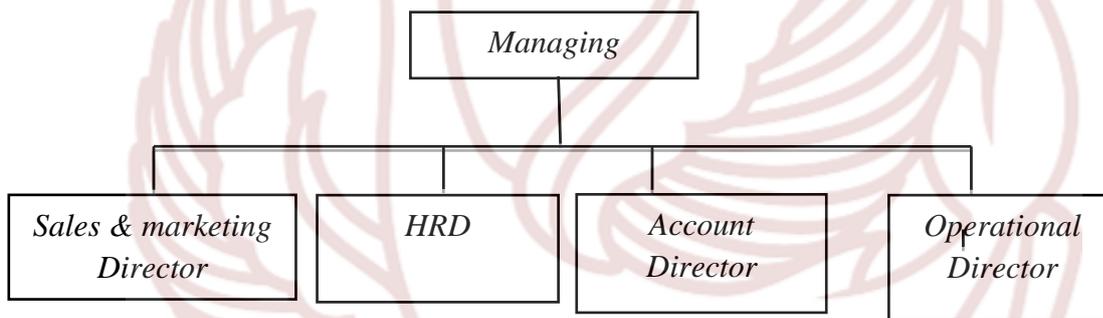
Tabel 02. Waktu Operasional Pengunjung dan Pengelola

(Sumber. Zen Saiful Aziz, 2019)

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang terdiri dari fungsi – fungsi menurut suatu pola tertentu, yang mempunyai tugas dan tanggung jawab masing – masing dalam struktur organisasi tersebut.

Dalam menjalankan aktivitas dan kegiatan *Gundam Cafe and Toys Shop* membentuk struktur organisasi yang mempunyai tugas, wewenang, dan tanggung jawab masing – masing, dan berikut merupakan struktur dari *Gundam Cafe and Toys Shop*.



Bagan 04. Stuktur Organisasi Gundam *Cafe and Shop*

(Sumber. Zen Saiful Aziz, 2019)

Tugas dan tanggung jawab setiap devisi adalah sebagai berikut :

Berdasarkan Struktur organisasi di atas, setiap bagian mempunyai tugas dan tanggung jawab masing masing, berikut tugas-tugasnya

No	Pengelola	Tanggung Jawab
1	<i>Managing Director</i>	Pemegang kekuasaan tertinggi dalam usaha bisnis. Bertugas sebagai pengambil keputusan dan mengatur jalannya perusahaan
2	<i>Marketing and Sales</i>	Berperan dalam pengemabangan program-

	<i>Director</i>	program penjualan yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan dan nama baik produk, bertanggung jawab atas jumlah persediaan barang untuk mendukung penjualan yang berkelanjutan.
3	<i>Account Director</i>	Bertanggung jawab atas semua administrasi dan keuangan perusahaan dengan mengukur arus kas, mengecek keuangan dan laporan transaksi yang disusun oleh <i>Account Manager</i> .
4	<i>HRD</i>	Bertanggung jawab atas ketersediaan dan kinerja sumber daya manusia.
5	<i>Operational Director</i>	Bertanggung jawab atas keterlaksanaan semua aktivitas kerja yang bersifat umum, seperti <i>café</i> , kantor, dan lain sebagainya.

Tabel 03. Jobdes Struktur Organisasi Gundam *Cafe and Shop*

(Sumber. Zen saiful Aziz, 2019)

F. Pengguna, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

1. Kebutuhan Ruang dan *Furniture* bagi Pengunjung

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	
			Furniture	Pelengkap Ruang
Pengunjung (anggota komunitas Gundam)	• Mengadakan perkumpulan	• Lobby	• Meja • Kursi	• <i>Dustbin</i> • <i>Artwork</i>
	• Membahas seputar Gundam	• Ruang <i>Workshop</i>	• Meja • Kursi	• <i>Dustbin</i> • LCD dan Proyektor • Rak • <i>Artwork</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan lomba 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Workshop</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dustbin</i> • <i>Artwork</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Membeli Gundam 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shop</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Rak panjang 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan dan minum 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi makan • Meja bar • <i>Barstool</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dustbin</i> • <i>Artwork</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Rak penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • <i>Washtafel</i> • <i>Dustbin</i>

2. Kebutuhan Ruang dan *Furniture* bagi Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	
			Furniture	Pelengkap Ruang
<i>Managing Director</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Managing Director</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Kursi Kerja • Kabinet arsip • Kursi tamu • Meja Tamu 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dust bin</i> • <i>Artwork</i> • jam dinding • <i>Dispenser</i> • Papan diagram
	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat • Kursi rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dust bin</i> • LCD proyektor
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi makan • mini bar • <i>Barstool</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dust bin</i> • <i>Art work</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cabinet</i> penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • Wastafel • <i>Dust bin</i>
Sales & marketing Director	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang marketing and sales 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Kursi kerja • Almari arsip 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Art work • Jam dinding • Dispenser
	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat • Kursi rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Proyektor
IT Director, IT Staff	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang IT Director dan IT staff 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Kursi kerja • Kabinet arsip 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Artwork • Jam dinding • Dispenser
	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat • Kursi rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Proyektor • Rak • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja & kursi makan • Meja bar • Barstool 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Kabinet penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • ke toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • Washtafel • Dust bin • Artwork
Account Director, Account Manager, Account Staff	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Account director, account manager, account staff 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Kursi kerja • Kabinet arsip 	<ul style="list-style-type: none"> • Dus bin • Artwork • Jam dinding • Dispenser

	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja rapat • Kursi rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Proyektor • Rak • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • meja & kursi makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin
	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Kabinet penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • ke toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • Washtafel • Dust bin • Artwork
Kasir	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan transaksi pembayaran dengan pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Area kasir 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kasir • Kursi • Kabinet arsip 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • makan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi makan • Meja bar • Barstool 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Kabinet penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • ke toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • Washtafel • Dust bin • Artwork
Receptionist	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima dan melayani pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Area Receptionist 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja Receptionist • Kursi 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • makan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi makan • Meja bar • Barstool 	<ul style="list-style-type: none"> • Dust bin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Kabinet penyimpanan perlengkapan ibadah

	<ul style="list-style-type: none"> • ke toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • Washtafel • Dust bin • Artwork
Cook, dan Waiters	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bagian juru masak dan pelayan 	<ul style="list-style-type: none"> • pantry 	<ul style="list-style-type: none"> • Dustbin • Artwork • Jam dinding • Water dispenser
	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cafe 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dustbin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Rak penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • Closet • washtafel • Dustbin
Pengunjung (anggota komunitas Gundam)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan perkumpulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi 	<ul style="list-style-type: none"> • Dustbin • Artwork
	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas seputar Gundam 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Workshop</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dustbin</i> • LCD dan Proyektor • rak • <i>Artwork</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan lomba 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>Workshop</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dustbin</i> • <i>Artwork</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Membeli Gundam 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shop</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Rak panjang 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja kursi
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cafe</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Meja dan kursi makan • Meja bar • Barstool 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dustbin</i> • <i>Artwork</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla 		<ul style="list-style-type: none"> • Rak penyimpanan perlengkapan ibadah
	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Closet</i> • <i>Washtafel</i> • <i>Dustbin</i>

Tabel 04. Kebutuhan Ruang dan *Furniture* bagi Pengunjung dan Pengelola
(Sumber, Zen Saiful Aziz, 2019)

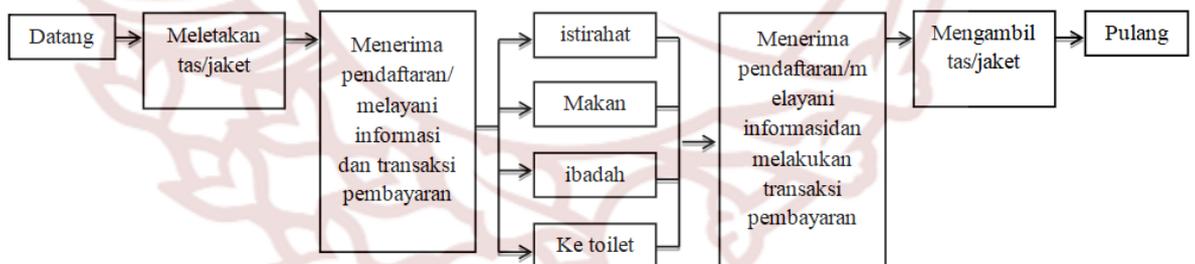
3. Aktivitas

Aktivitas pengguna merupakan salah satu faktor penting dalam suatu desain ruangan, karena mempengaruhi *furniture* yang akan di gunakan serta jumlah yang dibutuhkan supaya aktivitas pengunjung menjadi optimal.

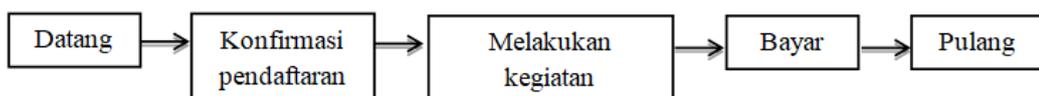
a. Pola aktivitas ruang

Berikut merupakan pola aktivitas pada *Gundam Cafe and Shop*

1) Aktivitas yang dilakukan di ruang *Lobby*, yaitu :

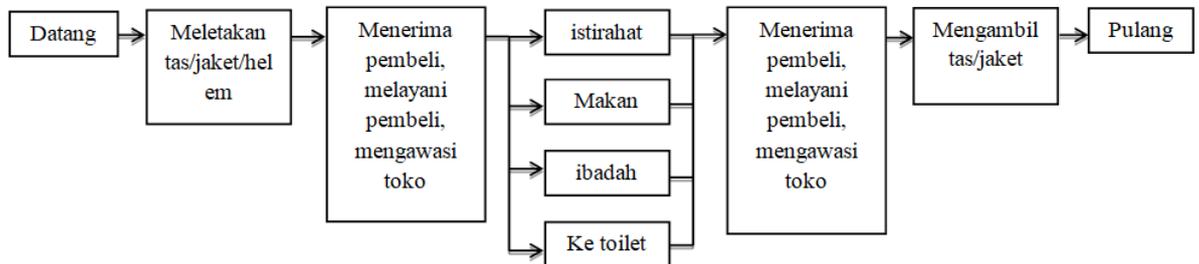


Bagan 5. Kegiatan Karyawan



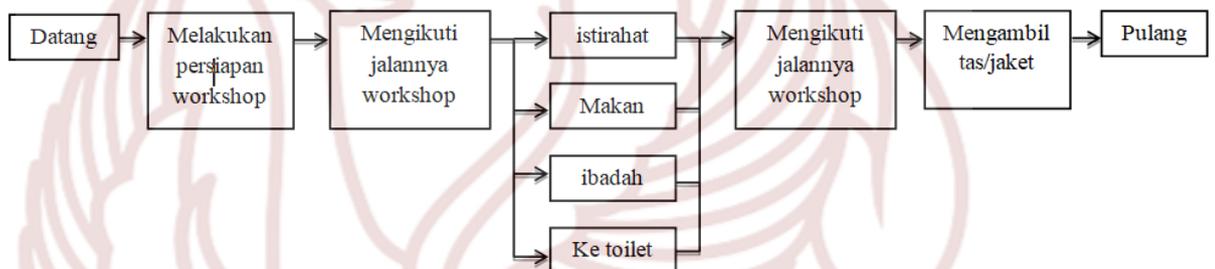
Bagan 6. Kegiatan Pengunjung

2) Aktivitas dilakukan di toko, meliputi:

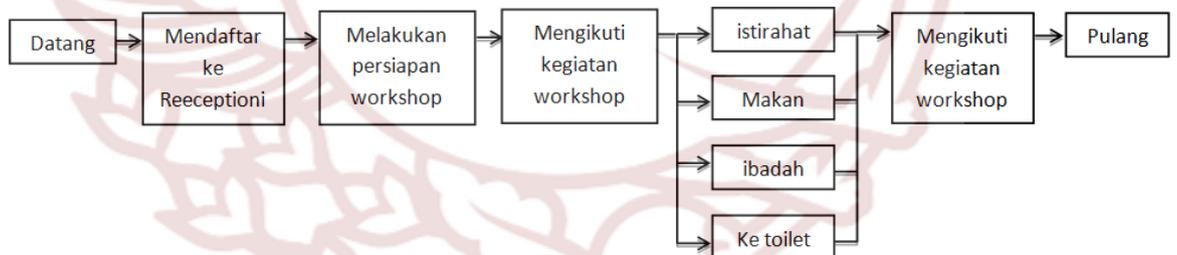


Bagan 7. Kegiatan Karyawan

3) Aktivitas yang dilakukan di ruang *workshop* meliputi:

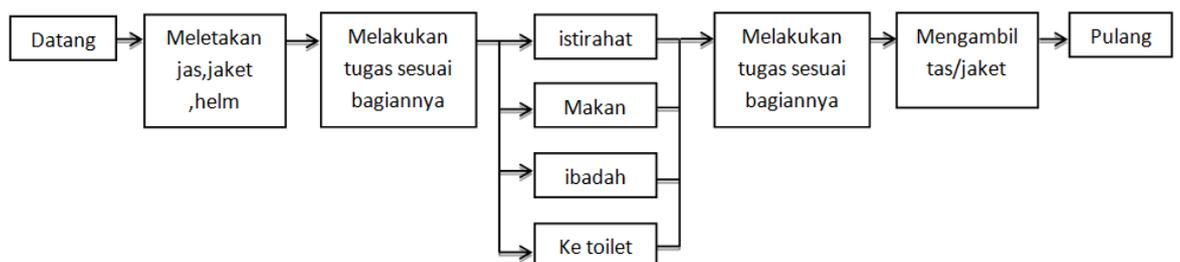


Bagan 8. Kegiatan Karyawan



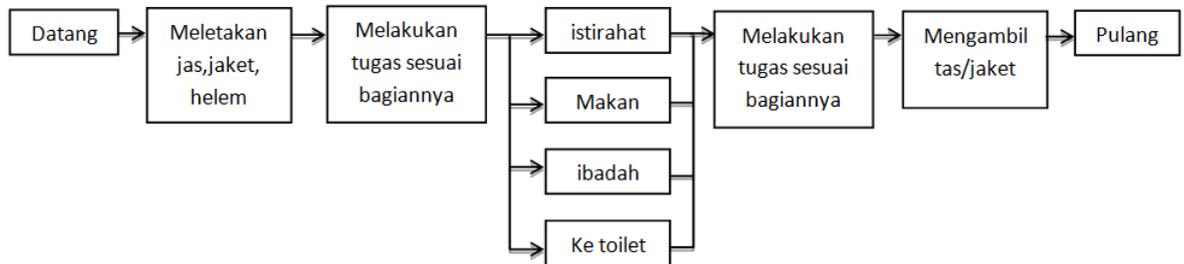
Bagan 9. Kegiatan Pengunjung

4) Aktivitas yang dilakukan di ruang/kantor pengelola yaitu:

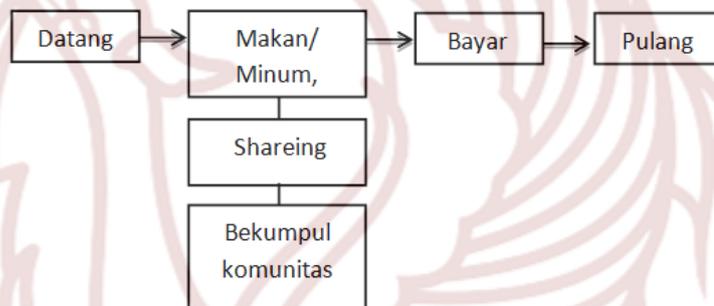


Bagan 10. Kegiatan Karyawan

5) Aktivitas yang dilakukan di *café*, yaitu:



Bagan 11. Kegiatan Karyawan



Bagan 12. Kegiatan Pengunjung

G. Program Ruang

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Toko			
			Jumlah
Pengguna	3 FO/Kasir 40 pengunjung	$3 \times 1,25\text{m} = 3,75 \text{ m}^2$ $40 \times 1,25\text{m} = 62,5 \text{ m}^2$	66,25 m ² ↓ 67 m ²
Pengisi Ruang	3 Meja FO/Kasir 7 Rak penjualan 2 Rak display	$3 \times 1,5\text{m} \times 0,6\text{m} = 2,7 \text{ m}^2$ $7 \times 4\text{m} \times 0,8\text{m} = 22,4 \text{ m}^2$ $2 \times 1,5\text{m} \times 0,4\text{m} = 1,2 \text{ m}^2$	25,5 m ² ↓ 26 m ²
Pengguna dan Pengisi	67 + 26		93 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 93		19 m ²

Total Kebutuhan	93 + 19	112 m ²
-----------------	---------	--------------------

Lobby			Jumlah
Pengguna	1 Customer Service 30 Pengunjung	1 x 1,25 = 1,25 m ² 30 x 1,25 = 37,5 m ²	38,75 m ² ↓ 39 m ²
Pengisi Ruang	1 Meja CS 3 sofa lounge panjang 2 sofa individu	3,5 m x 0,8 m = 2,8 m ² 3 x 1,82m x 1,16m = 6,3 m ² 2 x 1,16 m x 0,8 m = 1,8 m ²	10,9 m ² ↓ 11 m ²
Pengguna dan Pengisi	39 + 11		50 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 50		10 m ²
Total Kebutuhan	50 + 10		60 m ²

Kantor			Jumlah
Managing Director			Jumlah
Pengguna	1 Managing Director 2 pengunjung	1 x 1,25 = 1,25 m ² 2 x 1,25 = 2,5 m ²	3,75 m ² ↓ 4 m ²
Pengisi Ruang	1 Meja 1 Cabinet berkas 1 kursi 2 Kursi tamu 1 Coffe table 1 sofa lounge	1,2 x 0,55 = 0,66 m ² 1,2 x 0,4 = 0,48 m ² 0,55 x 0,55 = 0,30 m ² 2 x 0,45 x 0,45 = 0,40 m ² 1,10 x 0,65 = 0,71 m ² 1,82 x 1,16 = 2,1 m ²	4,65 m ² ↓ 5 m ²
Pengguna dan pengisi	4 + 5		9 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 9		1,8 m ² ↓ 2 m ²
Total Kebutuhan	9 + 2		11 m ²
Sales & Marketing Director			Jumlah

