

**PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN
PENGINAPAN ITEM DENGAN KONSEP
AKULTURASI BUDAYA KOLONIAL DAN
LOKAL SEMARANG**



PERANCANGAN

oleh:

Devi Verina

NIM 1712092023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

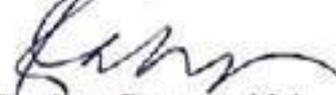
2022

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN PENGINAPAN ITEM DENGAN
KONSEP AKULTURASI BUDAYA KOLONIAL DAN LOKAL SEMARANG**

diajukan oleh Devi Verina, NIM 1712092023, Program Studi S-1 Desain Interior,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221,
telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17
Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1

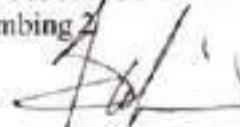


Bambang Pramono, M.A

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0030087304

Pembimbing 2



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds

NIP: 19790407 200604 1 002

NIDN: 0007047904

Cognate



Drs. Hartoto Indri Suwahyunto, M.Sn.

NIP: 19590306 199003 1 001

NIDN: 0006035908

Ketua Program Studi

Bambang Pramono, M.A

NIP: 19730830 200501 1 001

NIDN: 0030087304

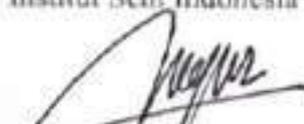
Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, M.A

NIP 19770315 200212 1 005

NIDN: 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Baharjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001

NIDN: 00081 16906

Perancangan Interior Kafe dan Penginapan Item dengan Konsep Akulturasi Budaya Kolonial dan Lokal Semarang

Devi Verina

NIM 1712092023

Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta

verinadv@gmail.com

Abstrak

Pada 2015, Kota Lama Semarang ditetapkan sebagai *tentative list world heritage site* oleh UNESCO, dimana merupakan *Best Preserved Colonial City*. Pemerintah Semarang juga mempunyai beberapa program merevitalisasi Kawasan Kota Lama Semarang (KKLS), yaitu rencana memfungsikan kembali bangunan-bangunan kuno dengan desain baru yang kontekstual. Dengan adanya program tersebut juga ada inovasi baru di dalamnya, seperti dengan membuat kafe, *co-working*, dan tempat penginapan untuk wisatawan. Kafe dan Penginapan Item merupakan salah satu bangunan cukup baru yang berada di KKLS. Letaknya cukup strategis, berada di persimpangan jalan sehingga sangat cocok untuk dialihfungsikan sebagai *commercial space*. Perubahan desain yang terjadi pada bangunan ini tidak boleh mengganggu visual lingkungan yang ada, sehingga diperlukannya penyesuaian bentuk dan desain dengan lingkungan sekitarnya, dengan mempertahankan sisi historikal pada bentuk bangunan dan menambahkan unsur budaya lokal pada interiornya. Dengan itu, terciptalah akulturasi budaya antara gaya kolonial dengan lokalitas Semarang yang berfokus pada *Warak Ngendhog* yang merupakan ikon dari tradisi *Dug-deran*. *Warak Ngendhog* sebagai simbol yang merepresentasikan keterpaduan sosial yang ditopang oleh tiga etnis penduduknya: Jawa, Cina dan Arab. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data- data, lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang memberikan hasil solusi optimal. Tujuan dari perancangan ini diharapkan Kafe dan Penginapan Item menjadi identitas baru dengan Gaya Eklektik di KKLS, sehingga menarik pengunjung untuk datang dan menginap dalam suasana interior dengan akulturasi budaya kolonial dengan lokalitas Semarang, dan menonjolkan unsur kopi yang merupakan ciri khas dari *Item Company*.

