

PERANCANGAN INTERIOR
PLAYGROUND CAFÉ & CREATIVE CORNER YOGYAKARTA

RR. Cahyaningrum Rachmadyanti

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

E-mail: dantysdanty@gmail.com

Abstrak

Perkembangan bisnis kuliner di Yogyakarta yang kian hari semakin menjamur merupakan suatu bentuk dari peluang usaha yang menjanjikan. Diferensiasi akan segmentasi produk 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 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" tranformed 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*

I. PENDAHULUAN

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. Sebagai Kota Pelajar, mayoritas penduduk Yogyakarta berada dalam kisaran umur muda hingga dewasa muda. 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. Mulanya, angkringan adalah sebuah bentuk usaha kuliner sederhana yang berbentuk gerobak kayu, beratapkan terpal, dimana menjajakan *sego kucing* (nasi bungkus 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 memwadahi kegiatan mereka. Hal ini tentu menjadi sebuah peluang bisnis tersendiri, mengingat banyaknya komunitas kreatif yang memerlukan sebuah area yang dapat mengakomodasi kegiatan mereka.

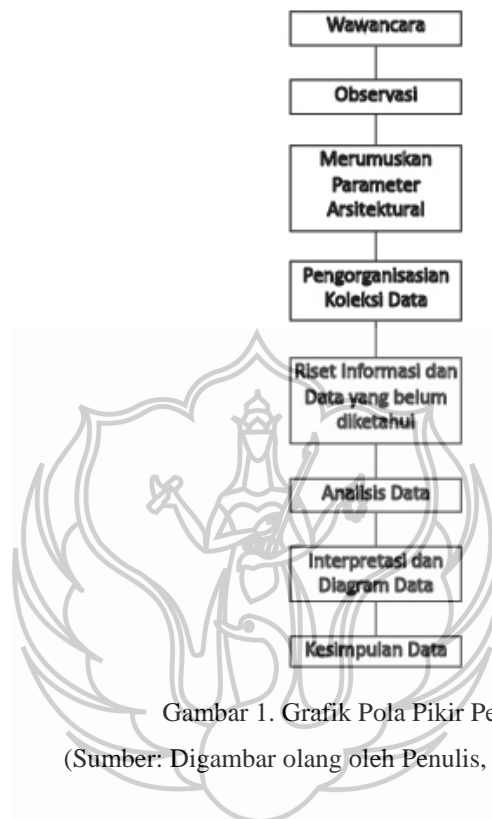
Dari berbagai fenomena diatas, *Playground Café & Creative Corner* menjadi sebuah tempat yang mampu mengakomodasi hal-hal tersebut. *Playground Café & Creative Corner* mengemas angkringan menjadi konsep yang lebih modern dan nyaman bagi segmentasi utama mereka, yakni anak muda. Angkringan yang hanya ala kadarnya ditransformasi kedalam bentuk kafe yang didukung dengan berbagai fasilitas penunjang sehingga menjadi sebuah tempat yang tak hanya untuk sekedar makan dan minum, namun juga menjadi area bersantai, berkumpul, bersosialisasi, hingga berkeaktifitas bagi para pegunjungnya, baik individu hingga komunitas.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan Interior *Playground Café & Creative Corner* ini menggunakan metode analisis dan sintesis data. Pada tahap analisa, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah dan dianalisa.. Disini, desainer mengajukan ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Selanjutnya, tahap sintesa dilakukan dengan menarik bagian-bagian yang telah dianalisa sehingga

membentuk suatu solusi yang dapat diaplikasikan sebagai hasil pemecahan masalah yang optimal.

Metode perancangan proses desain dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Digambar ulang oleh Penulis, Mark Karlen, 2007)

A. Pengumpulan Data

Perancangan mengambil lokasi di *Playground Café & Creative Corner* yang terletak di Jalan Timoho no.31 Yogyakarta. Kafe tersebut menempati sebuah bangunan 3 lantai dengan luas tanah kurang lebih 990 m². Data yang dikumpulkan merupakan hasil wawancara penulis dengan Pemilik kafe. Data yang didapatkan antara lain struktur organisasi, visi misi usaha, jam operasi, sejarah singkat, denah bangunan, fasilitas yang tersedia, serta berbagai aktivitas pengguna menurut pemilik.



Gambar 2. Fasad Playground Café & Creative Corner
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

B. Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian disusun dalam bentuk tabel untuk dibandingkan dengan data literatur sehingga didapatkan data-data referensi yang berguna sebagai pedoman dalam perancangan. Analisis data merupakan proses perbandingan antara data literatur yang terkumpul dengan data yang didapat dari lapangan. Dari data perbandingan ini akan menjadi dasar untuk pembuatan programming. Berikut tabel daftar kebutuhan dari hasil pengolahan dan analisis data:

No.	Ruang	Luas	Pembagian Area	Pemakai Ruang	Fasilitas
1.	Entrance	51 m ²		Pengunjung, Pimpinan dan seluruh karyawan.	Wall of fame
2.	Buffet Area	18 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • Buffet Area • Server Area • Cashier Area 	Pengunjung & Karyawan	1 Buffet Table 1 Server Table 1 Mini Kitchen Set 1 Meja cashier
3.	Indoor Seating Area	122 m ²	Area Makan	Pengunjung	10 Meja Makan 50 Kursi Makan
4.	Outdoor Seating Area	250 m ²	Area Makan	Pengunjung	30 Meja Makan 150 Kursi Makan
5.	Rest Room	18 m ²	<ul style="list-style-type: none"> • Wastafel • Toilet 	Pengunjung Karyawan (terpisah)	4 WC 2 Wastafel 2 Cermin
6.	Mini Stage Performance	38,4 m ²	Area Perform	Performer dan Pengunjung	1 Stage 1 Meja Multifungsi (sound mixing / DJ)
7.	Art Space	28 m ²	Display Area	Pengunjung Karyawan	Rak Display
8.	Staff Room	27 m ²	Ruang Kerja Toilet	Karyawan	3 Meja Kerja 3 Kursi Kerja 3 Unit Komputer
Luas Total		852,4 m²			