Pengguna	1 Sales & Marketing Director	$1 \times 1,25 = 1,25 \text{ m}^2$	3,75 m ²
	2 Sales & marketing Staf	$2 \times 1,25 = 2,5 \text{ m}^2$	↓ 4 m ²
Pengisi Ruang	3 Meja	$3 \times 0,8 \times 0,5 = 1,2 \text{ m}^2$	2,76 m ²
	3 Kursi	$3 \times 0,45 \times 0,45 = 0,60 \text{ m}^2$	↓
	2 Cabinet Berkas	$2 \times 1,2 \times 0,4 = 0,96 \text{ m}^2$	3 m ²
Pengguna dan Pengisi	4 + 3		7 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 7		1,4 m ² ↓ 2 m ²
Total Kebutuhan	7 + 2		9 m ²
IT Director			Jumlah
Pengguna	1 IT Director	$1 \times 1,25 = 1,25 \text{ m}^2$	3,75 m ²
	2 IT Staff	$2 \times 1,25 = 2,5 \text{ m}^2$	↓ 4 m ²
Pengisi Ruang	3 Meja	$3 \times 0,8 \times 0,5 = 1,2 \text{ m}^2$	2,76 m ²
	3 Kursi	$3 \times 0,45 \times 0,45 = 0,60 \text{ m}^2$	↓
	2 Cabinet	$2 \times 1,2 \times 0,4 = 0,96 \text{ m}^2$	3 m ²
Pengguna dan pengisi	4 + 3		7 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 7		1,4 m ² ↓ 2 m ²
Total Kebutuhan	7 + 2		9 m ²
Account Director			Jumlah
Pengguna	1 Account Director	$1 \times 1,25 = 1,25 \text{ m}^2$	3,75 m ²
	1 Account manager	$1 \times 1,25 = 1,25 \text{ m}^2$	↓
	1 Account Staf	$1 \times 1,25 = 1,25 \text{ m}^2$	4 m ²
Pengisi	3 Meja	$3 \times 0,8 \times 0,5 = 1,2 \text{ m}^2$	2,76 m ²
	3 Kursi	$3 \times 0,45 \times 0,45 = 0,60 \text{ m}^2$	↓
	2 Cabinet	$2 \times 1,2 \times 0,4 = 0,96 \text{ m}^2$	3 m ²

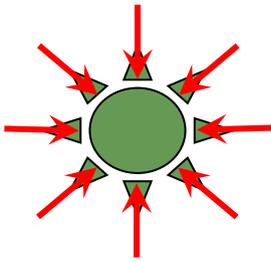
Pengguna dan Pengisi	4 + 3		7 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 7		1,4 m ² ↓ 2 m ²
Total Kebutuhan	7 + 2		9 m ²
Operational Director			Jumlah
Pengguna	1 Operational Director 1 HRD 1 Food & beverage	1 x 1,25 = 1,25 m ² 1 x 1,25 = 1,25 m ² 1 x 1,25 = 1,25 m ²	3,75 m ² ↓ 4 m ²
Pengisi	3 meja 3 kursi 2 Cabinet	3 x 0,8 x 0,5 = 3 x 0,45 x 0,45 = 2 x 1,2 x 0,4 =	2,76 m ² ↓ 3 m ²
Pengguna dan pengisi	4 + 3		7 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 7		1,4 m ² ↓ 2 m ²
Total Kebutuhan	7 + 2		9 m ²
Cafe			
			Jumlah
Pengguna	1 FO/ Kasir 4 Pramusaji 80 pengunjung	1 x 1,25m ² = 1,25 m ² 2 x 1,25m ² = 2,5 m ² 80 x 1,25m ² = 100 m ²	103,75 m ² ↓ 104m ²
Pengisi Ruang	1 Meja FO/kasir 30 meja 76 kursi 4 sofa 3 Rak Display	3 m x 0,55m = 1,65 m ² 30 x 0,8m x 0,8m = 19,2 m ² 76 x 0,45m x 0,45m = 15,39 m ² 4 x 1,20m x 0,8m = 3,84 m ² 3 x 1,5m x 0,4 = 1,8 m ²	41,8 m ² ↓ 42 m ²
Pengguna dan Pengisi	104 + 42		146 m ²
Sirkulasi Ruang	20% x 146		29 m ²
Total Kebutuhan	146 + 29		175 m ²

Ruang Workshop			
			Jumlah
Pengguna	2 IT Staf 20 Pengunjung	$2 \times 1,25\text{m} = 2,5 \text{ m}^2$ $20 \times 1,25 \text{ m} = 25 \text{ m}^2$	$27,5 \text{ m}^2$ ↓ 28 m^2
Pengisi Ruang	1 meja FO 4 meja training 23 kursi	$3\text{m} \times 0,55 = 1,65 \text{ m}^2$ $4 \times 5\text{m} \times 0,8\text{m} = 16 \text{ m}^2$ $23 \times 0,45 \times 0,45 = 4,65 \text{ m}^2$	$22,3 \text{ m}^2$ ↓ 23 m^2
Pengisi dan Pengguna	28 + 23		51 m^2
Sirkulasi Ruang	20% x 51		$10,2 \text{ m}^2$ ↓ 11 m^2
Total Kebutuhan	51 + 11		62 m^2

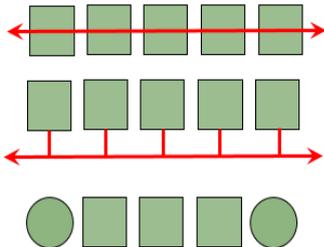
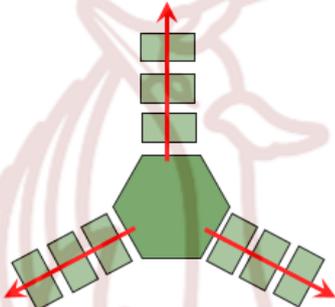
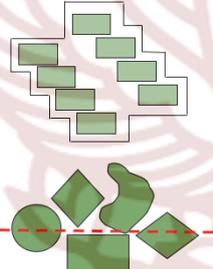
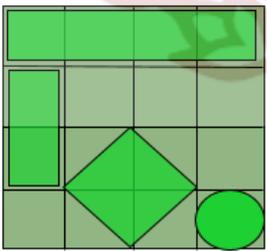
Tabel 05. Kapasitas dan Besaran Ruang
(Sumber. Zen Saiful Aziz, 2019)

2. Hubungan Antar Ruang

Perencanaan organisasi ruang perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti faktor pengelompokan fungsi ruang, faktor hirarki ruang, kebutuhan ruang, pencahayaan, dan arah pandangan. Bentuk organisasi ruang dapat dibedakan antara lain.⁴⁹

1.	Organisasi ruang terpusat 	a. Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang di sekitarnya b. Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, fungsi sama dalam ruang lain
----	--	--

⁴⁹ Budiwiyanto.Joko. Bahan Ajar Desain Interior I, Hal 36

2	<p>Organisasi ruang linier</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merupakan deretan ruang-ruang b. Masing-masing dihubungkan dngan ruang lain yang sifatnya memanjang c. Masing-masing ruang berhubungan secara langsung d. Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang
3	<p>Organisasi ruang secara radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier b. Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah keluar c. Lengan radial dapat berbeda satu dengan sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang
4	<p>Organisasi ruang mengelompok</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengulangan bentuk, fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi b. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi
5	<p>Organisasi ruang secara grid</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid b. Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi c. Penggunaan ruang tersusun scara grid banya dijumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau bagian karyawan yang menduduki jabatan.

Tabel 06. Jenis Sirkulasi dalam interior

(Pamuji Suptandar, 1999, 115)

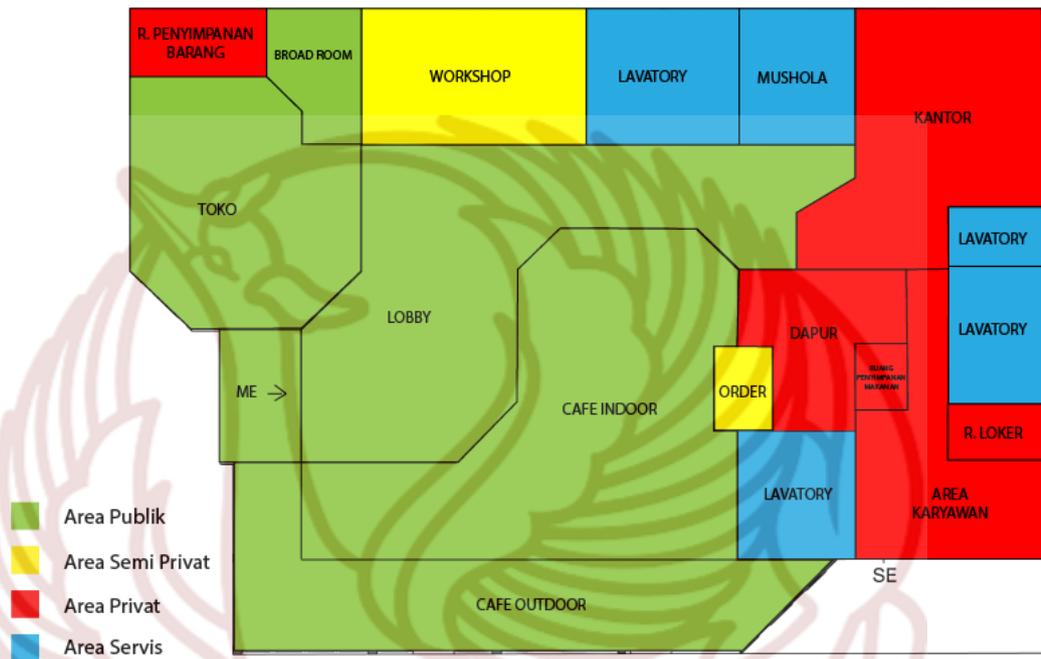
3. *Grouping Zoning*

Grouping merupakan pengelompokan ruang berdasarkan kesamaan aktivitas atau skala kepentingan aktivitas yang dapat digabung, didekatkan atau berjauhan. Sedangkan *zoning* merupakan pendaerahan ruang berdasarkan *public area, private area, semi publik area, dan service area*. Identifikasi aktivitas pengguna ruang secara detail akan membantu proses perancangan khususnya di dalam menentukan kebutuhan elemen pengisi ruang atau elemen pelengkap ruang (*furniture*). Adapun penjelasan dari dari beberapa kelompok ruang tersebut yaitu :

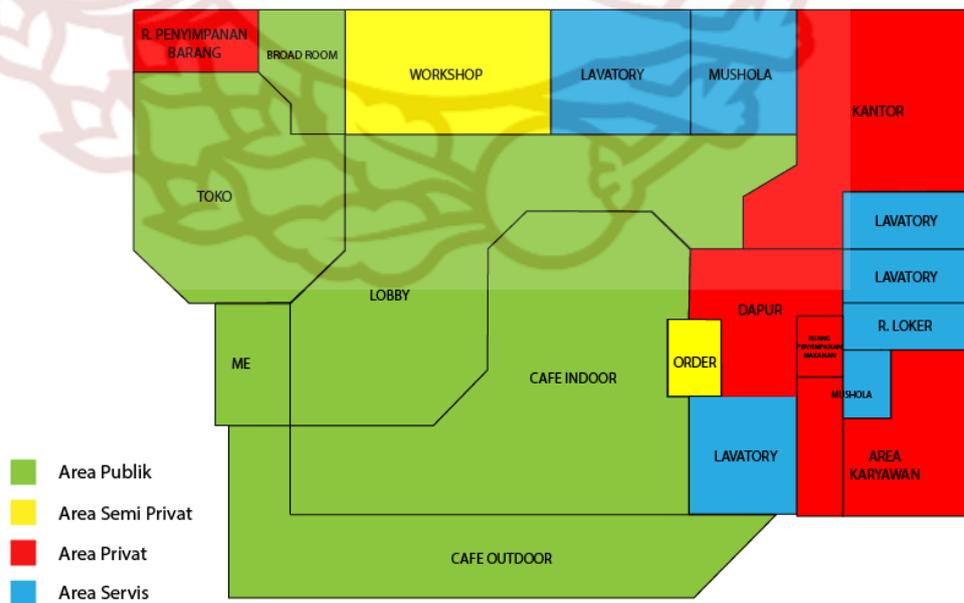
- a. Ruang publik adalah ruang yang berukuran relatif luas, karena dalam desain unsur-unsur denah dan posisinya merupakan faktor yang menentukan secara keseluruhan, dimana area ini harus mencakup akses dari semua pengguna tersebut
- b. Ruang semi publik adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya tidak berhubungan langsung dengan ruang privat namun secara tidak langsung berhubungan dengan ruang publik
- c. Ruang privat adalah pengelompokan ruang yang menurut privasi dan tidak berhubungan dengan publik, namun masih berhubungan dengan ruang semi publik
- d. Ruang servis adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi *maintenance* dan pelayanan interen.

Berdasarkan pengelompokan ruang publik, ruang semi publik, ruang *private*, dan ruang *servis*, selanjutnya dibuat letak masing-masing area. Berikut

merupakan *zoning* dan *grouping* pada Perancangan Interior *Gundam Café and Shop* di Solo



Gambar 31. *Zoning Grouping* alternatif 1



Gambar 32. *Zoning Grouping* alternatif 2

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	**
Konfirmasi dan Komunikasi	***	**
Fleksibilitas	***	*
Keamanan	***	***
<i>Unity</i>	***	**
	Terpilih	

Tabel 07. Penilaian organisasi ruang *zoning grouping* ruang

Keterangan

Fungsional : Efektif dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang-buang waktu

Konfirmasi dan Komunikasi : Pengelompokkan ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan koordinasi dan komunikasi bagi pengguna

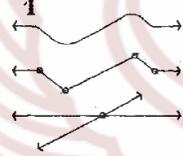
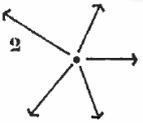
Fleksibilitas : Pengelompokkan ruang mendukung kemudahan bagi pengguna, hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruangan lainnya dan saling berurutan

Keamanan : Pengelompokkan ruang mendukung keselamatan penggunanya

Unity : Pengelompokkan dan pembagian ruang selain memperhatikan fungsi dan memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga dapat menjadi satu kesatuan bentuk bangunan.

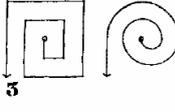
4. Sirkulasi

Sirkulasi ruang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktifitasnya, mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang.⁵⁰ Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan menggunakan tanda-tanda pada ruang sebagai arah petunjuk ruang tersendiri. Alur sirkulasi dapat diartikan seperti tali yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar oleh kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang.⁵¹

No	Sistem Sirkulasi	Pengertian	Keuntungan	Kerugian
1	Linier 	Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linier (lurus).	<ul style="list-style-type: none"> - Jalan yang lurus bisa jadi unsur pengorganisir utama - Memiliki beberapa alternatif pilihan potong jalan : melengkung, memotong, jalan bercabang 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang dituju
2	Radial 	Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat	<ul style="list-style-type: none"> - Pengunjung dapat memilih alternatif ruang yang dituju - Arah sirkulasi jelas 	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi monoton karena semua ruang kembali ke titik yang sama - Pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang dituju
3	Spiral	Konfigurasi spiral memiliki suatu jalan tunggal menerus	<ul style="list-style-type: none"> - Pengunjung diharapkan pada banyaknya 	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi dapat membuat lelah para pengguna

⁵⁰ Pamuji Suptandar, 1999, hal 114

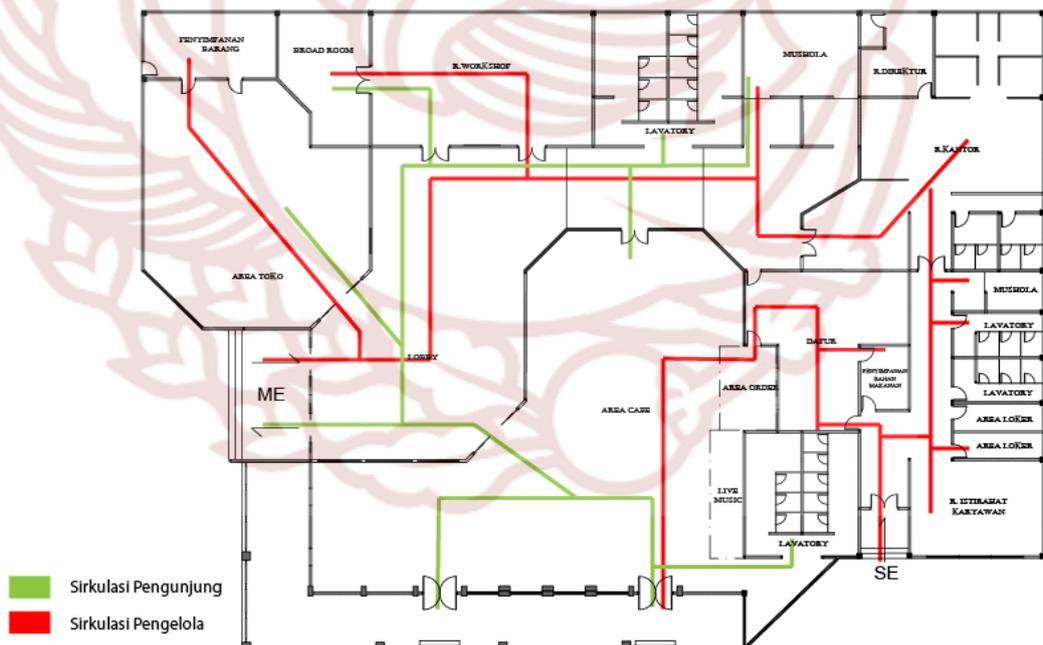
⁵¹ Francis D.K ching, Arsitektur : bentuk dan ruang edisi 3, jakara :Erlangga 2009

		<p>yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah</p>	<p>alternatif ruang - Pola sirkulasi jelas</p>	<p>- Kurang efektif karena pengguna yang akan menuju fungsi ruang diujung area harus melewati fungsi ruang lain</p>
--	---	---	--	---

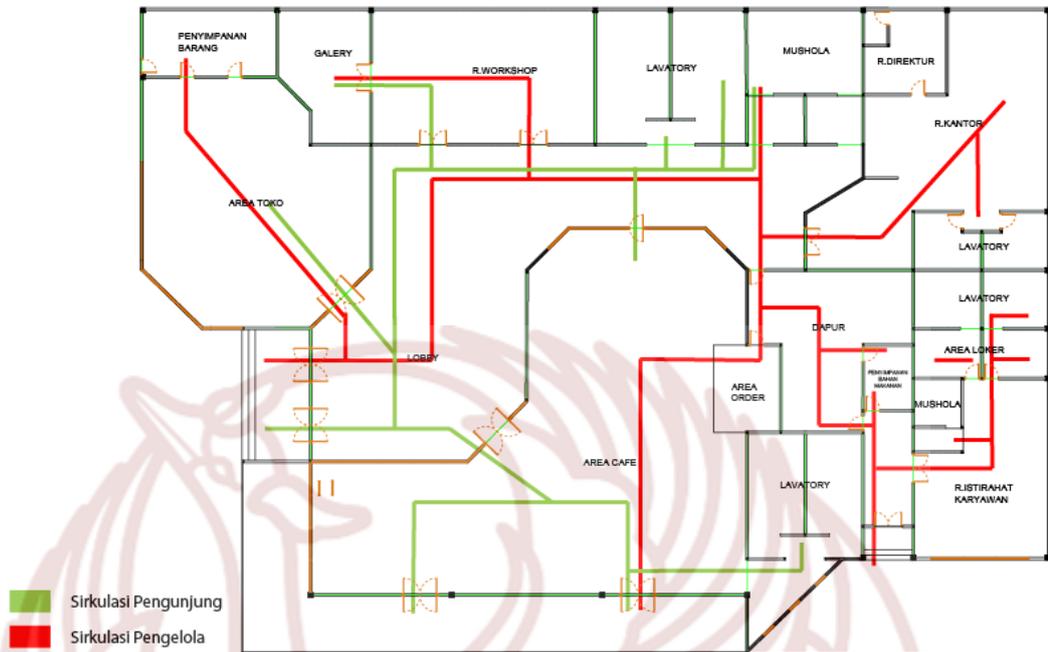
Tabel 08. Jenis Sirkulasi dalam interior

(Pamuji Suptandar, 1999, 115)

Sistem sirkulasi yang tepat pada Perancangan Interior *Gundam Café and Shop* di Solo ini yang digunakan adalah sistem sirkulasi Radial karena jalan-jalan yang digunakan berkembang dari sebuah pusat bersama.