Kata Kunci: Kota Lama Semarang, Akulturasi, *Warak Ngendhog*

Abstract

In 2015, Kota Lama Semarang was designated as a tentative list of world heritage site by UNESCO, which is the Best Preserved Colonial City. The Semarang Government has several programs to revitalize the Kawasan Kota Lama Semarang (KKLS), namely plans to re-function ancient buildings with a new and contextual designs. With this program, there are also a new innovations in it, such as creating cafes, co-workings and inn places for tourists. The Item Cafe and Inn is a new building between 20-30 years located in KKLS. It is strategically located at a crossroad, so it is very suitable to be converted into a commercial space. Design changes should not interfere with the visuals of the existing environment, so it is necessary to adjust the shape and design to the surrounding environment, by maintaining the historical side of the building shape and adding an achipelago feel to the interior. Then, a cultural acculturation was created between the colonial style and the locality of Semarang which focused on Warak Ngendog, that is an icon of the Dug-Deran tradition. Warak Ngendog as a symbol that represents social cohesion that is supported by three ethnic groups of the population: Javanese, Chinese and Arabic. This design uses a design method which consists of analysis and synthesis that collects all the data, then processes them into design alternatives that provide optimal solutions. Hope for this design is to become a new identity with Eclectic Style in KKLS, so that will attract visitors to come and stay in an interior atmosphere with an acculturation of colonial culture with Semarang's locality and highlight the coffee element which is the hallmark of Item Company.

Keywords: Kota Lama Semarang, Acculturation, Warak Ngendhog

Pendahuluan

Menurut Wijanarka (2007), Kota Semarang pada awalnya adalah pemukiman tradisional Jawa (Kawasan Kanjengan), namun ketika Semarang dikuasai oleh Belanda, struktur Kota Semarang berkembang menjadi kota berstruktur Eropa, khususnya pada Kawasan Kota Lama Semarang. Pada tahun 2015, Kota Lama Semarang ditetapkan sebagai *tentative list world heritage site* oleh UNESCO. Menurut UNESCO, Kota Lama Semarang merupakan *Best Preserved Colonial City*, dimana merupakan saksi dari beberapa fase sejarah penting dalam ranah ekonomi, politik, dan sosial bagi Asia Tenggara dan dunia. Pemerintah Semarang sendiri sudah memiliki beberapa program untuk merevitalisasi Kawasan Kota Lama Semarang (KKLS). Program tersebut merupakan rencana mengembangkan tingkat hunian yang dituangkan dalam

rangka memfungsikan kembali bangunan-bangunan kuno yang pernah menjadi atau berpotensi untuk pemukiman, dan pembangunan fasilitas perumahan dari bangunan yang didemolisi dengan desain baru yang kontekstual. Dengan adanya program ini dan seiring berkembangnya zaman dan meningkatnya populasi sebuah kota, menuntut pengalihan fungsi gedung guna memajukan ekonomi dan gaya hidup terutama di Kota Lama Semarang. Tidak hanya pengalihan fungsi tetapi ada inovasi baru di dalamnya, seperti dengan membuat kafe, *co-working* serta tempat penginapan untuk para wisatawan.

Pada perancangan ini, penulis memilih Kafe dan Penginapan Item sebagai objek perancangan. Bangunan ini merupakan salah satu bangunan baru di Kawasan Kota Lama Semarang. Bangunan ini sebelumnya merupakan tempat untuk penyablonan pada lantai satu dan tempat untuk pendistribusian obat-obatan pada lantai dua. Usia bangunan ini 20 sampai 30 tahunan. Kafe dan Penginapan Item terletak di Jalan Cendrawasih I Nomor 46, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah. Kafe dan Penginapan Item berada di persimpangan jalan sehingga lokasi ini strategis untuk dialihfungsikan menjadi sebuah *commercial space*. Hal ini diwujudkan dalam bentuk *cafe*, *bakery* dan penginapan.

