

PERANCANGAN INTERIOR
PLAYGROUND CAFE & CREATIVE CORNER
YOGYAKARTA

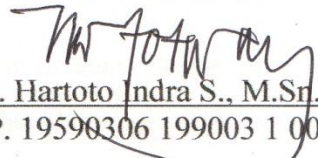


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institu Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2017

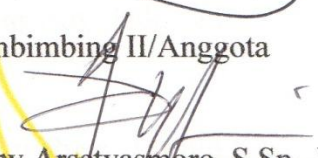
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PLAYGROUND CAFE & CREATIVE CORNER, YOGYAKARTA diajukan oleh RR. Cahyaningrum Rachmadyanti, NIM 111 1788 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

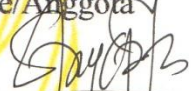
Pembimbing I/Anggota


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001

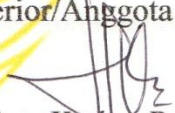
Pembimbing II/Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002

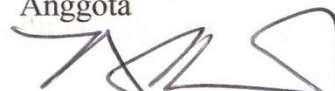
Cognate/Anggota


Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds
NIP. 19791129 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior/Anggota


Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua/Anggota


Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Mya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan kali ini disampaikan juga ucapan terima kasih kepada;

1. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Hartoto Indra S., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
5. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II
6. M. Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dosen Wali
7. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, dan seluruh Staff Akmawa Fakultas Seni Rupa, dan Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Orang tua, Mas Andry, Mas Adi, serta seluruh keluarga yang mendukung baik moral maupun material.
9. Manajemen Kafe Playground, Yogyakarta.
10. Rizky Ramadhan, yang selalu memberi dukungan, semangat, dan bantuan di kala suka dan duka.
11. Kawan-kawan PCA, Erma, Anggita, Amik, Dini, Alya, Prima(ce), Rini, Farah. Saudara Petir, Bayu dan Maqbul.Hernila, Anggi,

Manda. Kawan-kawan Ndruwu, Prima(co), Ayis, Guntur, Eli, Viko, Rian, Budi, Kirno. Terima kasih untuk canda tawa, main-main, dan kebersamaan selama ini, ya!

12. kawan-kawan GSB, Tris, Hapsari, Shinta, Vely, Ratih, Rania. Terima kasih untuk dukungan dan persahabatan antar provinsinya.

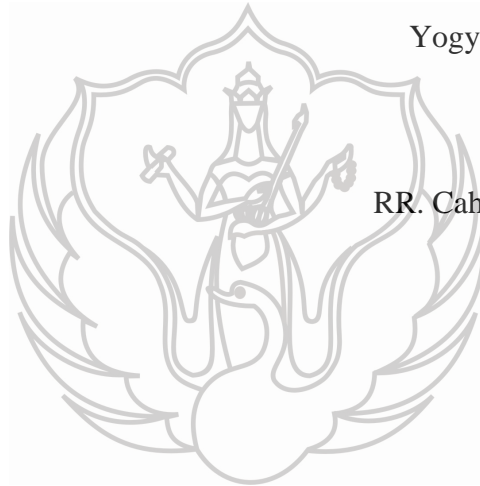
13. Teman-teman Garis 2011, yang sudah berjuang bersama selama perkuliahan.

14. Seluruh pihak yang turut membantu dan memberi dukungan selama penyusunan karya Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Januari 2017

Penulis

RR. Cahyaningrum Rachmadyanti



ABSTRAK

Perkembangan bisnis kuliner di Yogyakarta yang kian hari semakin menjamur merupakan suatu bentuk dari peluang usaha yang menjanjikan. Diferensiasi akan konsep yang diusung pun dibutuhkan agar dapat bertahan dalam bisnis kuliner di Yogyakarta. *Playground Cafe & Creative Corner* merupakan sebuah kafe berkonsep unik, dimana ragam kuliner angkringan konvensional ditransformasikan kedalam bentuk kafe yang modern. Sebagai salah satu destinasi kuliner, *Playground Cafe & Creative Corner* juga memiliki tujuan agar dapat menjadi sarana untuk berkumpul, bersosialisasi, serta merangsang kreatifitas bagi para pengunjung melalui adanya *Creative Corner*. Adanya *Creative Corner* ini ditujukan sebagai salah satu fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan para insan kreatif di Yogyakarta. Dengan memilih segmentasi pasar yang terfokus bagi para anak muda di Yogyakarta, perancangan *Playground Cafe & Creative Corner* pun memiliki kriteria tersendiri dalam perancangannya. Melalui tahapan pradeain dengan menggunakan metode analisis dan sintesis, akan menghasilkan suatu konsep yang dapat merepresentasikan kehidupan anak muda yang fresh, dinamis, dan enerjik yang menjadi fokus utama dalam perancangan interior kafe ini.