Gambar 33. Sirkulasi alternatif 1



Gambar 34. Sirkulasi alternatif 2

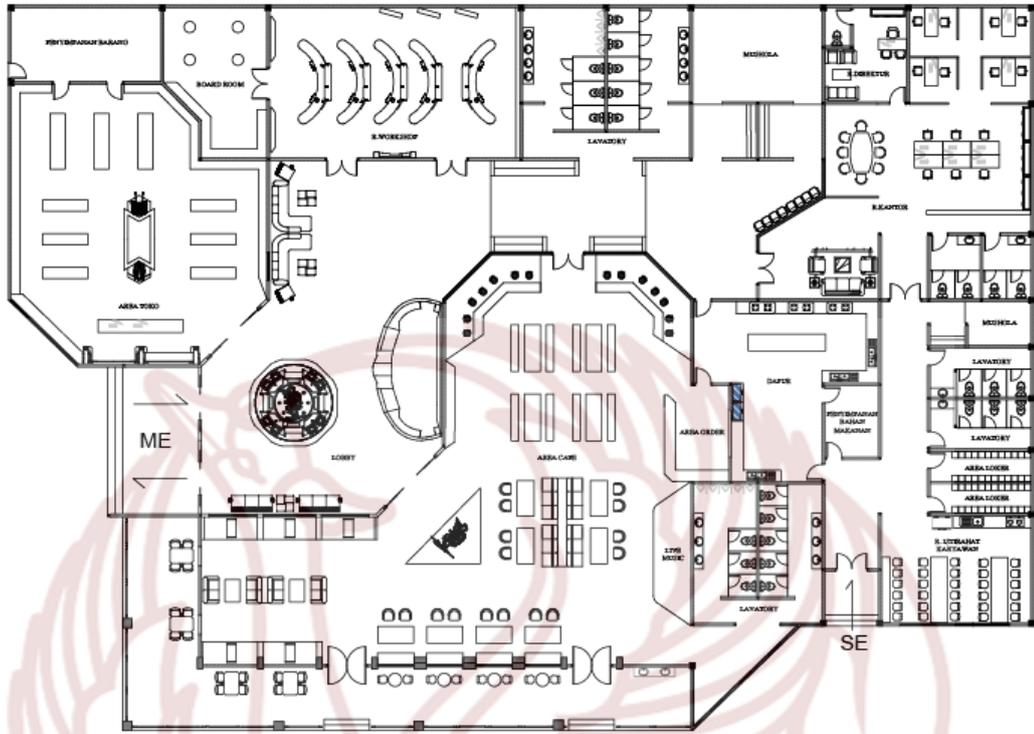
Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Kenyamanan	***	***
Fleksibilitas	***	***
Keamanan	***	***
<i>Unity</i>	***	***
	Terpilih	

Tabel 09. Penilaian Sirkulasi Ruang

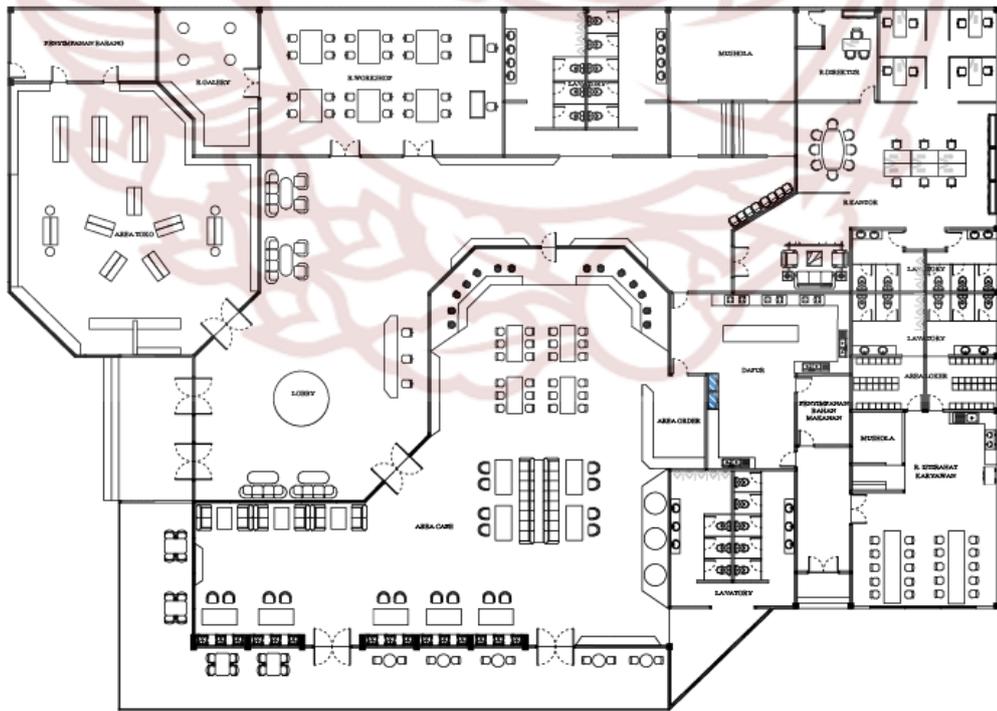
- Fungsional : Efektif dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang-buang waktu
- Konfirmasi dan Komunikasi : Pengelompokkan ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan koordinasi dan komunikasi bagi pengguna
- Fleksibilitas : Pengelompokkan ruang mendukung kemudahan bagi pengguna, hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruangan lainnya dan saling berurutan
- Keamanan : Pengelompokkan ruang mendukung keselamatan penggunaannya
- Unity* : Pengelompokkan dan pembagian ruang selain memperhatikan fungsi dan memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga dapat menjadi satu kesatuan bentuk bangunan.

5. *Layout*

Layout mempunyai peranan yang cukup penting dalam suatu perancangan interior karena mencakup segala aktifitas / kegiatan. Penataan pada *layout* mempertimbangkan bentuk ruang, pintu masuk, letak *furniture* serta pembagian ruang agar pengguna merasa aman dan nyaman.



Gambar 35. *Layout Alternatif 1*



Gambar 36. *Layout Alternatif 2*

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Kenyamanan	***	*
Fleksibilitas	***	*
Keamanan	***	**
<i>Unity</i>	***	**
	Terpilih	

Tabel 10. Penilaian *Layout*

Keterangan

Fungsional : Fungsi tata letak setiap ruang dalam menunjang kegiatan antara pengelola dan pengunjung.

Kenyamanan : Tata letak ruang dan *furniture* memberi kenyamanan penggunanya

Fleksibilitas : Tata letak ruang mendukung kemudahan bagi pengguna, hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruangan lainnya dan saling berurutan

Keamanan : Tata letaknya dapat menjamin keselamatan pengguna

Unity : Merupakan turunan dari fungsi ruangan yang memperhatikan kesatuan suatu ruangan

6. Tema dan Gaya

Tujuan utama dari perancangan desain interior adalah menciptakan suasana dan fungsi ruang dari suatu bangunan yang mampu memenuhi kebutuhan fisik dan emosional bagi penghuni secara maksimal.⁵²Konsep perancangan *Gundam Cafe and Toys Shop Solo* mengambil tema *Battleship of Gundam* dengan gaya *Futuristik*.

a. *Battleship of Gundam*

Battleship of Gundam merupakan kapal perang induk yang menampung banyak unit Gundam, kapal induk yang paling terkenal dalam serial gundam adalah *Nahel Argama* kapal induk tersebut dapat menampung sekitar 50 Gundam kelas berat dan 150 kelas ringan, serta membawa sebanyak 1500 anak buah kapal. Berikut contoh gambar kapal induk *Nahel Argama*,



Gambar 37. Kapal Induk Gundam *Nahel Argama*
(Foto : Egi ketua Gundam Solo)

⁵² J.Pamuji Suptandar, 1999, hal 38

b. *Gaya Futuristik*

Gaya Futuristik adalah seni/gaya bangunan atau suatu lingkungan binaan yang didalam perencanaan dan perancangannya tidak berdasarkan oleh sesuatu yang terkait dengan masalah akan tetapi mencoba untuk menggambarkan masa depan dengan bentuk yang mengejutkan dan pemakaian material yang maju.

c. Konsep Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang pada perancangan *Gundam Cafe and Shop Solo* konsep utama merupakan kapal induk *Nahel Argama*, mulai dari bentuk dimensi *Nahel Argama* dengan ciri khas garis vertikal dan horizontal pada lambung kapal

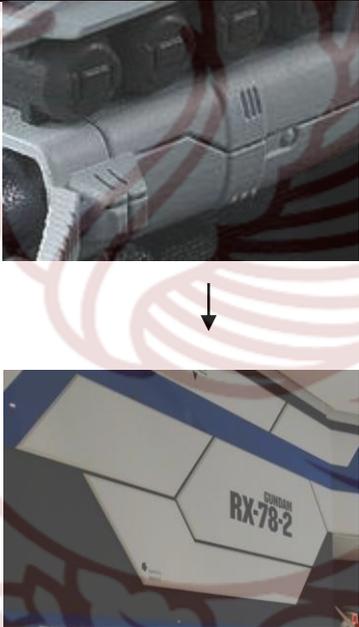
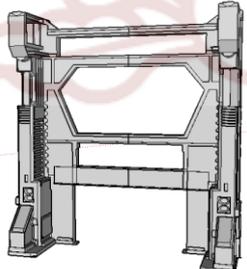


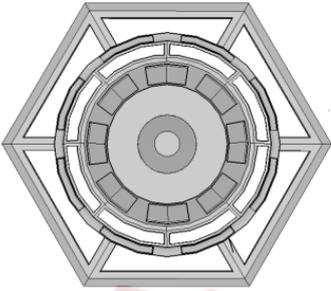
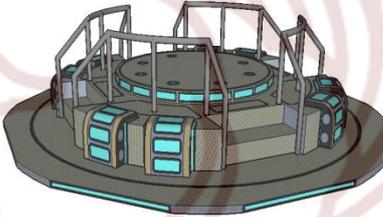
Gambar 38. Kapal Induk Gundam *Nahel Argama*
(Foto : Egi ketua Gundam Solo)

Pada kotak nomor satu menunjukkan ciri bentuk kapal *Nahel Argama* dengan garis vertikal maupun horizontal, sedangkan pada kotak nomor dua menunjukkan pola segi empat maupun pentagon, gambar nomor tiga

menunjukkan mesin jet yang berbentuk bulat, dari semua komposisi bentuk pada kapal induk *Nahel Argama* akan membuat komposisi pola garis vertikal, horizontal, segi empat, pentagon, dan bulat akan menjadi komponen utama dalam konsep perancangan *Gundam Cafe and Shop Solo*.

Sebuah perencanaan tentunya memerlukan sebuah konsep dan transformasi desain untuk memperkuat tema yang akan diterapkan, yaitu :

No.	Ide Dasar	Transformasi Desain	Keterangan
1	Wall panel		<p><i>Wall panel</i> dengan pola vertikal dan horizontal menjadi ciri utama kapal induk Gundam, garis – garis vertikal dan horizontal membentuk komposisi yang bagus.</p>
2	Wall panel stand gundam		<p>Wall panel dengan konsep gundam base/stand gundam berbahan galvanis dengan finishing duco untuk menimbulkan kesan seperti base gundam dalam ruangan kapal perang.</p>

3	Ceiling		<p>Ceiling panel berbentuk engine turbo jet dengan tambahan aksesoris lampu didalamnya semakin memperkuat kesan pesawat didalam ruangan.</p>
4	Lantai		<p>Gundam base berbentuk circle dengan aksesoris lampu berwarna biru.</p>
5	Kursi <i>Sofa</i> <i>Single</i>	 	<p>Kursi berbentuk tangan transformasi dari bentuk tangan gundam untuk semakin menonjolkan kesan gundam didalamnya</p>
6	Kursi <i>cafe</i>		<p>Kursi berbahan abs dengan bentuk futuristik</p>

Tabel 11. Transformasi Desain

(Sumber : Zen Saiful Aziz, 2019)

H. Elemen Pembentuk Ruang

Pembentuk ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perancangan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*⁵³ Ruang interior di dalam bangunan dijelaskan tepinya oleh komponen struktur arsitektur dan pelingkupnya, seperti kolom, dinding, lantai dan *ceiling*. Elemen-elemen ini memberikan bentuk bangunan, sebagian ruanga-ruangan yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior. Tetapi belum tentu dapat diterima orang lain⁵⁴.

1. Lantai

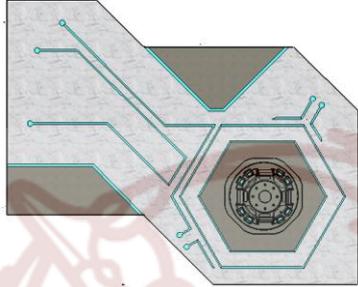
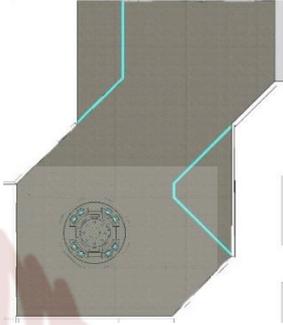
Lantai adalah bagian dari ruang yang penting karena berhubungan langsung dengan beban, baik beban mati maupun beban hidup atau bergerak. Adapun kriteria pemilihan lantai yang mampu menahan beban mati maupun hidup dengan memperhatikan fungsi, kegunaan, pemeliharaan, serta karakter yang akan ditampilkan oleh material tersebut.⁵⁵ Material yang digunakan pada perancangan ini yaitu:

⁵³ Suptandar, pamuji, 1999,95

⁵⁴ D.K. ching, Francis, 1996, 160

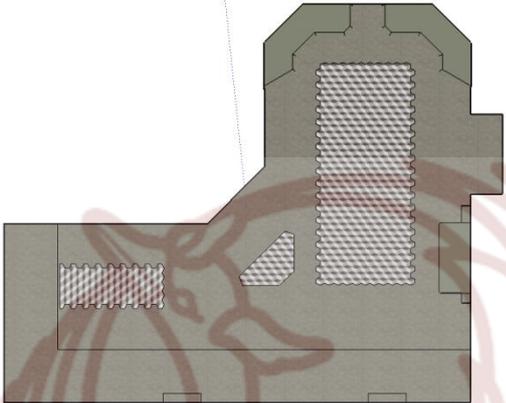
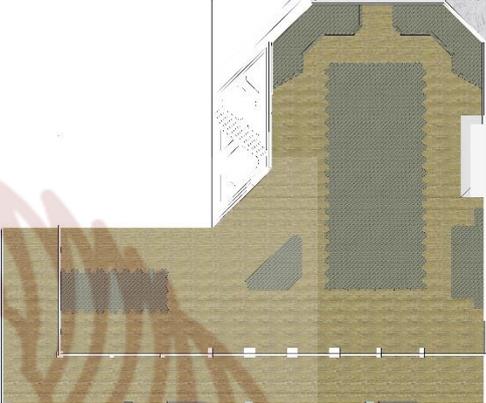
⁵⁵ Ahmad Fajar Ariyanto, "Perencanaan Interior Graha Busana dan Mode di Surabaya". Tugas Akhir untuk mencapai derajat kesarjanaa S-1 Fakultas Sastra dan Seni rupa UNS (Surakarta : UNS Surakarta, 1997). Hal 49

a. Lobby

Alternatif Desain Lantai Lobby		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Granite tile Sentorini uk. 120 x 240 ex. Titanium lamina granite Plat besi bordes Akrilik Biru LED lighting 	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> Granite tile dengan warna grey Plat besi Akrilik biru LED strip lamp 	
Dasar Pertimbangan		
<p>a. Tema futuristic lebih sesuai dengan menggunakan lantai warna-warna monokrom. Pemilihan warna putih pada keramik memberikan kesan bersih</p>	<p>b. Warna terlalu gelap untuk lobby</p>	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
Maintenance	***	***