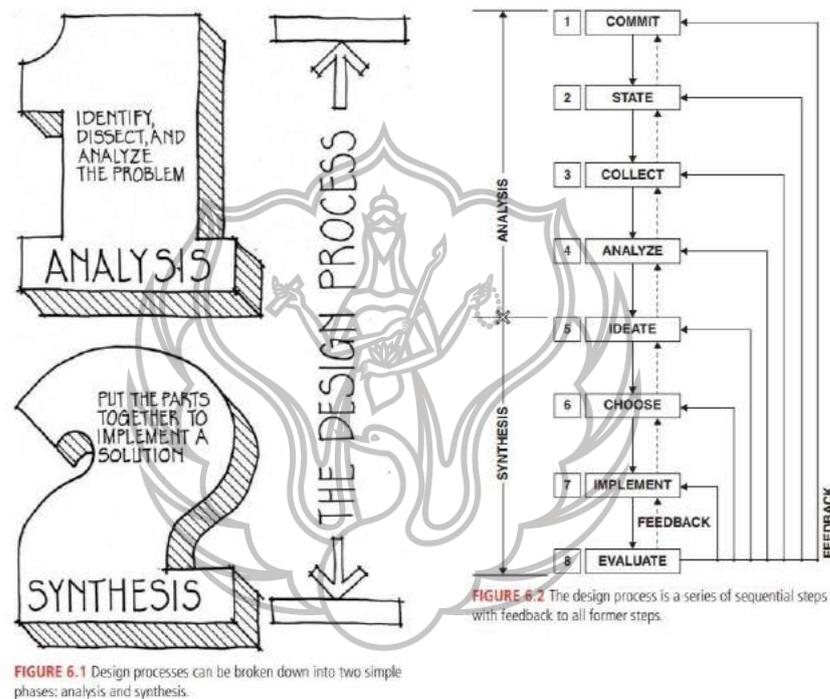
Bangunan pada Kafe dan Penginapan Item ini berdiri pada sekitar tahun 1990-an, dimana umurnya sekarang 20 sampai 30 tahunan dan belum termasuk bangunan cagar budaya. Maka dari itu, fasad bangunan ini akan menyesuaikan bentuk yang berada di sekitar bangunan Kafe dan Penginapan Item. Perubahan ini tidak boleh mengganggu visual lingkungan yang ada secara keseluruhan. Kemudian ada pengalihan fungsi bangunan dan terciptalah desain yang tetap mempertahankan sisi historikal yang ada pada bangunan, serta menambahkan nuansa nusantara pada interior bangunan ini. Oleh karena itu, terciptalah perpaduan gaya kolonial Belanda dan lokalitas Nusantara yang berfokus pada daerah Semarang, yaitu *Dug-deran*. *Dug-deran* merupakan salah satu tradisi lokal di Kota Semarang yang dilaksanakan secara rutin setiap tahunnya menjelang bulan Ramadhan. Setiap tradisi memiliki keunikan, seperti *Warak Ngendhog* yang merupakan unsur utama dari tradisi *Dug-deran*. Sebagai karya seni, *Warak Ngendhog* mampu bertahan di tengah perubahan sosial budaya, bahkan saat ini telah menjadi maskot Kota Semarang (Muhammad, 1995:72-75). Perpaduan

budaya antara kolonial dengan kebudayaan daerah Semarang tersebut memberikan perspektif baru dan unik bagi para pengunjung khususnya untuk para wisatawan agar dapat menikmati cita rasa lokal di tempat bersejarah.

Metode

1. Proses Desain

Pada proses desain ini menggunakan referensi proses desain dari Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer, yaitu:



Gambar 1. Proses Desain oleh Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer
(Sumber: Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

Pada perancangan Kafe dan Penginapan Item ini, penulis menggunakan metode desain dari Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit* (Menerima Masalah)

Pada langkah ini adalah untuk mengenali masalah pada proyek ini, seperti: berada di Kawasan Kota Lama Semarang, berupa kafe dan penginapan. Kemudian adanya time schedule untuk mengerjakan tiap progress pada proyek ini, dan mampu untuk mengikuti timeline yang sudah diberikan oleh dosen.

