

BAB V. KESIMPULAN

Epic Coffee and Epilog Furniture merupakan salah satu kedai kopi sekaligus sebuah toko furnitur di Kota Yogyakarta yang diminati banyak orang. Penulis membuat desain kedai kopi ini lebih menarik dengan membaurkan antara kedai kopi dengan *showroom* furnitur dan membuat suasana yang lebih *intimate*. Memperhitungkan layout dan sirkulasi yang ada pada satu ruang yang luas maka membuat pola lantai sebagai pembagi ruang akan membuat aktivitas di dalamnya lebih efisien. Konsep desain “*two worlds*” berada di dua dunia yaitu *café* dan toko furnitur dibuat dengan menampilkan citra biji kopi akan menarik pengunjung untuk mendapatkan pengalaman baru. Citra biji kopi ditampilkan dalam furnitur yang ada membuat pengunjung serasa berada di dunia kopi dan melihat pohon-pohon kopi di sekelilingnya. Perancangan ini diharapkan dapat menarik pengunjung yang menyukai segala sesuatu tentang kopi untuk masuk ke dunia kopi, merasakan pengalaman baru dan *ambiance* yang berbeda. Dengan perancangan ini diharapkan pengunjung merasakan kedekatan tanpa terganggu antara pengunjung satu dengan lainnya. Perancangan ini juga diharapkan dapat memberi suasana nyaman bagi pengunjung yang datang untuk sekedar nongkrong maupun yang ingin mengerjakan tugas dan bekerja sehingga menjadi daya tarik bagi pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahli Kopi Lampung. (2013, 07 08). *Sejarah Perjalanan Kopi di Indonesia*. Diambil kembali dari Lampung Coffee For World: <https://ahlikopilampung.com/2013/07/08/sejarah-perjalanan-kopi-di-indonesia/>
- Al Bataafi, W. (2005). *House Keeping Departement, Floer and Publick Area*. Bandung: Alfabeta.
- Asriyati. (2019, Oktober 1). *Inilah Kedai Kopi Pertama di Indonesia*. Diambil kembali dari Good News From Indonesia: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/10/01/inilah-kedai-kopi-pertama-di-indonesia/amp>
- CoffeelandIndonesia. (2020). *Coffeeland Indonesia*. Diambil kembali dari Coffeeland Indonesia: <https://cofeeland.co.id/kedai-kopi-pertama-di-indonesia/>
- Dekoruma, K. (2018, September 24). *8 Ciri Umum dari Desain Kontemporer yang Perlu Kamu Pahami*. Dipetik 2020, dari Dekoruma: <https://m.dekoruma.com/artikel/74122/ciri-desain-kontemporer>
- Hall, E. T. (1963). A System for the notation of Proxemic Behavior. *American Anthropologist*, vol. 65.
- Hall, E. T. (1969). *The Hidden Dimension*. Garden City, N.Y.: Doubleday.
- Herlyana, E. (2012). *Fenomena Coffe Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda. Program Studi Sejarah dan Kebudayaan Islam, Fakultas Adab dan Ilmu Budaya, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. Yogyakarta.
- KBBI. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kilmer, R. (2014). *Designing Interiors*. Wiley.
- Lawson, F. (1995). *Hotels and Resorts: Planning, Design and Refurbishmen*. London: Butterworth Architectur.
- Longman. (2006). *Longman Dictionary of English Language and Culture*. Harlow: Pearson Educational.

Marsum, W. (1994). *Restoran dan Segala Permasalahannya, Edisi II*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sulastiyono, A. (2011). *Manajemen Penyelenggaraan Hotel*. Bandung: Alfabeta.

Voire, P. (2018, April 23). *10 Ciri Desain Interior Industrial dan Konsepnya*.

Dipetik 2020, dari VOIRE: <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-desain-interior-industrial>

Voire, P. (2018, Mei 22). *Ciri Karakteristik Desain Interior Kontemporer*. Diambil

kembali dari VOIRE: <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-karakteristik-desain-interior-kontemporer/>