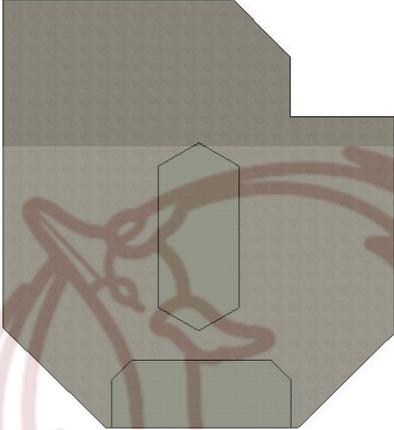
Tabel 12. Alternatif Lantai pada Lobby

b. *Café*

Alternatif Desain Lantai <i>Café</i>		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Granite tile Verona Grey uk. 120 x 240 ex. Titanium lamina granite. b. Diravesa cube uk 34 x 39 Ex. Roman 	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kramik caramel Uk 60 x 60 Ex. Roman b. Diravesa cube uk 34 x 39 Ex. Roman 	
Dasar Pertimbangan		
<p>a. Pemakaian warna lantai gelap untuk memberi kesan kontras karena dinding menggunakan warna cerah.</p>	<p>a. Pemakaian warna lantai cerah kurang cocok untuk dinding warna cerah.</p>	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 13. Alternatif Lantai pada *Café*

c. Toko

Alternatif Desain Lantai Toko		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <p>a. Granite tile Ardesia uk. 60 x 60 ex. Titanium lamina granite.</p>	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <p>a. Kramik cream Uk 60 x 60 Ex. Roman</p>	
Dasar Pertimbangan		
<p>a. Pemakaian warna lantai gelap untuk memberi kesan kontras karena dinding menggunakan warna cerah.</p>	<p>b. Pemakaian warna lantai cerah kurang cocok untuk dinding warna cerah.</p>	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

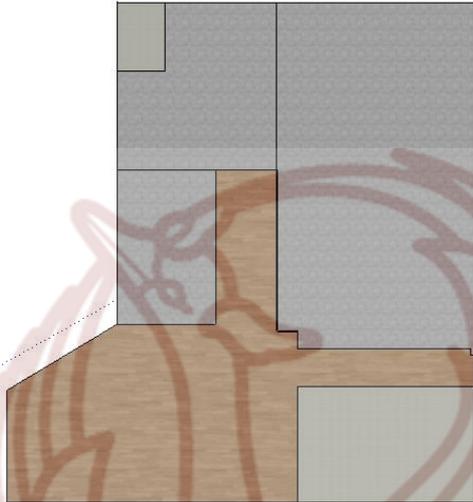
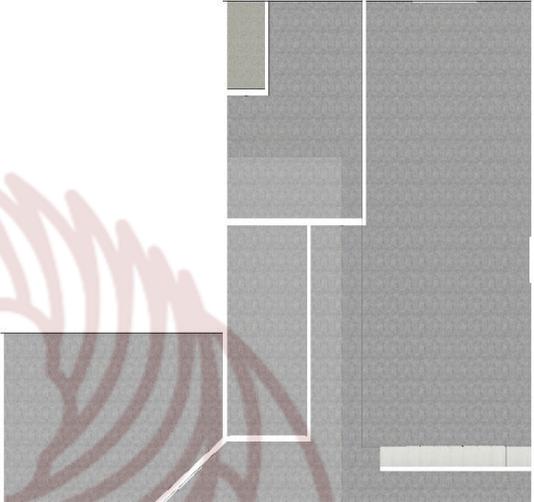
Tabel 14. Alternatif Lantai pada Toko

d. *Workshop*

Alternatif Desain Lantai <i>Workshop</i>		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <p>a. Granite tile Ardesia uk. 60 x 60 ex. Titanium lamina granite.</p>	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <p>a. Kramik caramel Uk 60 x 60 Ex. Roman</p>	
Dasar Pertimbangan		
<p>a. Pemakaian warna lantai gelap untuk memberi kesan kontras karena dinding warna cerah.</p>	<p>b. Pemakaian warna lantai cerah kurang cocok untuk dinding warna cerah.</p>	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 15. Alternatif Lantai pada *Workshop*

e. Kantor

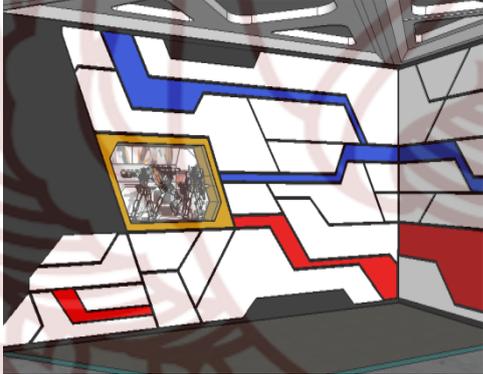
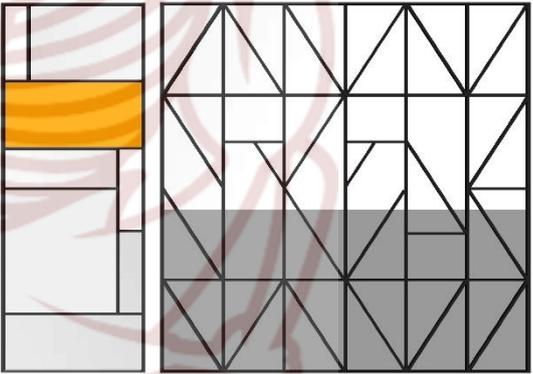
Alternatif Desain Lantai Kantor		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <p>a. Granite tile Ardesia uk. 60 x 60 ex. Titanium lamina granite.</p>	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <p>a. a. Kramik grey Uk 60 x 60 Ex. Roman</p>	
Dasar Pertimbangan		
a. Pemakaian warna lantai gelap untuk memberi kesan kontras warna cerah.	a. Pemakaian warna lantai cerah kurang cocok untuk dinding warna cerah.	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 16. Alternatif Lantai pada Kantor

2. Dinding

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang penting. Dinding memiliki dua fungsi, yaitu sebagai pemikul beban, penyekat ruang, dan sebagai aspek keindahan. Agar rumah terlihat menarik maka dinding diolah sedemikian rupa, karena pengolahan suatu dinding dapat mempengaruhi suasana dalam suatu ruang.⁵⁶ Material yang digunakan pada perancangan ini yaitu:

a. Lobby

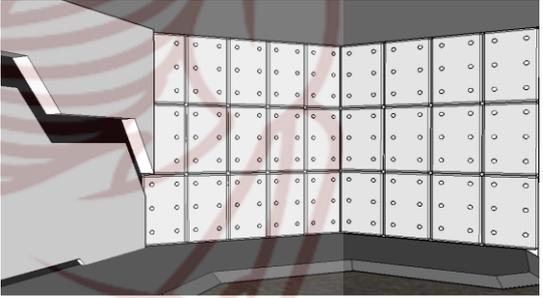
Alternatif Desain Dinding Lobby	
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mdf • Multiplex kombinasi mdf dan kaca • Finishing warna solid duco 	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mdf • Plat besi, kombinasi mdf • Finsihig duco
Dasar Pertimbangan	
<ul style="list-style-type: none"> • Tema sesuai dan lebih terlihat kesan <i>futuristik</i>, terlihat dari panel • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> • Warna cenderung warna primer seperti yang digunakan pada warna gundam 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema sesuai namun bahan panel menggunakan bahan dominan plat besi sehingga kurang terlihat • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> belum menonjol

⁵⁶Joko Budiwiyanto, "Desain Interior I" Institut Seni Indonesia Surakarta (Surakarta, 2011), hal 75

pada umumnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Warna terlalu monocrom 	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 17. Alternatif Dinding pada *Lobby*

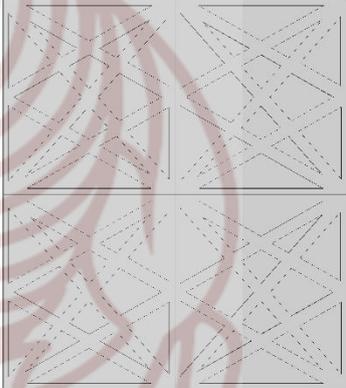
b. *Cafe*

Alternatif Desain Dinding <i>Cafe</i>		
Alternatif I	Alternatif II	
 <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mdf • multiplek kombinasi mdf • finishing cat duco • Gambar gundam printing 	 <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mdf • multiplek kombinasi mdf • finishing cat duco 	
Dasar Pertimbangan		
<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> • Warna finishing cerah • Sesuai tema 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain monoton • Warna finishing abu-abu 	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***

Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 18. Alternatif Dinding pada *Cafe*

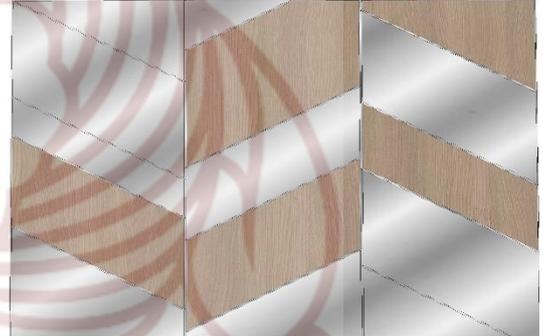
c. Toko

Alternatif Desain Dinding Toko		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plat galvanis • Finishing duco 	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plat galvanis • Finishing duco 	
Dasar Pertimbangan		
<ul style="list-style-type: none"> • Tema sesuai dan lebih terlihat kesan didalam sebuah pesawat, terlihat dari panel yang berwarna abu. • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema sesuai namun bentuk panel terlalu rumit. • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> belum menonjol 	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***

Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 19. Alternatif Dinding pada *Toko*

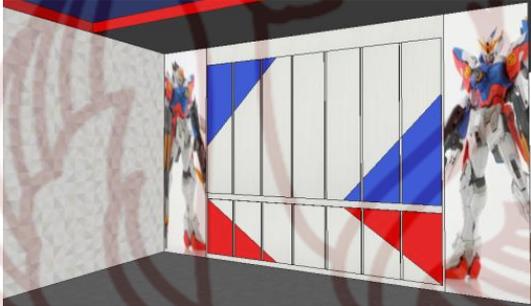
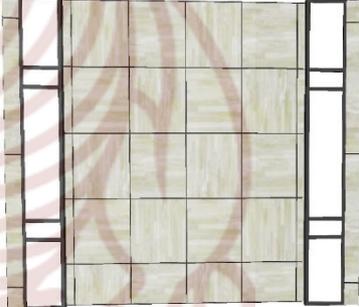
d. *Workshop*

Alternatif Desain Dinding <i>Workshop</i>		
Alternatif I	Alternatif II	
		
Material : <ul style="list-style-type: none"> • mdf • multiplek kombinasi mdf • finishing duco 	Material : <ul style="list-style-type: none"> • plat besi • hpl 	
Dasar Pertimbangan		
<ul style="list-style-type: none"> • Tema sesuai dan lebih terlihat kesan dalam pesawat gundam, terlihat dari panel dan bentuknya. • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> • Warna finishing cerah kontras 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema tidak sesuai mulai dari warna dan pemilihan material sangat jauh dari kata futuristik • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> belum menonjol 	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II
Fungsional	***	***

Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 20. Alternatif Dinding pada *Workshop*

e. Kantor

Alternatif Desain Dinding <i>Lobby</i>		
<p>Alternatif I</p>  <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mdf • multiplek kombinasi mdf • finishing hpl 	<p>Alternatif II</p>  <p>Material :</p> <ul style="list-style-type: none"> • multiplek • finishing hpl 	
Dasar Pertimbangan		
<ul style="list-style-type: none"> • Tema sesuai dan lebih terlihat kesan dalam pesawat gundam, terlihat dari panel dan bentuknya. • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> • Finishing hpl 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema kurang sesuai, bahan panel menggunakan hpl warna gelap sehingga kurang terlihat bahwa panel tersebut merupakan transformasi dari gundam • Fungsi sebagai <i>point of interest</i> belum menonjol 	
Indikator Penilaian		
Indikator	Alternatif I (Terpilih)	Alternatif II

Fungsional	***	***
Estetika	***	**
Ergonomi	***	***
Tema	***	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 21. Alternatif Dinding pada Kantor

3. *Ceiling*

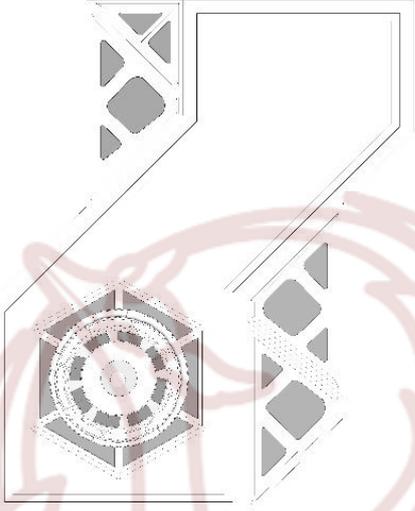
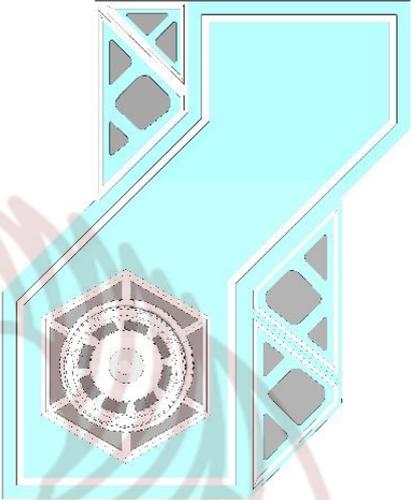
Menurut sejarah, plafon yang sekarang kita pakai berasal dari bahasa Belanda, *plafond*, yang merujuk pada makna garis batas-batasnya horizontal antara dinding dan atap. Bagan struktur sebuah bangunan yang berada tepat diatas batas di atap dan dinding.⁵⁷

Ceiling merupakan salah satu elemen pembentuk ruang yang penting. *Ceilling* atau langit-langit sebagai penutup bagian atas berfungsi sebagai pelindung pada bagian bawahnya dan juga sebagai ruang penyekat terhadap panas matahari yang langsung dengan bidang yang ada di bawahnya. *Ceiling* pada bangunan-bangunan umum didesain disesuaikan dengan fungsi dan karakter ruang yang akan dibentuk guna mempengaruhi pengunjung agar tertarik.⁵⁸

⁵⁷ Majalah Rumah Ide-Plafon Kreatif edisi 5/III, Gramedia: Jakarta 2008

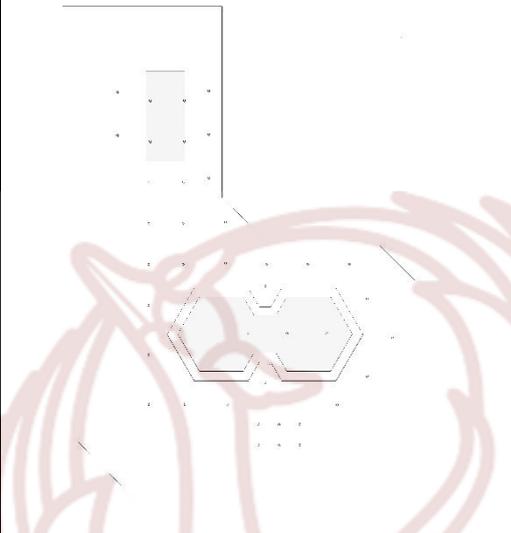
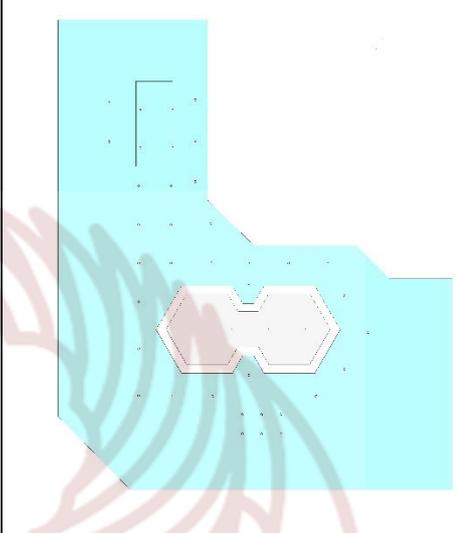
⁵⁸ Joko budiwiyanto, Desain Interior I, (2001) hal 77-78

a. Lobby

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. color white Ex. Nippon Paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. Cat color blue Ex. Nippon Paint 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Ruang terkesan luas - Perawatan dan pemasangan mudah - Sesuai dengan gaya futuristik 		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang terkesan terlalu berwarna - Perawatan dan pemasangan mudah 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

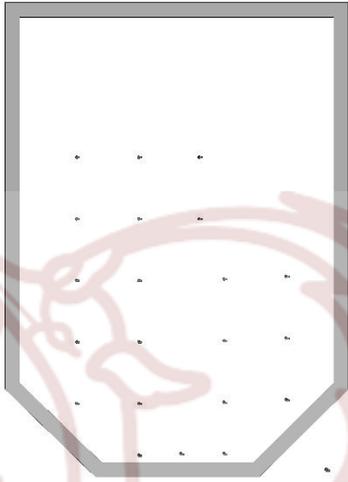
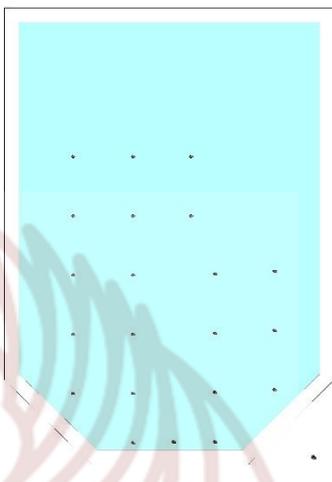
Tabel 22. Alternatif desain ceiling Lobby

b. Cafe

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. Cat color white Ex. Nippon Paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. color blue Ex. Nippon Paint 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Ruangannya terkesan luas - Perawatan dan pemasangan mudah - Sesuai dengan gaya futuristik 		<ul style="list-style-type: none"> - Ruangannya terkesan terlalu berwarna - Perawatan dan pemasangan mudah 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

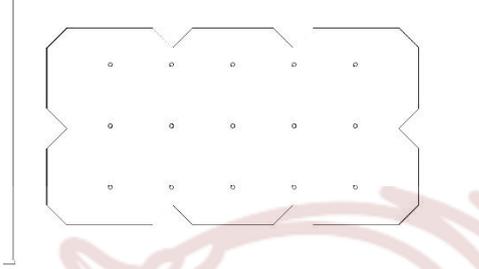
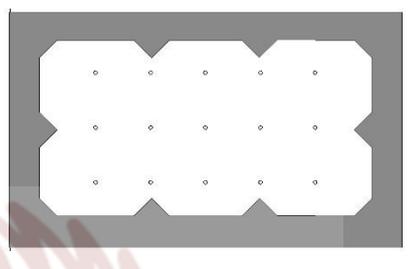
Tabel 23. Alternatif desain *ceiling cafe*

c. Toko

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. color white Ex. Nippon Paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. Cat color blue Ex. Nippon Paint 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk fleksibel - ringan - pemasangan mudah - jenis dapat disesuaikan dengan fungsi ruang - memberi kesan luas pada ruangan 		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang terkesan natural - Perawatan dan pemasangan mudah - Memberi kesan ramai dan sempit pada ruang 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