2) *State* (Definisikan Masalahnya)

a) *Checklist*

Membuat mind mapping untuk mendefinisikan objek, kegiatan atau masalahmasalah yang ada dalam proyek Kafe dan Penginapan Item secara lebih rinci.

b) *Perception Lists*

Yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada klien, atau para ahli lainnya (dosen), demi mendapatkan wawasan yang berbeda dari masalah tersebut.

c) Visual Diagram

1. Collect (Mengumpulkan Fakta)

Dilakukan dengan wawancara dengan pemilik, survei lokasi dan menganalisa proyek yang serupa dengan Kafe dan Penginapan Item.

2. Analyze

Analisis informasi dengan sketsa lokasi yang konseptual, pencarian pola ruang Kafe dan Penginapan Item

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) Ideate

Membuat sebanyak mungkin alternatif-alternatif desain yang diinginkan untuk memecahkan masalah. Alternatif ini dibuat dalam sketsa di kertas A1. Pada ideasi ini meliputi mind mapping, sketsa penggambaran layout ruangan, sketsa ide yang diinginkan, permasalahan yang ingin dipecahkan, dan moodboard atau suasana ruang yang ingin dicapai di ruang tersebut.

2) Choose (Memilih Pilihan Terbaik)

Tahap seperti meminta saran atau pendapat dari pandangan lain (dosen) atau biasa disebut dengan konsultasi sehingga ada masukkan atau sudut pandang lain yang berbeda, dan menghasilkan pilihan yang terbaik dari beberapa alternatif alternatif yang diajukan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Implement (Mengambil Tindakan)

Pada langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, jadwal waktu perencanaan yang telah diberikan oleh dosen, *rendering*, membuat RAB Perancangan, Gambar Kerja dan bentuk presentasi lainnya kepada dosen

2) Evaluate (Ulasan Kritis)

Kemudian ada tahapan evaluasi yang diberikan oleh dosen-dosen pembimbing, guna memperbaiki desain yang ada sehingga menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