Kata Kunci: Kafe, Playground, Kreatif, Angkringan

ABSTRACT

The growth of Culinary Business in Yogyakarta, which have been spreading all over the town indicates its promising bussiness. The diferentiate of its branding is needed in order to survive at the competition of this business. Playground Cafe & Creative Corner is an unique cafe, which put the conventional "angkringan" transformed into a modern style cafe. As the one of culinary destination, Playground Cafe & Creative Corner has its own purpose, which is to become a gather place, socializing, and also stimulates creativity to its consumerby the existance of Creative Corner. Creative Corner itself is one of the cafe facility which provides activty to the creative people in Yogyakarta. By choosing the right segmented market which is focused to the youth in Yogyakarta, the design of the Playground Cafe & Creative Corner hasstated some criteria. By means of pre-design stage, which using analytical and synthetic method, will resulting concept that represent the live of youth which has to be fresh, dynamic, and energic and being the main focus at thiscafe interior designing.

Keywords : Cafe, Playground, Creative, Angkringan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	3
A. Deskripsi Proyek	3
I. Tujuan Perancangan	3
II. Sasaran Perancangan	3
III. Data Lapangan	4
a. Data Fisik.....	4
1) Lokasi Proyek	4
2) Fasad Bangunan	5
3) Denah Bangunan	6
4) Aspek Arsitektural.....	8
5) Unsur Pembentuk Ruang	8
6) Tata Kondisional	9
7) Pencitraan Lapangan	10
b. Data Non Fisik	13
1) Profil dan Sejarah Perusahaan	13
2) Struktur Organisasi	15
3) Lingkup Perancangan	15

4) Fungsi dan Pemakai Ruang	16
B. Program Perancangan	16
1. Pola Pikir Perancangan	16
2. Cakupan dan Arahan Tugas	19
a. Konsep Desain	19
b. Desain	20
1) Gambar Kerja	20
2) Perspektif	21
3. Keinginan Klien	21
4. Kebutuhan Klien	22
5. Organisasi dan Hubungan Antar Ruang.....	23
6. Pengguna dan Aktivasinya	23
7. Data Literatur.....	24
a. Tinjauan Umum.....	24
1. Restoran dan Kafe.....	24
a. Jenis Restoran.....	24
b. Jenis Pelayanan Restoran.....	25
c. Elemen Pembentuk Ruang.....	26
1. Lantai.....	26
2. Dinding.....	28
3. Plafon.....	28
d. Tata Kondisional Ruang.....	29
1. Pencahayaan.....	29
2. Penghawaan.....	29
3. Akustik.....	30
e. Kontrol Bahaya Kebakaran.....	31
f. Standardisasi Faktor Higienis.....	33
g. Standardisasi Perancangan Furnitur.....	34
b. Tinjauan Khusus.....	40
1. Angkringan.....	40
2. Ruang kreatif.....	41

3. Gaya Eklektik.....	43
BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	48
A. Permasalahan Desain.....	48
BAB IV. KONSEP DESAIN.....	50
A. Konsep Program Perancangan.....	50
1. Tema dan Gaya Perancangan.....	50
2. Warna dan Material Perancangan.....	51
3. Pengguna dan Aktifitasnya.....	52
4. Hubungan Antar Ruang.....	53
5. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas.....	53
B. Konsep Program Perancangan Ruang.....	58
1. <i>Entrance Area</i>	58
2. <i>Buffet Area</i>	58
3. <i>Indoor Seating Area</i>	59
4. <i>Outdoor Seating Area</i>	59
5. <i>Rest Room</i>	60
6. <i>Art Space</i>	60
7. <i>Mini Stage Performance</i>	61
8. <i>Staff Room</i>	61
C. Konsep Perancangan Fisik.....	62
BAB V. PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lokasi Kafe Playground & Creative Corner.....	4
Gambar 2. Fasad Depan Kafe Playground pada siang hari.....	5
Gambar 3. Fasad Depan Kafe Playground pada malam hari.....	5
Gambar 4. Denah lantai 1 Kafe Playground & Creative Corner.....	6
Gambar 5. Denah lantai 2 Kafe Playground & Creative Corner.....	7
Gambar 6. Denah lantai 2 Kafe Playground & Creative Corner.....	7
Gambar 7. <i>Facade</i> Kafe Playground & Creative Corner.....	8
Gambar.8. Entrance Kafe Playground.....	10
Gambar 9. Area Buffet Kafe Playground	10
Gambar 10. <i>Seating area indoor</i> lantai 1 Kafe Playground.....	11
Gambar 11. <i>Seating area outdoor</i> lantai 1 Kafe Playground.....	11
Gambar 12. <i>Seating area outdoor</i> lantai 2 dan 3.....	12
Gambar 13. <i>Staff Creative Corner</i>	12
Gambar 14 . Creative artwork.....	13
Gambar 15. Logo Kafe Playground.....	13
Gambar 16. Contoh Layout Kafe.....	36
Gambar 17. Standardisasi Server Area.....	36
Gambar 18. Pola Pengaturan Meja.....	37
Gambar 19. Standardisasi Meja Persegi.....	37
Gambar 20. Standardisasi Meja Makan Bundar.....	38
Gambar 21. Standardisasi Jarak Bersih Kursi Area Makan.....	38
Gambar 22. Standardisasi Kedalaman Meja Makan.....	39
Gambar 23. Standardisasi Jarak antar Kursi Jalur Pelayanan.....	39
Gambar 24. Referensi Desain.....	45
Gambar 25. Referensi Desain.....	45
Gambar 26. Referensi Desain.....	46
Gambar 27. Referensi Desain.....	46
Gambar 28. Referensi Desain.....	47
Gambar 29. Referensi Desain.....	47