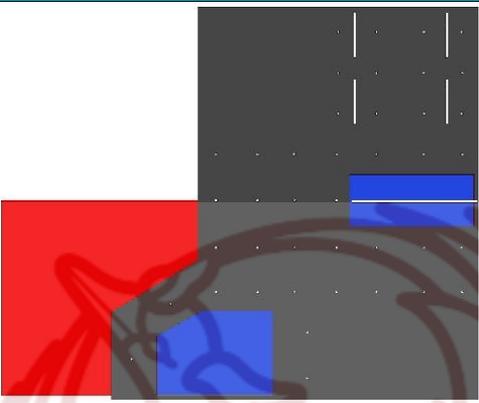
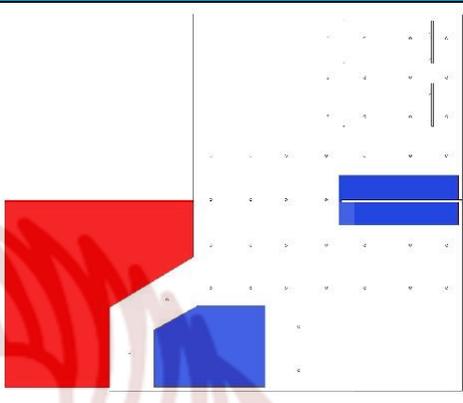
Tabel 24. Alternatif desain *ceiling Shop*

d. Area Workshop

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. color white Ex. Nippon Paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. color white Ex. Nippon Paint 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - pemasangan mudah - jenis dapat disesuaikan dengan fungsi ruang - memberi kesan luas pada ruangan 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan dan pemasangan mudah - Memberi kesan ramai dan sempit pada ruang 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 25. Alternatif desain *ceiling Workshop*

e. Area Office

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
- Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. multicolor Ex. Nippon Paint		- Gypsum board, 0,9 Ex. Jayaboard Fin. multicolor Ex. Nippon Paint	
Identifikasi			
- Warna grey memberi kesan balance untuk kombinasi warna biru dan merah		- Warna kurang cocok karena sudah dominan putih untuk dindingnya	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 26. Alternatif desain *ceiling Office*

I. Elemen Pengisi Ruang

Sebagai sarana pembentuk ruang kenyamanan dan pendukung aktivitas dalam Perancangan Bengkel Modifikasi Sepeda Lowrider di Malang perlu didukung dengan adanya unsur pengisi ruang. Mengacu pada tema *reuse* bergaya *rustic* maka unsur pengisi ruang menggunakan furnitur dengan bentuk mengadopsi unsur-unsur alam yang apa adanya bahkan tanpa finishing seperti kayu, bambu, batu, dan logam.

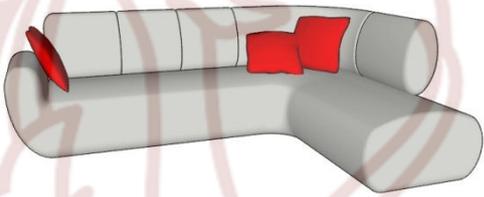
1. Mebel

a. Lobby

Alternatif 1	Alternatif 2
	
Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> - Rangka kayu - Busa - Fabric biru 	<ul style="list-style-type: none"> - Rangka kayu - Busa - Fabric abu
Identifikasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk dinamis - Bentuk sesuai tangan gundam - Nyaman 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk minimalis - Kurang menonjolkan tema - Nyaman

Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

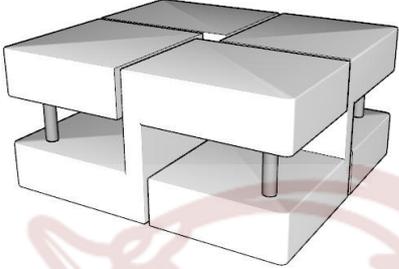
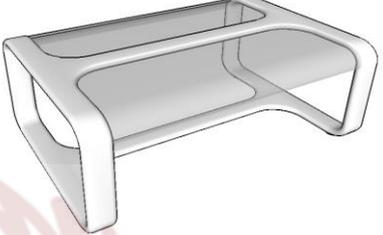
Tabel 27. Alternatif Desain Sofa Lobby

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Rangka kayu - Busa - Fabric putih tulang 		<ul style="list-style-type: none"> - Rangka kayu - Busa - cream 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Bahan nyaman - Desain minimalis - Perawatan mudah - Muat lebih banyak orang 		<ul style="list-style-type: none"> - Bahan nyaman - Desain minimalis - Perawatan mudah - Muat sedikit orang 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 27. Alternatif Desain Sofa Lobby

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Galvanis 1,2 mm kerangka besi fin cat duco ex Nippon paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Kontruksi multiplek/blockboard fin hpl Ex. Taco 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Sesuai dengan gaya futuristic bentuk lebih dinamis cenderung tidak kaku - Perawatan mudah - Awet 		<ul style="list-style-type: none"> - Desain terlalu kaku - Perawatan mudah - Kurang awet 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 28. Alternatif desain meja resepsionis

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Kontruksi multiplek/blockboard fin. Hpl glossy - Besi pipa 1,5 dim 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka besi fin. Cat putih - Kaca 8 mm 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Desain futuristic - Perawatan mudah - Awet 		<ul style="list-style-type: none"> - Desain futuristic - Rawan pecah 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 29. Alternatif Meja *Lobby*

b. Cafe

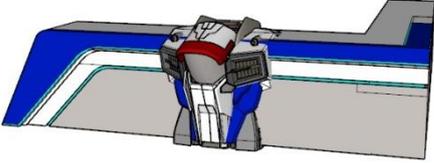
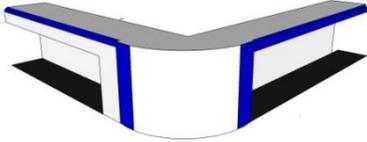
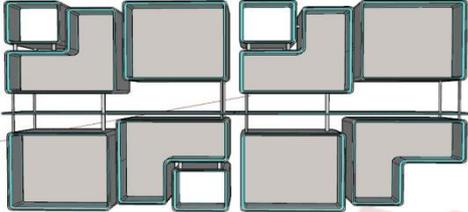
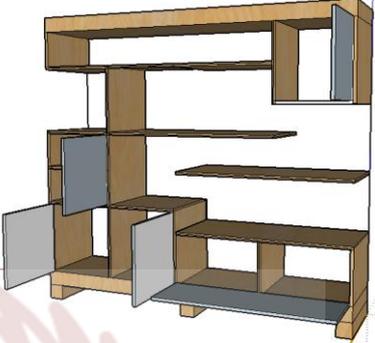
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Kontruksi multiplek/blockboard fin hpl - Body gundam bahan galvanis 1,2 mm - Finishing duco ex. Nippon paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Kontruksi multiplek/blockboard - Finishing hpl - Desain terlalu kaku dan kurang dinamis 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Desain sesuai dengan tema gundam - Memperkuat tema dengan bentuk gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Desain elegan dan modern - Memperkuat tema dengan warna biru menyala 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Table 30. Alternatif desain meja order

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - Finishing hpl silver macbook - Akrilik 8835 sky blue - Led strip lamp 		<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - finishing hpl wood grain 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Desain lebih futuristic ditambah dengan striplamp dengan kombinasi akrilik - Perawatan mudah dan awet 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	*	***
Terpilih	Alternatif 1		

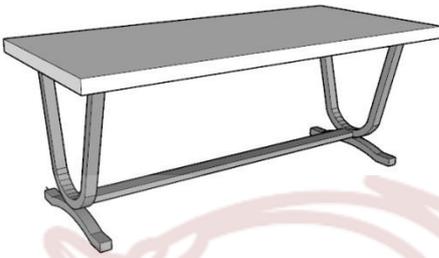
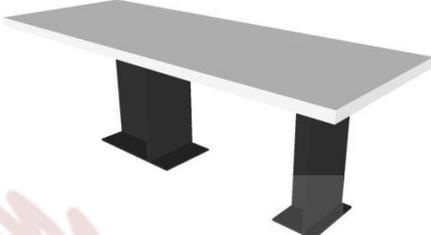
Tabel 31. Alternatif desain rak display area order

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Abs kuning - Kerangka Kayu fin duco ex. Nippon paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka besi fin. cat besi putih - Top table kayu jati finishing polytur 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Desain kursi untuk duduk yang tidak terlalu lama - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain memperkuat tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Desain kursi untuk duduk yang tidak terlalu lama - Perawatan mudah dan tahan lama 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	*	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 32. Alternatif desain kursi café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Fabric biru - Fabric merah - Kerangka kayu jati fin duco ex nippon 		<ul style="list-style-type: none"> - Abs Putih - Besi - Kerangka kayu mahoni finishing natural 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Bahan nyaman - Perawatan mudah - Desain sesuai dengan warna pada tema gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Desain minimalis - Tidak menggunakan busa sehingga kurang nymana 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

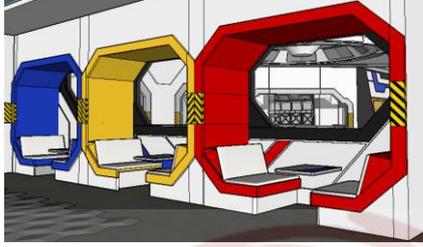
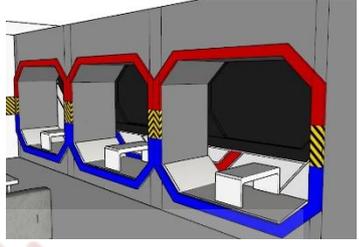
Tabel 33. Alternatif desain kursi café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Top table multiplek fin. Hpl white doff - Kerangka besi stainless 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka kayu jati fin. Cat hitam - Top table multiplek fin. Hpl white doff 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Awet 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Awet 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 34. Alternatif desain meja café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Top table multiplek hpl putih doff - Kerangka Besi mix aluminium 		<ul style="list-style-type: none"> - Top table multiplek hpl putih doff - Besi aluminium fin. Cat hitam 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Desain simple - Awet 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Awet 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

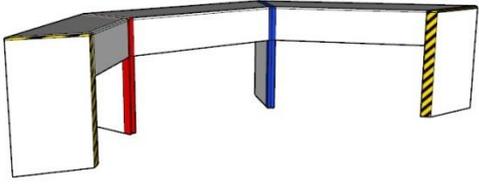
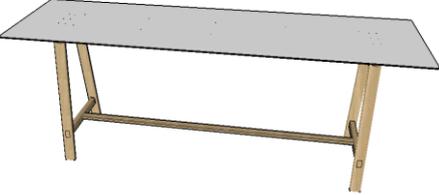
Tabel 35. Alternatif desain meja bulat café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
- Konstruksi multiplek/blockboard fin. Hpl dan cat duco ex. Nippon Paint		- Multiplek fin. Hpl dan cat duco ex. Nippon Paint	
Identifikasi			
- Mudah dibersihkan dan tahan lama - Bahan busa membuat pengguna lebih nyaman - Warna sesuai tema		- Perawatan mudah - Posisi duduk kurang nyaman	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 36. Alternatif desain kursi café 1 set

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Rangka kayu - Busa fin fabric grey 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka kayu - Stainless stell - Busa 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Bahan busa membuat pengguna lebih nyaman - Warna sesuai tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Warna tidak sesuai tema 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	*	***
Terpilih	Alternatif 1		

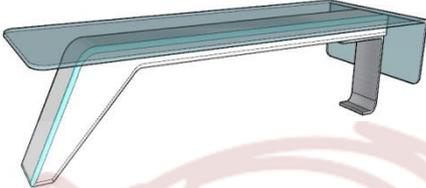
Tabel 37. Alternatif desain sofa café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blokboard - Hpl putih doff ex. Taco - Sticker hitam kuning 		<ul style="list-style-type: none"> - Top table multiplek fin hpl putih ex. Taco - Konstruksi kayu fin. plitur 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Awet - Warna dan desain sesuai tema - Muat banyak orang 		<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Desain tidak sesuai tema - Muat lebih sedikit orang 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

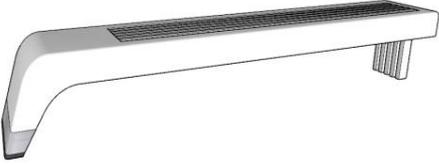
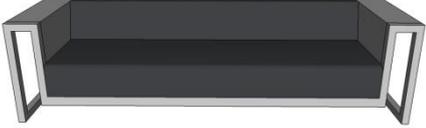
Tabel 38. Alternatif desain meja bar café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Abs kuning - Konstruksi kayu fin. Duco ex. Nippon paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Top table abs - Konstruksi kayu jati 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Awet - Warna dan desain sesuai tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Awet 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 39. Alternatif desain kursi bar café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Multiplek fi. Duco ex. Nippon paint - Top table kaca 8 mm 		<ul style="list-style-type: none"> - Multiplek fin. Hpl putih 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain memperkuat tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain terlalu kaku 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

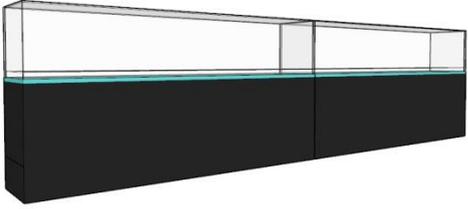
Tabel 40. Alternatif desain meja panjang café

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - Finishing Duco ex. Nippon paint 		<ul style="list-style-type: none"> - Fabric hitam - Konstruksi besi fin. Cat abu-abu 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 41. Alternatif desain kursi panjang café

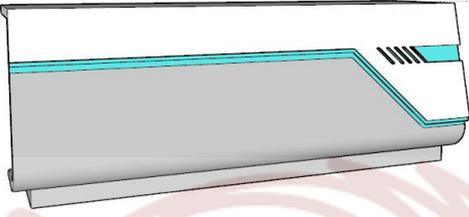
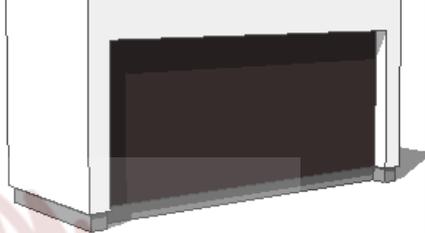
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Rangka multilek/blockboard fin. - Hpl hitam doff ex. Taco - Busa fin. Fabric putih tulang 		<ul style="list-style-type: none"> - Rangka kayu - busa - Besi fin. Cat putih 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Bahan busa membuat pengguna lebih nyaman - Warna sesuai tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibersihkan - Bahan busa membuat pengguna lebih nyaman - Warna tidak sesuai tema 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 42. Alternatif desain sofa café

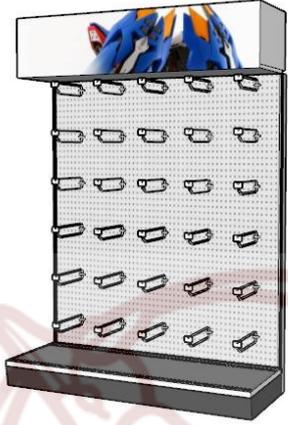
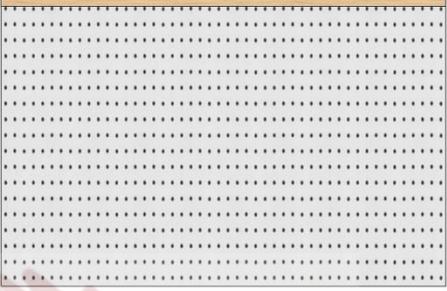
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Multiplex fin. Hpl hitam doff - Akrilik 8835 sky blue ex. Marga cipta - Kaca 8mm 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka besi - Skat multiplex - Finishing hpl 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Belum sesuai dengan tema 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 43. Alternatif desain gundam display

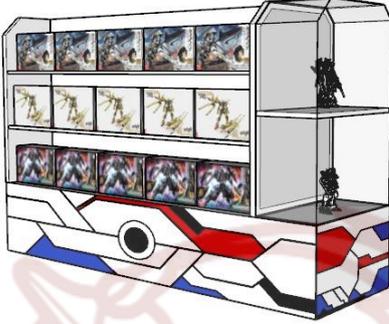
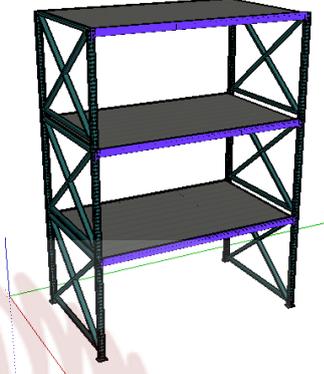
c. Area Toko

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multilek/blockboard - Finising hpl putih dan abu silver macbook - Akrilik 8835 blue sky 		<ul style="list-style-type: none"> - Block board 18 mm - Hpl TH 002 AA Premier White Ex. Taco - Hpl TH 1230 Zenith Elgrande Gloss. Ex. Taco 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama desain lebih futuristic dengan aksen akrilik dan striplamp - Desain memperkuat tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Kurang sesuai tema - Terlihat kaku dan terlalu formal 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

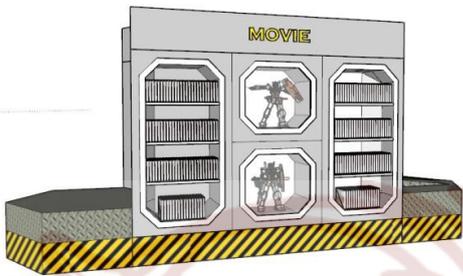
Tabel 44. Alternatif desain meja kasir

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Plat besi lubang - Plat besi polos fin. Cat hitam dan putih - Lightbox lampu led fin. stiker gambar gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Plat besi lubang - Plat besi polos fin. Cat hitam dan putih 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Desain sesuai tema dengan gambar gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Kurang tahan beban karena menggunakan kerangka kayu 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