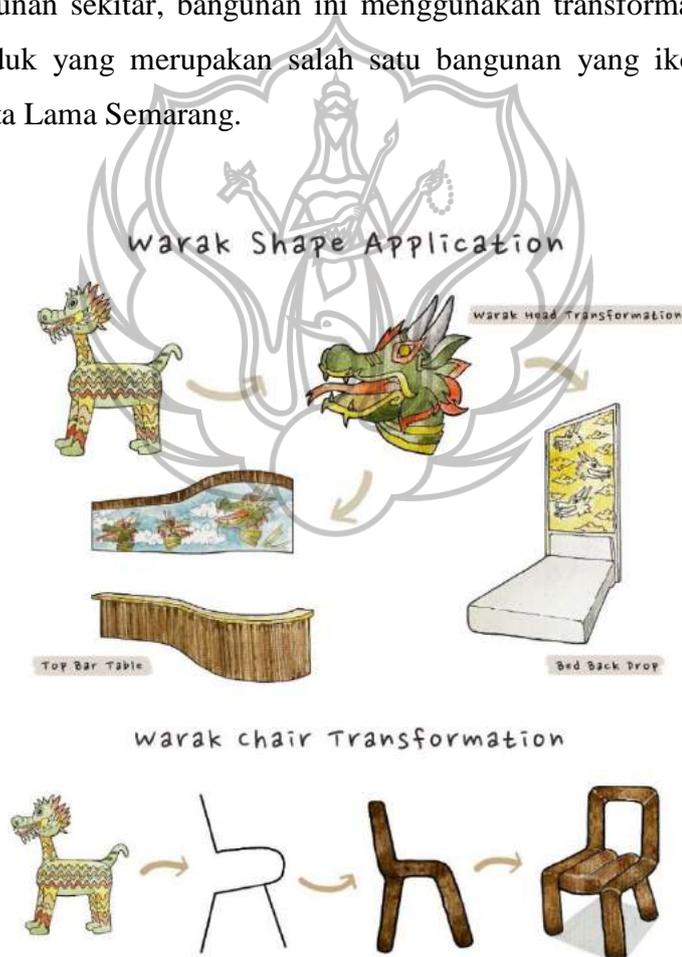
Pembahasan

Perancangan interior Kafe dan Penginapan Item meliputi area indoor kafe, semi outdoor kafe, bakery, dan area penginapan. Beberapa data yang sudah dikumpulkan yaitu berupa data fisik dan non-fisik. Data yang didapat berasal dari pemilik Kafe dan Penginapan Item dan Thaka Architects. Beberapa metode diterapkan untuk mengumpulkan informasi-informasi tentang proyek ini, seperti wawancara dan survei lapangan. Didapatkan data bahwa bangunan ini berumur 20-30 tahun dan pemilik dari kafe dan penginapan ini menginginkan interior dengan unsur nusantaranya dan menonjolkan elemen kopi pada interior.

Karena ini merupakan bangunan baru, diperlukannya penyesuaian bangunan yang sesuai dengan Brent C. Brolin dalam bukunya yang berjudul *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Old* (1980:109-120), yaitu kontekstual merupakan suatu penyesuaian serta keinginan mengaitkan rancangan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya, yang terdiri dari:

- a. Bangunan kontekstual tidak berdiri sendiri, tidak menonjol dan menjadai satu dengan latar belakangnya
- b. Mendesain dengan paham kontekstualisme dikembangkan untuk memberikan solusi terhadap kondisi tertentu yang bersifat morfologis
- c. Berorientasi pada kaidah universal

Kontekstual menurut Brent C. Brolin yaitu pas terhadap lingkungan sekitarnya, merespon dan sebagai perantara bagi lingkungan sekitar, melengkapi pola implisit dari suatu layout atau memperkenalkan sesuatu yang baru. Menurutnya kontekstual memiliki ciri-ciri yaitu pengulangan motif atau pendekatan bentuk desain bangunan sekitar. Untuk dapat menyelaraskan bentuk dengan bangunan sekitar, bangunan ini menggunakan transformasi bentuk dari Gereja Blenduk yang merupakan salah satu bangunan yang ikonik di daerah Kawasan Kota Lama Semarang.



Gambar 2. Transformasi Bentuk Warak Ngendhog
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Penerapan dari ide-ide tersebut tertuang di desain dalam transformasi bentuk dari *Warak Ngendhog* yang merupakan fokus dari budaya Semarang yang digunakan.



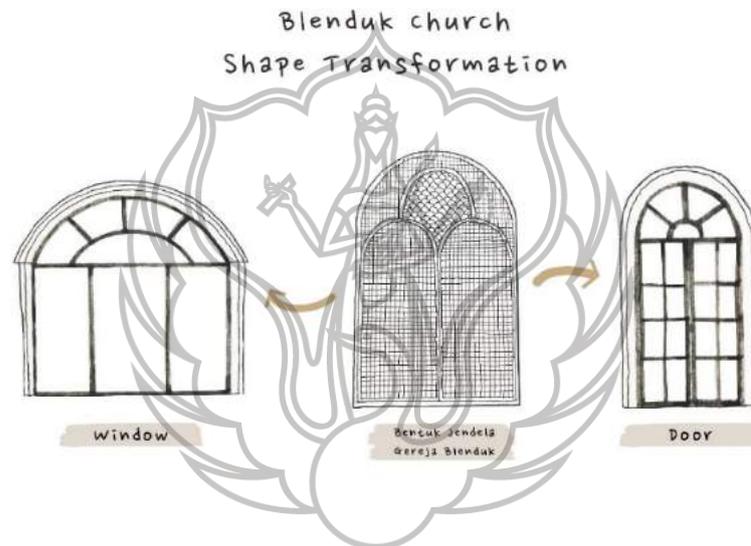
Gambar 3. Penerapan bentuk *Warak Ngendhog* pada Artwork di atas Bar
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 4. Penerapan bentuk *Warak Ngendhog* pada Backdrop Kamar Penginapan
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 5. Transfromasi bentuk Warak Ngendhog pada salah 1 kursi di Kafe Item
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