Gambar 30. Referensi Desain.....	48
Gambar 31. Skema Warna.....	51
Gambar 32. Skema Bahan.....	51
Gambar 33. Ilustrasi Suasana Angkringan.....	62
Gambar 34. <i>Mind Mapping</i>	63
Gambar 35. Klasifikasi Ruang.....	63



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Organisasi Kafe Playground.....	15
Bagan 2. Metodologi Desain.....	17
Bagan 3. Proses Metodologi Desain.....	20
Bagan 4. Pola Pengguna dan Aktifitasnya.....	23
Bagan 5. Pola Aktivitas Karyawan.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fungsi dan Pengguna Ruang.....	16
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Ruang.....	22
Tabel 3. Diagram Matriks Hubungan Antar Ruang.....	23
Tabel 4. Jenis dan Kontrol Kebisingan.....	30
Tabel 6. Metode dan Karakteristik Material untuk Kontrol Akustik.....	31
Tabel 7. Kontrol Bahaya Kebakaran.....	32
Tabel 8. Kebutuhan Furnitur dan Fasilitas.....	54



A. JUDUL

PERANCANGAN INTERIOR KAFE PLAYGROUND & CREATIVE CORNER YOGYAKARTA

B. LATAR BELAKANG

Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pendidikan dan wisata menjadi daya tarik tersendiri akan kekayaan budaya, kesenian, hingga kuliner yang menjadi magnet bagi para pendatang yang ingin sekedar berkunjung, belajar, bahkan membuka peluang bisnis. Berbagai fenomena dalam kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di Yogyakarta pun bermunculan, salah satunya adalah makin berjamurnya bisnis kuliner. Kebutuhan dasar manusia akan pangan, menjadikan bisnis kuliner menjadi salah satu bidang bisnis yang menjanjikan di Yogyakarta. Angkringan, yang merupakan salah satu ikon kuliner tradisional khas Yogyakarta pun turut menjadi sebuah peluang yang prospektif diantara berbagai ragam pilihan kuliner yang kian menjamur. Sejatinya, angkringan adalah sebuah bentuk usaha kuliner sederhana yang berbentuk gerobak kayu, beratapkan terpal, dimana menjajakan *sego kucing* (nasi bungkus berukuran kecil yang sudah berisi lauk didalamnya), beserta makanan pendamping lainnya dan *wedangan* (minuman olahan tradisional) yang murah meriah. Tak hanya sebagai tempat makan, Angkringan kerap kali dijadikan sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi bagi masyarakat.

Yogyakarta sebagai kota budaya pun turut melahirkan berbagai komunitas-komunitas kreatif didalamnya. Secara tidak langsung, komunitas tersebut juga membutuhkan adanya tempat yang dapat mewadahi kegiatan mereka. Hal ini tentu menjadi sebuah peluang bisnis tersendiri, mengingat banyaknya komunitas kreatif yang memerlukan sebuah area yang dapat mengakomodasi kegiatan mereka.

Dari berbagai fenomena diatas, *Playground Café & Creative Corner* menjadi salah satu tempat yang mampu mengakomodasi hal-hal tersebut. Terinspirasi dari mode kuliner angkringan, *Playground Café & Creative Corner* hadir dalam konsep yang lebih modern dan nyaman bagi segmentasi utama mereka, yakni anak muda. Didukung dengan berbagai fasilitas penunjang, Kafe *Playground & Creative Corner* diharapkan menjadi sebuah tempat yang tak hanya untuk sekedar makan dan minum, namun juga menjadi area bersantai, berkumpul, bersosialisasi, hingga berkreatifitas bagi para pegunjungnya, baik individu hingga komunitas.