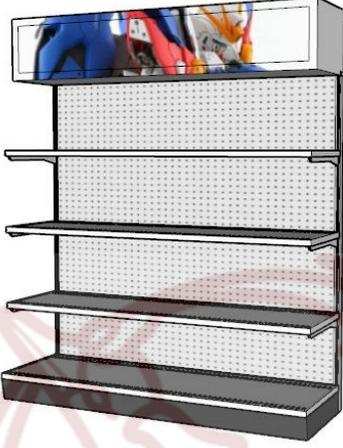
Tabel 45. Alternatif desain rak penjualan

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - Finishing hpl ex. Taco - Kombinasi kaca 8 mm 		<ul style="list-style-type: none"> - Kayu jati fin. Plitur - Konstruksi besi 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Lebih memudahkan dalam menyimpan display 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Tidak muat banyak produk 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 46. Alternatif desain rak display 2

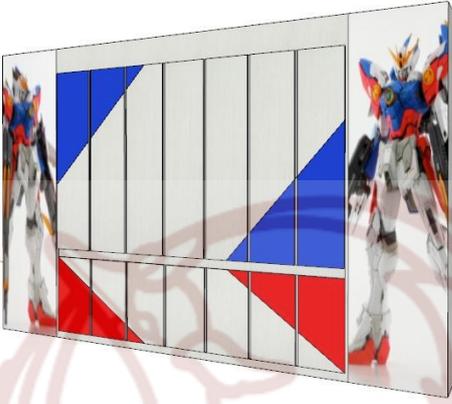
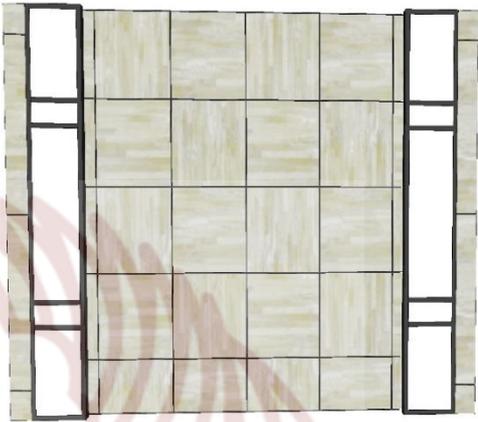
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - Finising duco silver macbook - Kaca 8 mm - Besi bordes - Sticker hitam kuning - Logo akrilik kuning AM 2350 		<ul style="list-style-type: none"> - Kayu jati fin. Cat putih - Konstruksi besi finishing cat besi 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Desain memperkuat tema 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Kurang sesuai untuk menyimpan onderdil yang selesai di cat 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 47. Alternatif desain rak display 3

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Plat besi lubang - Plat besi polos fin. Cat hitam dan putih - Lightbox lampu led fin. Stiker gambar gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Plat besi polos fin. Cat abu dan coklat - kayu fin. Cat putih - Tema kurang sesuai 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Desain sesuai tema dengan gambar gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Desain terlalu kaku 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 48. Alternatif desain rak display

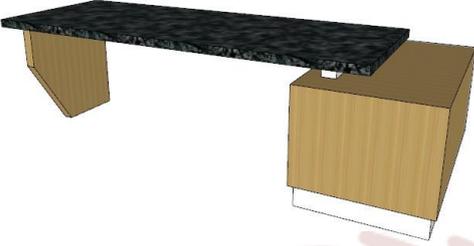
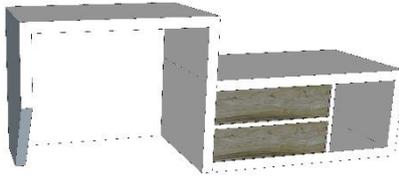
d. Area kantor

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Multiplek fin. Hpl TH 381 H ex. Taco Hpl biru doff dan merah doff - Sticker gambar gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Multiplek fin. Hpl Hpl biru doff dan 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Tahan dengan beban - Desain sesuai tema dengan gambar gundam 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Desain tidak sesuai tema 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 49. Alternatif desain lemari desk

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Bahan kayu solid mahoni - Finishing Hpl putih - Top table kaca 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka kayu - Finishing hpl 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Tidak sesuai tema 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 50. Alternatif desain meja ruang tunggu *office*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard fin. - Hpl TH 801 J ex. Taco - Granite black ex. nero 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka kayu - Finishing hpl 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 			
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

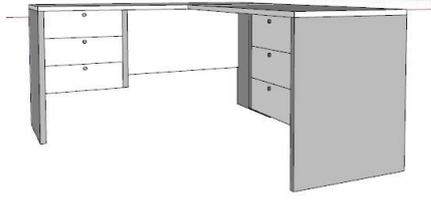
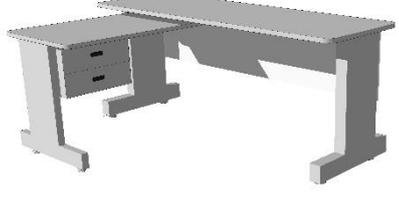
Tabel 51. Alternatif desain meja direktur

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Stainless - Busa - Kain fabric hitam ex. Ikea 		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Stainless steel</i> - Busa - Bahan kain katun 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Nyaman - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Nyaman - Desain minimalis 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 52. Alternatif desain kursi karyawan

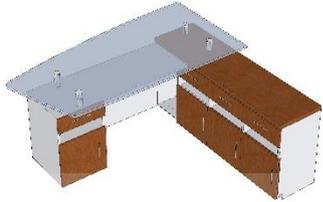
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi kaki kayu - Fabric ex. Ikea 		<ul style="list-style-type: none"> - Bahan Abs putih - Konstruksi besi fin.cat putih 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Nyaman - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Kurang nyaman karena tidak ada tempat tangan 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 53. Alternatif desain kursi tunggu

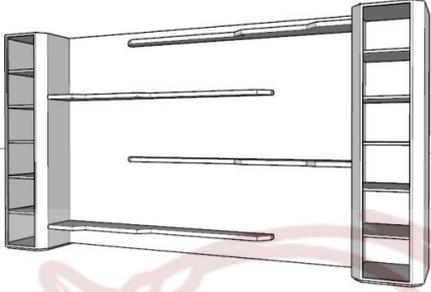
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - Finishing hpl putih doff ex. Taco 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka kayu - Finishing duco 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Desain kurang fleksibel 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 54. Alternatif desain meja karyawan 1

e. Area Workshop

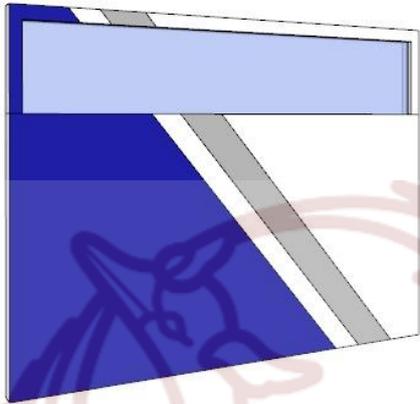
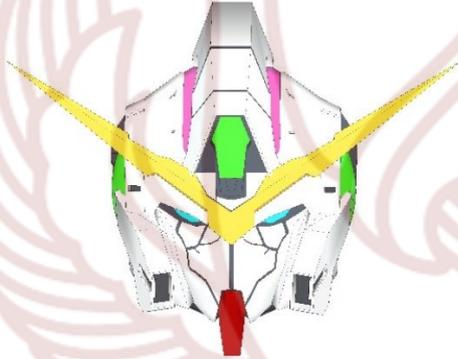
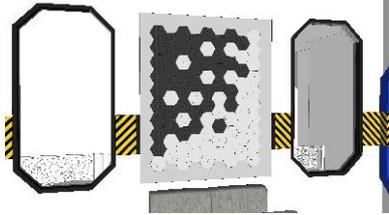
Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiplek/blockboard - Finishing hpl ex. Taco 		<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka kayu - Top table kaca 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Kurang banyak menampung peseta workshop 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 55. Alternatif desain meja *workshop*

Alternatif 1		Alternatif 2	
			
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi multiple/blockboard - Finishing hpl putih doff ex. Taco 		<ul style="list-style-type: none"> - Papan multi - finishing hpl 	
Identifikasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah dan tahan lama - Desain minimalis 		<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan mudah - Tidak sesuai tema 	
Alternatif	Fungsi	Tema	Maintenance
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	**	***	***
Terpilih	Alternatif 1		

Tabel 56. Alternatif desain rak *Workshop*

2. Aksesoris Interior

Aksesoris	keterangan	Penempatan pada ruang
	<p>Penyekat meja bahan multi finishing hpl biru putih</p>	<p>Penempatan ruangan <i>office</i></p>
	<p>Pajangan kepal gundam berbahan galvanis dengan finishing duco menambah kesan tema gundam</p>	<p><i>Café indoor</i></p>
	<p>Game zone merupakan fasilitas pendukung bagi pengunjung café yang ingin bermain game gundam</p>	<p><i>Café indoor</i></p>
	<p>Beberapa pajangan dinding mendukung tema pada interior</p>	<p><i>Accessories shop</i></p>

Tabel 57. Aksoris interior
(Sumber : Zen Saiful Aziz, 2019)

J. Tata Kondisi Ruang

1. Pencahayaan

Pencahayaan dalam Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo harus baik, indah, dan fungsional. Hal ini tentunya memerlukan perpaduan yang tepat sehingga pencahayaan sebagai aksesoris dapat mengatur suasana hati sesuai tema setiap aktifitas. Pencahayaan dengan sistem redup-terang akan memungkinkan untuk menciptakan variasi lampu untuk setiap kesempatan.⁵⁹

Pencahayaan pada Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Cahaya alami (*natural lighting*)

Cahaya alami diperoleh dari sinar matahari yang masuk ke dalam ruang melalui material-material pembentuk ruang yang bersifat tembus pandang seperti kaca, *bouven light*, atau lainnya. Pada Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo pengaplikasian material-material tersebut akan diterapkan pada pintu dan jendela. Serta ruang yang memungkinkan mendapat cahaya alami adalah area café.

b. Cahaya buatan

Cahaya buatan (*artificial lighting*) merupakan pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia. Secara umum, pencahayaan buatan dibedakan menjadi tiga jenis yaitu *general lighting*, *task lighting*, dan *accent lighting*.

⁵⁹ <http://iderumah.com/tag/macam-macam-pencahayaan>

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber pencahayaan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Tujuan menggunakan *general lighting* adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu TL atau *downlight*. Selain itu dapat pula digunakan pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja. Keunggulan lampu *indirect* adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau.

Task lighting merupakan system pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. *Task lighting* juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas. Contoh *task lighting* adalah lampu gantung yang diletakkan di atas meja bar yang mengarah ke meja bar. Selain sebagai lampu penegas fungsi, *task lighting* juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana.

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan *accent lighting* pada ruang dalam umumnya untuk menyorot benda yang ingin ditonjolkan dalam ruangan contohnya benda seni pameran dalam ruang pameran seni. *Accent lighting* biasanya menggunakan *spotlight* karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan focus pada objek

yang dituju. Aplikasi *wall lamp* juga dapat digunakan pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.⁶⁰

Berdasarkan keterangan diatas pencahayaan yang digunakan dalam Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo adalah:

Jenis Pencahayaan	Sumber Cahaya	Penempatan Ruang
Matahari		<i>cafe</i> toko
<i>General Lighting</i>	 <i>Down Ligh LED 7 W</i> Cahaya: <i>Warm White, White</i> Ex. Philips	<i>All room</i>
	 TL LED PHILIPS <i>special edition</i> panjang TL 120 cm free socket penyambung lebih hemat 13 W	Lobby Area café Ruang workshop Kantor

⁶⁰ Griya asri vol. 13 No. 04, April 2012

	 <p>LED Lampu Pijar 4,3 W Kap E27 Cahaya : Kuning Ex. Philips</p>	
	 <p>Spotlight LED HP 3 Mata Voltage : 220 – 240 V Ex. Philips</p>	toko

Tabel 58. Sistem pencahayaan
(Sumber : Zen Saiful Aziz, 2019)

2. Penghawaan

Penghawaan merupakan suatu yang berkaitan dengan pengkondisian ruang, dalam hal ini pengkondisian adalah tentang perlunya pertimbangan suatu perancangan dalam memilih jenis penghawaan. Secara umum terdapat dua jenis sumber penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan.

a. Penghawaan alami

Penghawaan alami erat kaitannya dengan ventilasi/*ventilation* berasal dari bahasa latin yaitu *ventus*, yang berarti pergerakan udara. Ventilasi didefinisikan sebagai proses penyediaan atau pergantian udara dalam ruang.⁶¹ Pada prinsipnya penghawaan alami adalah pemanfaatan pergerakan udara atau biasa disebut angin jika bergerak, pergerakan tersebut dalam artian udara dengan mudah bersikulasi masuk dan keluar sesuai dengan kenyamanan ruang untuk manusia.

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan pada dasarnya sama halnya dengan penghawaan alami, yaitu memanfaatkan udara, akan tetapi pergantian tersebut menggunakan bantuan mesin yaitu AC, kipas angin, maupun *exhaust fan*.

Penghawaan yang digunakan dalam Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo adalah:

No	Jenis Penghawaan	kelebihan	kekurangan	Penempatan Ruang
		<ol style="list-style-type: none">1. Lebih hemat energi2. Memaksimalkan penghawaan alami3. Menjadikan pengunjung lebih sehat	Suhu ruangan tergantung suhu yang beda di luar ruangan	<i>Café</i>

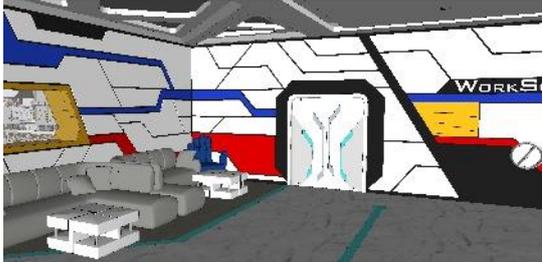
⁶¹ Nur Laela Latifah "Fisika Bangunan 1" Jakarta, Griya Kreasi, 2015, hal 136

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Suhu ruangan dapat diatur sewaktu-waktu 2. Kelembapan dapat diatur 	Kurang hemat energi	Area kantor toko area workshop cafe
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Suhu ruangan dapat diatur sewaktu-waktu 2. Kelembapan dapat diatur 	Kurang hemat energi	Toko Area workshop

Tabel 59. Pengaplikasian penghawaan buatan
(Sumber : Zen Saiful Aziz, 2019)

3. Akustik

Perencanaan akustik ruang pada Perancangan Interior Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo sangat penting khususnya dibidang-bidang zona utama. Pemasangannya diatur sudut-sudut pantulan dengan penggunaan hard board di beberapa sisi tertentu. Untuk *ceilling* bagian yang berhubungan langsung dengan arah suara, dipergunakan *acoustic ceiling* dari bahan mineral fiber.

No.	Jenis akustik	Penempatan ruang
1	 <p style="text-align: center;">Wall panel 3d dengan bahan mdf</p>	<i>Lobby,</i> <i>Toko,</i> <i>Café,</i> <i>workshop</i>

2	 <p style="text-align: center;"><i>Ceiling speaker</i></p>	<i>Café</i> <i>toko</i> <i>workshop</i>
---	---	---

Tabel 60. Akustik
(Sumber : Zen Saiful Aziz, 2019)

K. Sistem Keamanan

Sistem keamanan sangat penting untuk memenuhi tingkat keamanan yang tinggi dalam ruang publik yang besar. Dalam Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo ini adalah sistem keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah:

Sistem keamanan	Pengertian	
<i>Security camera</i>		Kamera yang berfungsi memantau dan merekam kondisi suatu bangunan secara berkala

Tanda petunjuk		Pertanda seperti toilet, petunjuk buang sampah, dan area bebas rokok
<i>Smoke detector</i>		Alat deteksi asap yang diletakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70 derajat celcius
<i>Fire alarm</i>		Alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi jika ada api atau temperature mencapai suhu 135 sampai 160 derajat celcius. Dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai
<i>Automatic sprinkler</i>		pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada reservoir dan radius pancuran 25 meter persegi

<i>Fire hydrant</i>		<p>sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis</p>
<i>Fire extinguisher</i>		<p>Alat pemadam kebakaran portable yang berjarak 30 meter dengan lebar memadahi dan konstruksi tahan api</p>

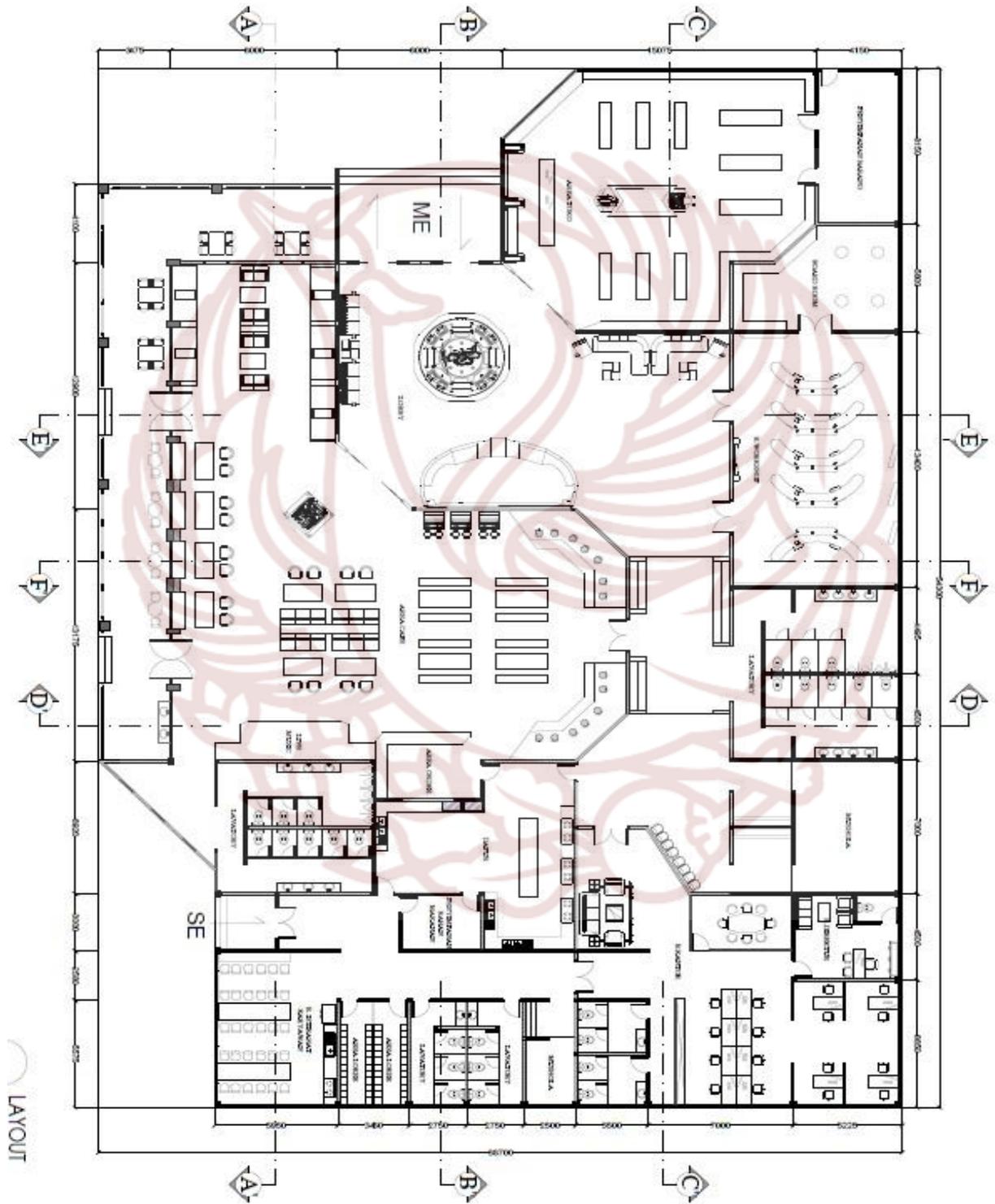
Tabel 61. Sistem keamanan
 (Sumber : Zen Saiful Aziz, 2019)