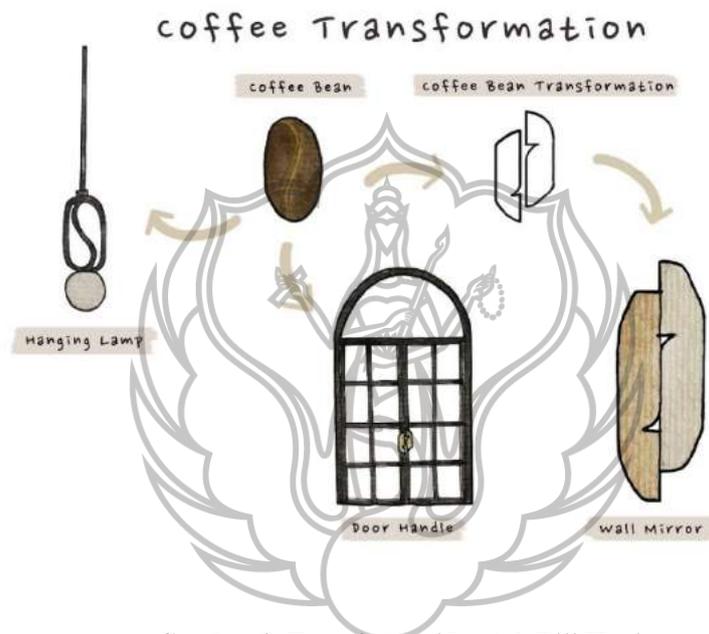


Gambar 6. Transfromasi bentuk Gereja Blenduk
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 7. Transfromasi bentuk Gereja Blenduk pada Jendela dan Pintu Kafe dan Penginapan Item
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Ini merupakan adaptasi bentuk dari salah satu bangunan ikonik di sekitarnya, di Kawasan Kota Lama Semarang, yaitu Gereja Blenduk. Bentuk lengkungnya yang khas pun juga diterapkan di beberapa elemen dekoratif yang ada di Kafe dan Penginapan Item.

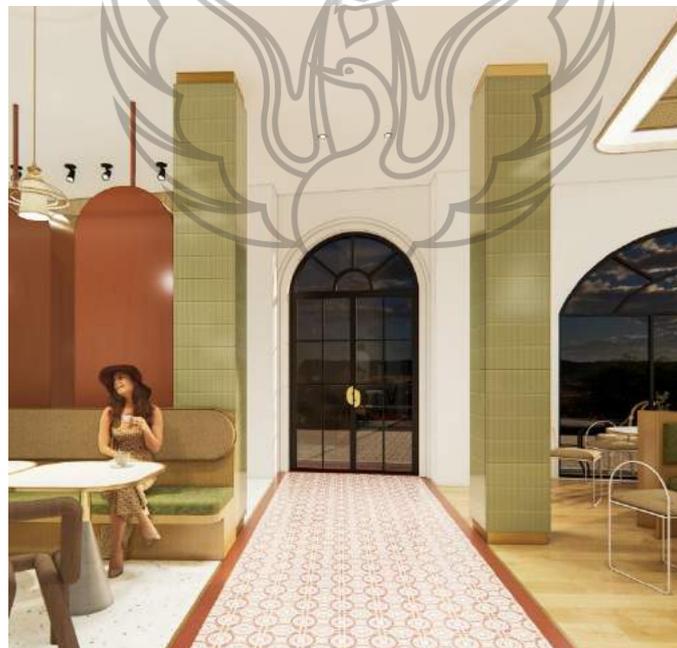


Gambar 8. Transfromasi bentuk Biji Kopi
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Kemudian ada transformasi bentuk dari biji kopi yang merupakan bahan andalan dari perusahaannya sendiri yaitu Item Company.



Gambar 9. Transfromasi bentuk Biji Kopi ke dalam Hanging Lamp
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 10. Transfromasi bentuk Biji Kopi pada door handle
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 11. Transformasi bentuk Biji Kopi pada wall decorative di Kafe Item
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2021)

Dengan adanya percampuran gaya tersebut, Gaya Eklektik merupakan pilihan gaya yang cocok untuk diterapkan dalam perancangan Kafe dan Penginapan Item ini. Sehingga diharapkan Kafe dan Penginapan Item ini dapat menjadi suatu bangunan yang memiliki identitas baru, perpaduan antara kolonial dan lokalitas Semarang di Kawasan Kota Lama Semarang.

Kesimpulan

Pembangunan kafe dan penginapan semakin banyak setiap waktunya. Selain makanan atau fasilitas yang baik, peran estetis untuk desain interiornya juga semakin diminati oleh masyarakat. Perpaduan gaya antara kolonial dan lokalitas Nusantara sangat menarik untuk diterapkan, mengingat bangunan ini berada di Kawasan Kota Lama Semarang. Gaya Eklektik merupakan perpaduan antara beberapa gaya yang digabungkan sehingga menghasilkan desain yang unik. Identitas dari sebuah kafe dan penginapan juga perlu ditonjolkan agar memiliki ciri khas tersendiri. *Warak Ngendhog* merupakan kebudayaan khas Semarang yang diimplementasikan dalam desain interior Kafe dan Penginapan Item. *Warak Ngendhog* merupakan ikon hewan mitologi yang ada di festival rakyat Semarang yang dilaksanakan sehari sebelum Ramadhan. *Warak Ngendhog* juga merupakan

simbol dari kerukunan tiga etnis di Semarang, yaitu Jawa, Cina dan Arab. Kafe dan Penginapan Item ini berada di Kawasan Kota Lama Semarang. Hal tersebut perlu adanya penyesuaian desain antara kebudayaan khas Semarang dengan lingkungan sekitarnya yang bergaya Kolonial, dengan itu gaya eklektik dinilai tepat untuk memecahkan masalah ini. Pencampuran gaya ini perlu dilakukan dengan hati-hati, memadukan unsur keduanya dengan halus sehingga tidak bertabrakan. Unsur bentuk *Warak Ngendhog* yang kuat dan mendominasi, diletakkan pada satu point yang menjadikannya point of interest pada ruangan. Fasad dari bangunan ini sudah menunjukkan bentuk dari lingkungan sekitarnya yaitu kolonial. Memasukkan ke dalam interiornya dengan mengambil bentuk lengkungannya yang khas sehingga masih mendapat *feel* dari gaya kolonial tersebut. Perpaduan budaya antara kolonial dengan kebudayaan daerah Semarang tersebut memberikan perspektif baru dan unik bagi para pengunjung khususnya untuk para wisatawan agar dapat menikmati cita rasa lokal di tempat bersejarah.

Daftar Pustaka

Brolin, Brent C. 1980. *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Old*. Melbourne: Van Nostrand Reinhold Company

Cahyono. 2018. *Warak Ngendog dalam Tradisi Dugderan Sebagai Representasi Identitas Muslim Urban di Kota Semarang*. Jurnal Theologia, 29(2), 343.

Grahadwiswara, Agastya., Zaenal Hidayat, dan Herbasuki Nurcahyanto. 2014. *Pengelolaan Kawasan Kota Lama Semarang Sebagai Salah Satu Kawasan Pariwisata di Kota Semarang*. E-Journal Universitas Diponegoro.

Kilmer, Rosemary and W. Otie Kilmer. 2014. *Designing Interiors: Second Edition*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Rachmawati, Ayulia Nur. 2019. *Makna Warak Ngendog Bagi Masyarakat Kota Semarang: Kajian Antropologi Simbolik*. Antropologi Sosial. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro Semarang.

Tanjungsari, Cyndhy Aisyah, Antariksa, Noviani Suryasari. 2016. *Pelestarian Bangunan Gereja Blenduk (GPIB Immanuel) Semarang*. Arsitektur e-Journal Universitas Brawijaya, 9(1), 38-42.