BAB IV

HASIL DESAIN

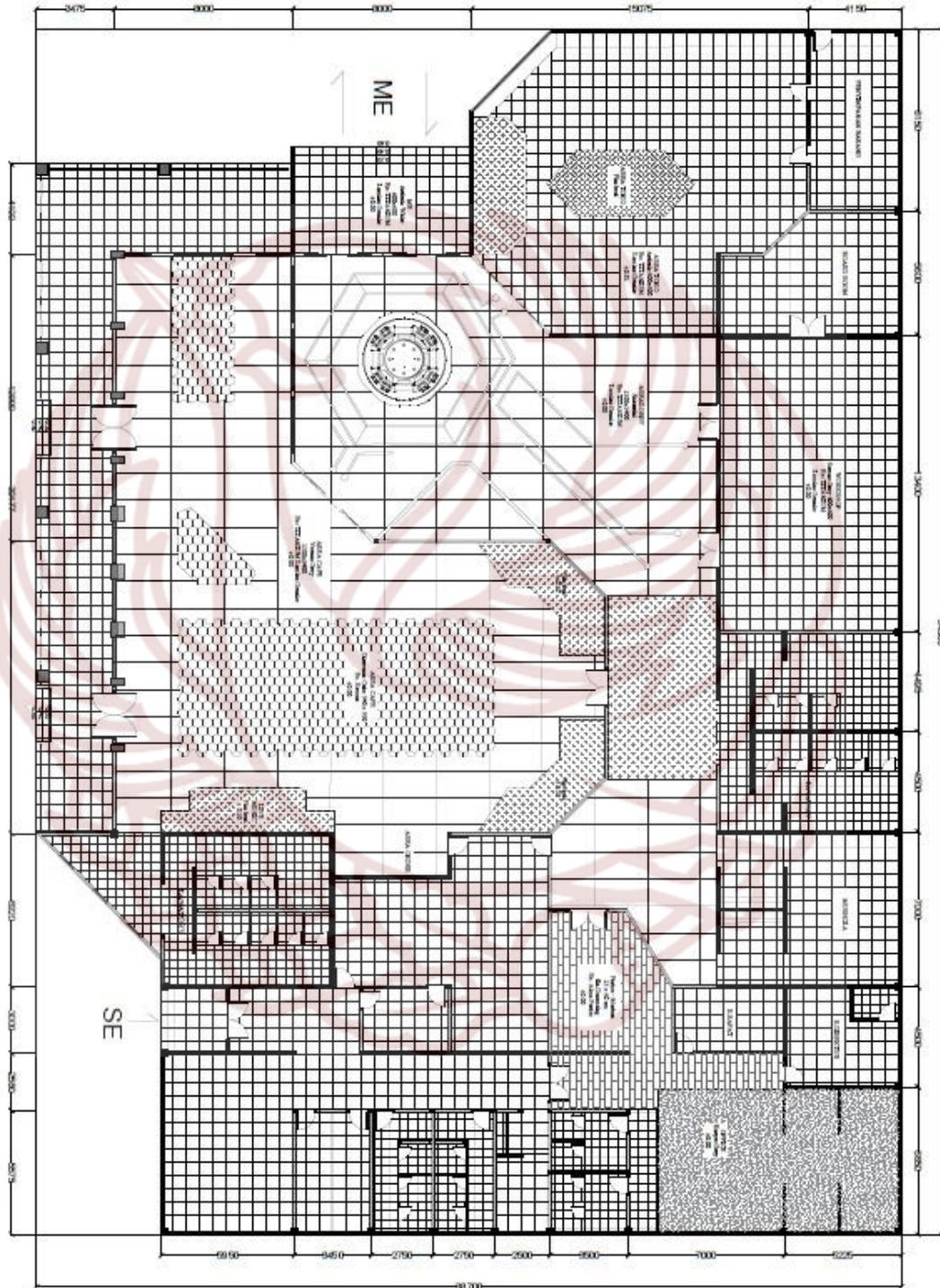
Perencanaan Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo ini nantinya untuk mewadahi aktivitas para penghobby dan peminat Gundam. Gundam café and Toys Shop ini nantinya dilengkapi dengan area workshop untuk pengelola sebagai sarana pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman dari pengelola yang kemudian dapat diterapkan kepada pengunjung kelas divisualisasikan ke dalam bentuk karya yang sesuai dengan kreativitas masing - masing pengunjung. *Café* yang digunakan untuk bersosialisai atau bertukar informasi tentang robot gundam, sebagai tempat bersantai bagi pengunjung dengan menggunakan tema *Battleship of Gundam* sehingga menciptakan suasana seperti dalam pesawat robot gundam. Dalam perancangan ini terdapat toko yang menjual berbagai macam robot gundam. Tema *Battleship of Gundam* sangat sesuai untuk digunakan dalam Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo karena merupakan kapal perang induk yang menampung banyak unit Gundam. Berikut merupakan hasil dari penerapan desain Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo yang akan dibahas pada masing-masing ruangnya sebagai berikut:

B. Gambar Denah Layout



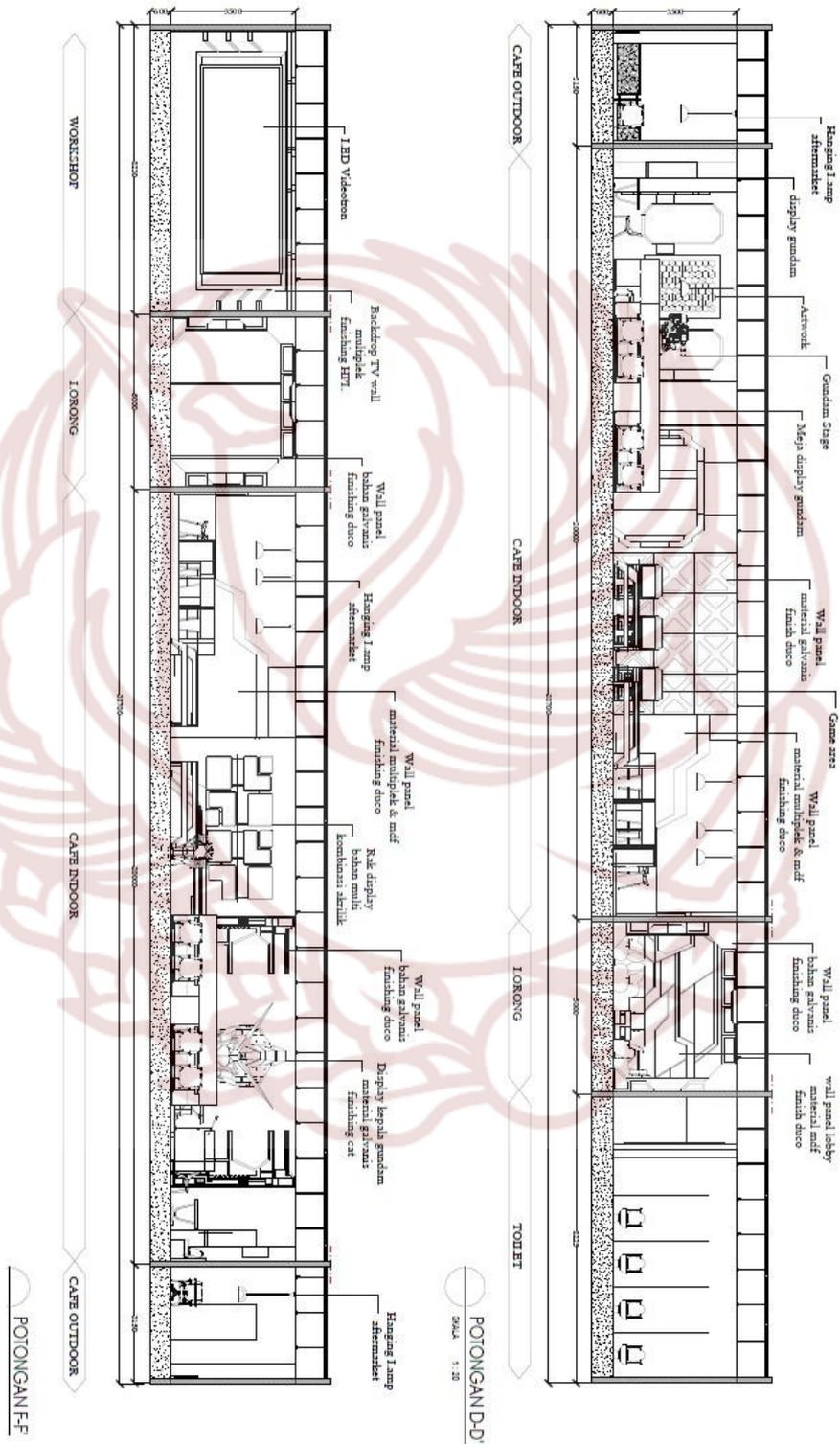
Gambar 40. Denah Layout

C. Gambar Rencana Lantai



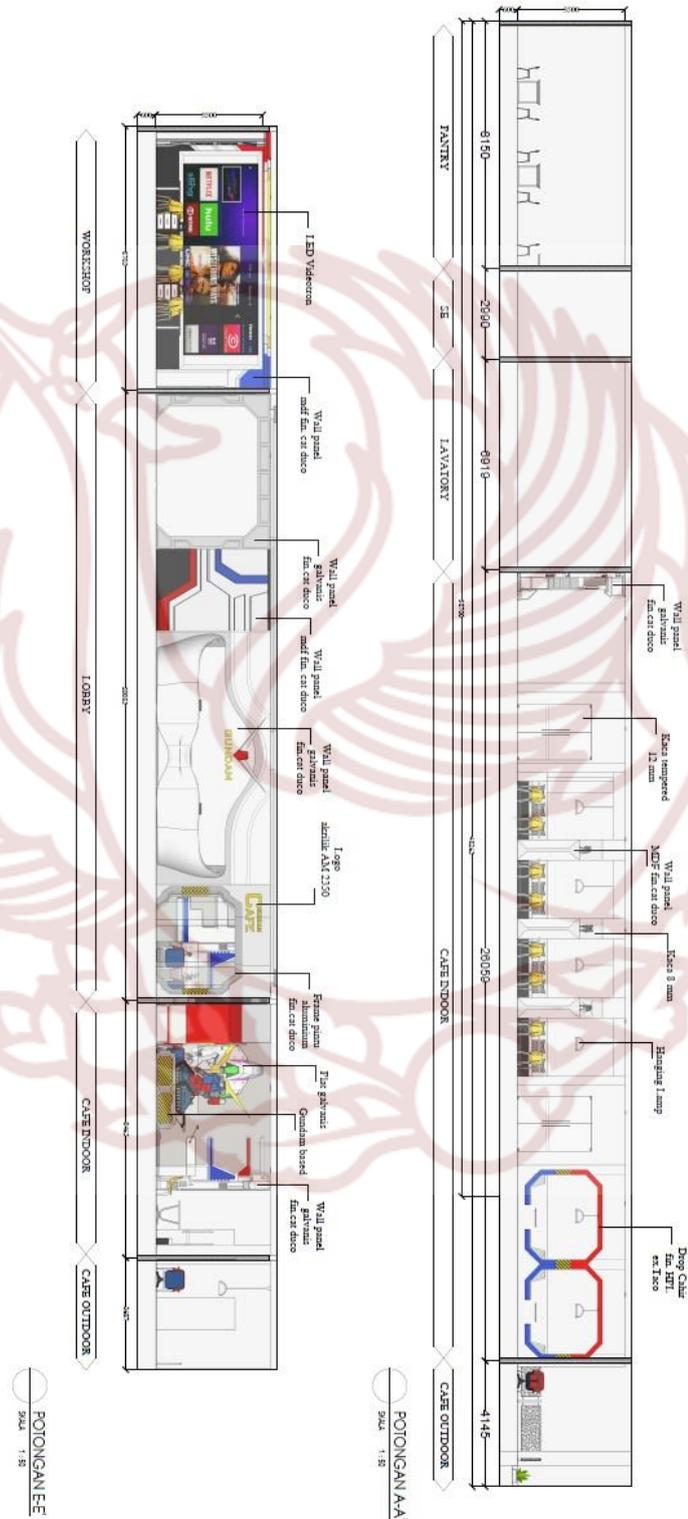
Gambar 41. Rencana Lantai

E. Gambar Potongan D-D¹ dan F-F¹



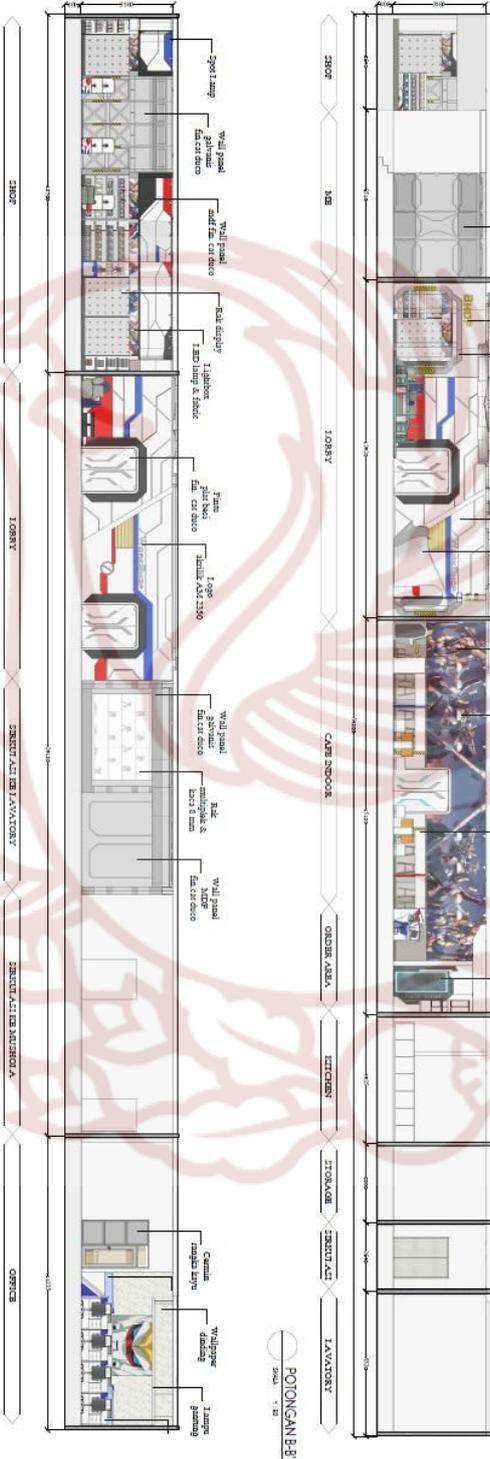
Gambar 43. Potongan D-D' dan F-F'

F. Gambar Potongan A-A¹ dan E-E¹



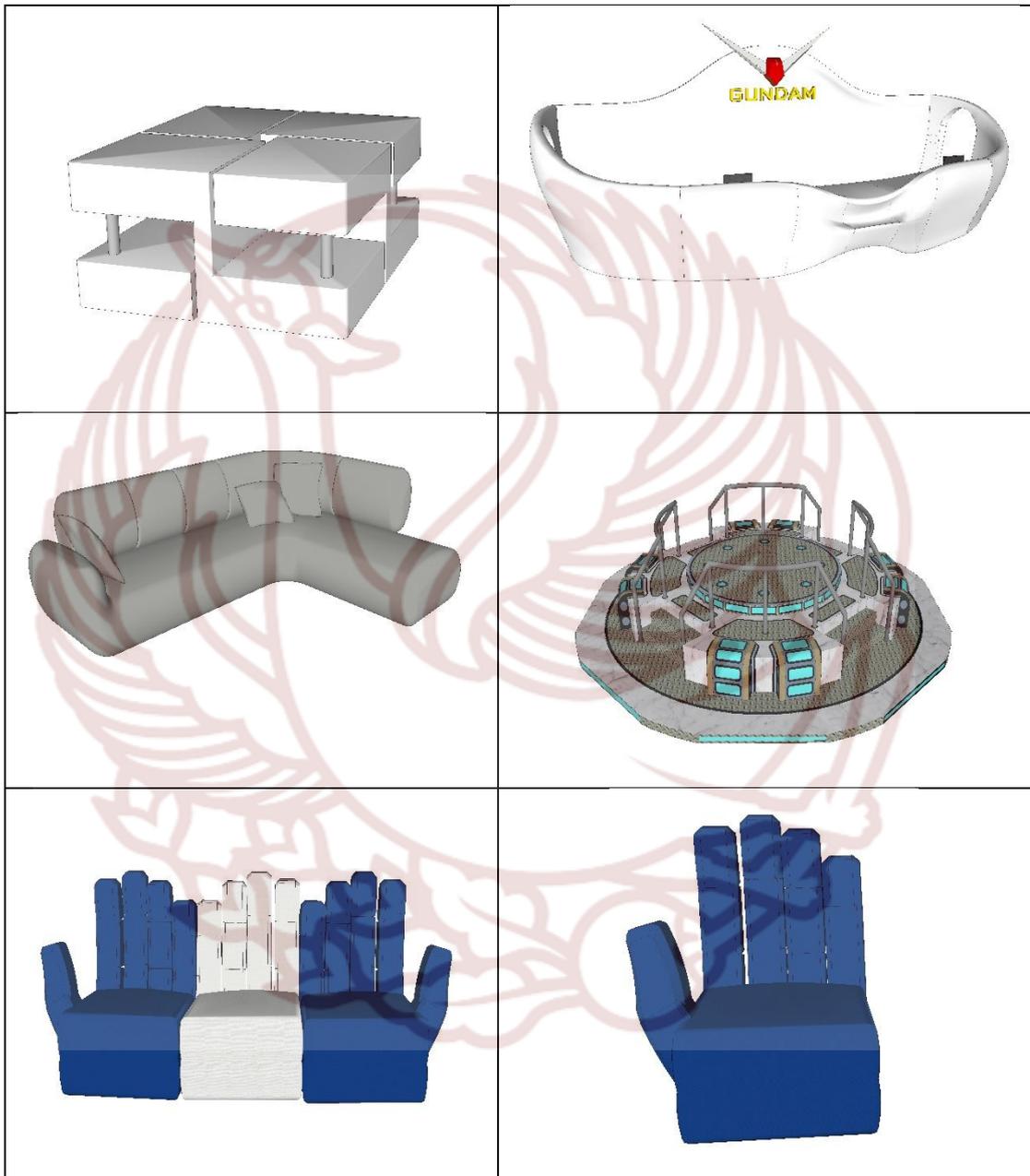
Gambar 44. Potongan A-A' dan E-E'

G. Gambar Potongan B-B¹ dan C-C¹



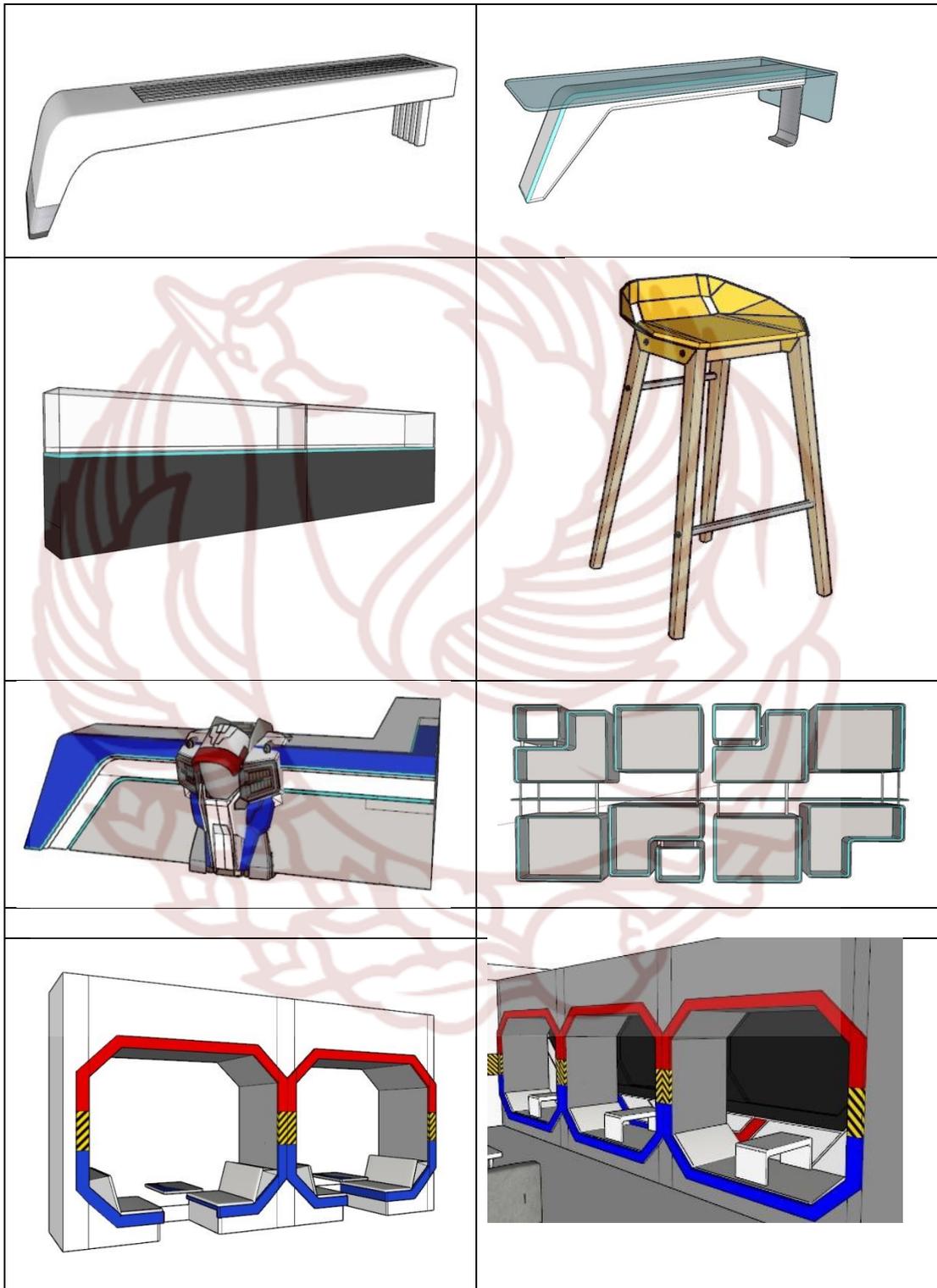
Gambar 45. Potongan B-B' dan C-C'

K. Gambar Furniture Terpilih Area Lobby



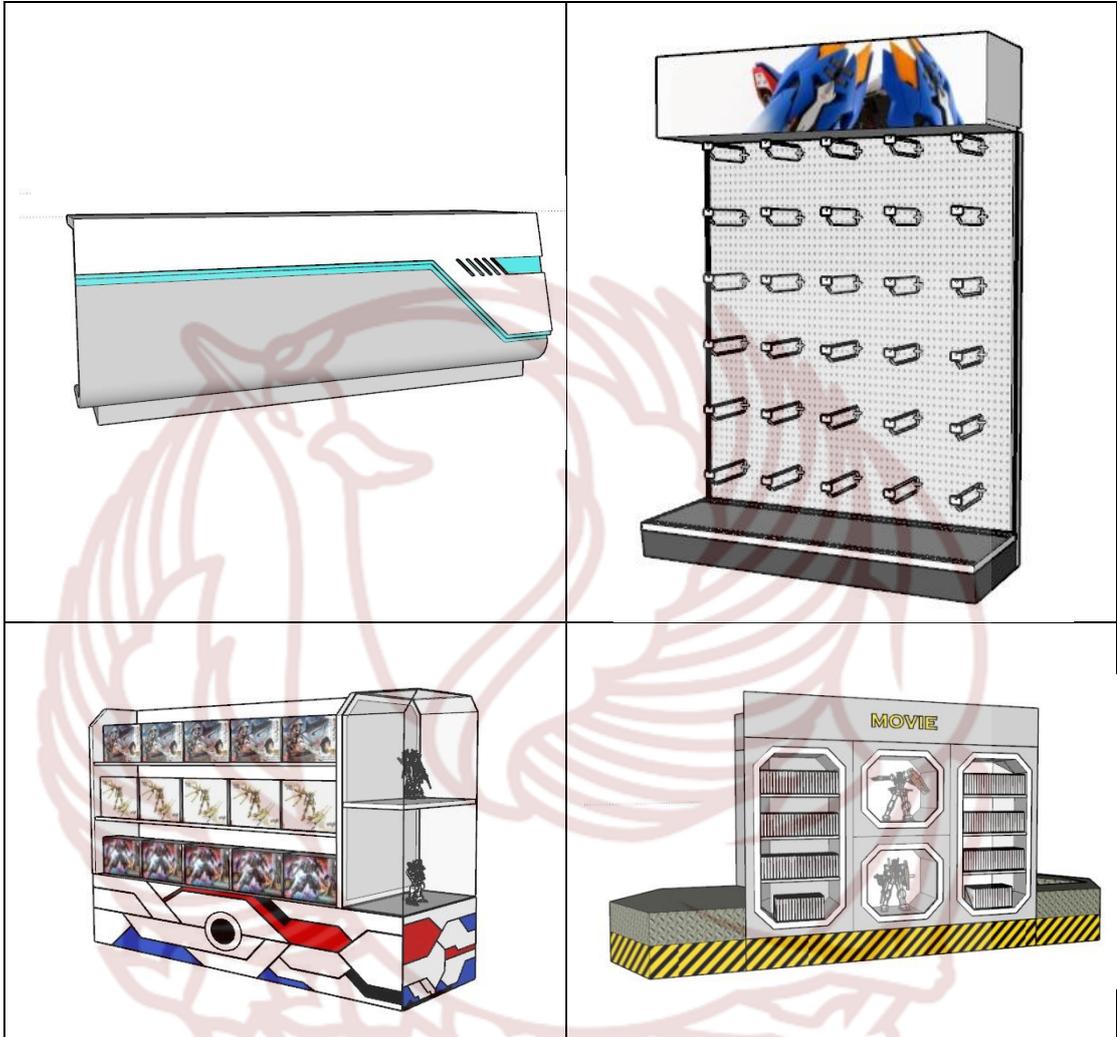
Gambar 49. Furniture Terpilih Area Lobby

L. Gambar Furniture Terpilih Area *Café*



Gambar 50. Furniture Terpilih Area *Café*

M. Gambar Furniture Terpilih Area toko

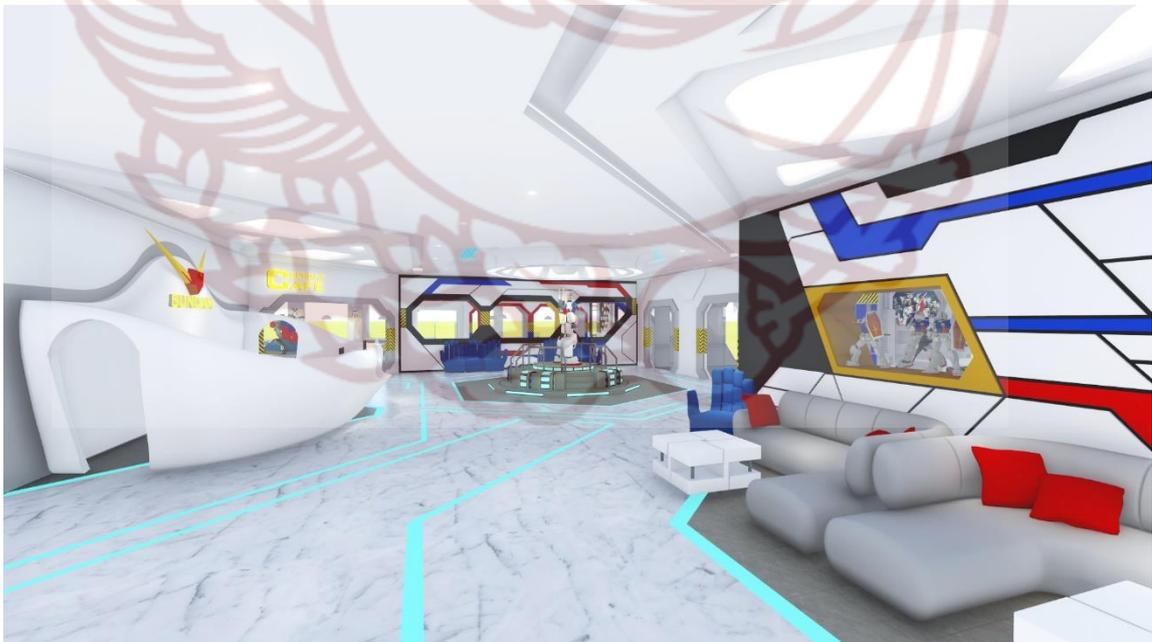


Tabel 51. Gambar Furniture Terpilih Area shop

N. Gambar Perspektif



Gambar 52. Perspektif *Lobby*



Gambar 53. Perspektif *Lobby*



Gambar 54. Perspektif area cafe



Gambar 55. Perspektif *cafe*



Gambar 56. Perspektif area *cafe*



Gambar 57. Perspektif area *Shop*



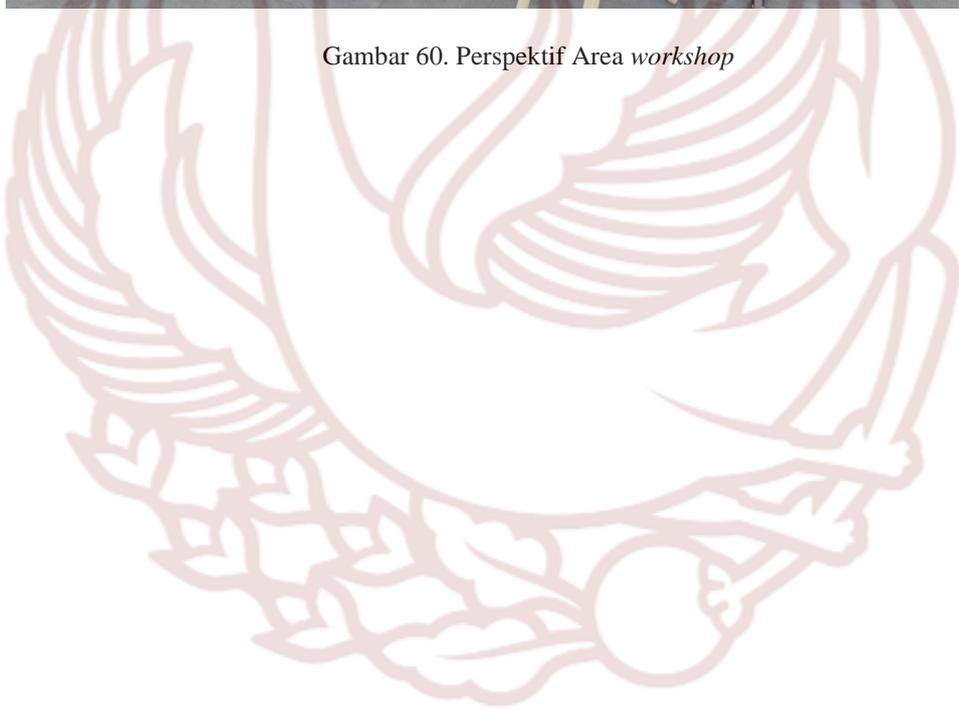
Gambar 58. Perspektif area *Shop*



Gambar 59. Perspektif area *office*



Gambar 60. Perspektif Area *workshop*



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo merupakan sebuah tempat perancangan yang mampu mendukung aktivitas para penghobby dan peminat Gundam di Kota Solo. Perancangan ini untuk memfasilitasi bagi penghobby dan peminat gundam sekaligus tempat edukasi tentang robot gundam bagi masyarakat umum. Pengunjung bisa langsung memilih robot gundam yang diinginkan pada toko yang tersedia. Terdapat juga area workshop untuk pengelola sebagai sarana pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman dari pengelola yang kemudian dapat diterapkan kepada pengunjung kelas divisualisasikan ke dalam bentuk karya yang sesuai dengan kreativitas masing - masing pengunjung. Pengunjung yang hanya ingin datang bersantai menikmati makanan dan minuman bisa bersantai di area cafe.

Perancangan Gundam *Cafe and Shop* di Kota Solo ini menggunakan tema *Battleship of Gundam* memberikan kesan sedang berada di kapal induk gundam sehingga diharapkan dapat memberikan minat terhadap robot gundam. Didukung dengan Gaya *Futuristik* memberikan kesan lebih modern dalam perkembangan zaman teknologi sesuai dengan tema *Battleship of Gundam* yang bernuansa robot masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

a. Buku

Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, “*Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*”, (Surakarta: UNS Press,2012), hal.55.

Sunarmi, “*Metodologi Desain*”, (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta 2008). Hal,46.

Freed Lawson(Tugas Akhir Aziz Danang satoto) dalam Tugas Akhir Agus Dahroni,”Perancangan Interior Pusat Dolanan Tradisional Rakyat di Surakarta”, (Surakarta:2012), hal, 15-16)

Sunarmi – Ahmad Fajar Ariyanto “*Desain Interior Public* “. Hal: 10.

Nurul Fatimah F, “Perencanaan Lego Club Centre di Jakarta”, (Surakarta 2015), Hal: 14.

Pamudji Suptanda, *Desain Interior: Pengantar Perancangan untuk mahasiswa Desain dan Arsitektur*,(Jakarta:Djambatan,1999),hal.36.

Julius Panero dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.(Jakarta: Erlangga.1979

“pengantar arsitektur” James C.snyder – Anthony J. Catanse

Sunarmi, *Buku Panduan Tugas Akhir*, (Surakarta: ISI Surakarta,2009) hal 48

Sunarmi, “*Metodologi Desain*” , (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2008), Hal 2

Pramuji Suptandar, 1999, 114

Harwi Putranto dalam “Dwi Aries Setiawan”, perancangan turism center surakarta 2008

Joko Budiwiyanto, “Desain Interior I” Institut Seni Indonesia Surakarta (Surakarta, 2011), hal 75

b. Internet

<https://interiorudayana14.wordpress.com/.../konsep-desain-interior-...>

Cynthia “ Gundam Community Center “jurnal- s1.fsr.d.itb.ac.id/index.php/interior/article/download

Marsh T. 2006 “Rivew Of The Aceh Coffe Industry” Hal 9

Pemerintah Kota Surakarta Peraturan Kota Surakarta no 5 th 2011

Francis D.K Ching. Ilustrasi konstruksi Bangunan. Hal:72

nielse, Holger Koch (2002), A Design Guide for the Bilt Enviornment in Hot Climates, London: the Cromwell Press.

c. Wawancara

Wawancara dengan Egi, ketua Gundam Solo Community (Guso) pada 14-februari-2018