Gambar 3. Tabel Kebutuhan Ruang
(Sumber: Analisis Penulis)

Matriks Kriteria KAFE PLAYGROUND & CREATIVE CORNER		KEBUTUHAN LUAS	KEDOKRATAN	AKSES PUBLIK	CAHAYA & PEMANDANGAN	PRIVASI	SALURAN AIR	PERALATAN KUBUSUS	PERTIMBANGAN KHUSUS
●	ENTRANCE AREA	51 m ²	2, 4	H	H	N	N	N	lalu lintas utama
●	BUFFET AREA	18 m ²	Pusat	H	M	N	M	Y	sistem buffet, self service
●	INDOOR SEATING AREA	109 m ²	2, 4	H	M	N	N	N	
●	OUTDOOR SEATING AREA	196 m ²	2, 4	H	H	N	N	N	
●	REST ROOM	18 m ²	4	M	N	M	H	Y	
●	MINI STAGE PERFORMANCE	39 m ²	4	H	H	H	N	Y	akustik outdoor
●	ART SPACE	28 m ²	2, 4	H	N	H	N	N	area pameran karya komunitas dan penjualan merchandise
●	RUANG STAFF	27 m ²	6	N	N	N	N	Y	area kerja dan sekretariat kafe playground

LEGENDA	
⊕	BERSEBELAHAN
*	DEKAT
X	CUKUP DEKAT
-	JAUH
●	TIDAK PENTING
H	= TINGGI
M	= SEDANG
L	= RENDAH
Y	= YA
N	= TIDAK

Gambar 4. Matrix Kriteria Perancangan

(Sumber: Analisis Penulis)

Dari analisis data daftar kebutuhan serta diagram matriks hubungan antar ruang maka didapatkan alternatif perancangan zoning, yakni:



Gambar 5. Alternatif Zoning

(Sumber: Analisis Penulis)

III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tema dan Gaya Perancangan

Pada Perancangan Interior Playground Cafe & Creative Corner ini mengambil tema "*Joyful in the Modesty*" sebagai konsep desainnya. "" yang berarti Keriaan Dalam Kesederhanaan dipilih karena terinspirasi dari suasana angkringan yang ada di Yogyakarta, dimana memiliki suasana yang sederhana, merakyat, santai, namun tetap berkesan . Untuk menghasilkan desain yang unik, konsep ini akan memadukan berbagai elemen tradisional yang dituangkan kedalam berbagai elemen estetis interior. Bentuk transformasi desain dari elemen interior, termasuk pemilihan materialnya juga terinspirasi dari suasana angkringan tradisional yang ada. Keseluruhan konsep ini akan dikemas dengan suasana yang lebih modern dan kekinian. Hal ini dilakukan agar dapat menjawab keinginan klien dimana ingin membuat Kafe Playground memiliki gaya yang ikonik dan atraktif bagi pengunjung.

Selain tema, gaya desain akan sangat berperan dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan klien. Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya Eklektik. Gaya Eklektik sesuai dengan konsep yang akan diambil karena mencerminkan kebebasan berekspresi. Penerapan tema dan gaya ini diharapkan akan dapat memberikan atmosfer ruang yang berkesan dan inspiratif bagi pengunjung dan dapat meningkatkan kinerja karyawan. Sehingga, diharapkan akan meningkatkan citra Kafe Playground sebagai salah satu kuliner yang ikonik.

B. Warna dan Material Perancangan

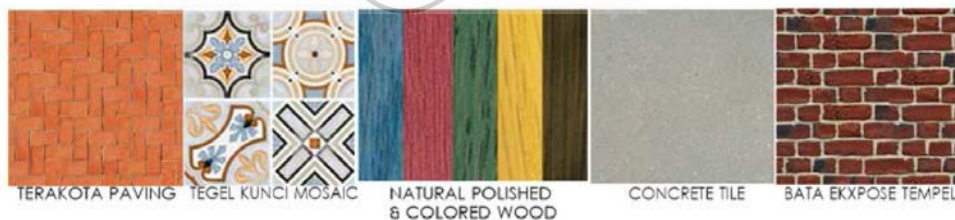
Pemilihan warna yang diterapkan dalam perancangan *Playground Cafe & Creative Corner* ini dibagi menjadi dua kategori, yakni warna dominan dan warna komplementer. Warna dominan dalam hal ini adalah warna yang diterapkan dalam elemen-elemen utama interior, yakni pada dinding, lantai, plafon, dan furnitur. Warna dominan ini adalah warna coklat

tua, coklat muda, hitam, abu-abu, dan hijau, dimana akan menampilkan sisi rustic dan natural pada perancangan interior ini. Sedangkan warna komplementer adalah warna yang diterapkan pada bagian yang menunjang elemen interior, misalnya pada asesoris, motif upholstery dan cushion pada furniture, lighting, dan sebagainya. Warna komplementer ini terinspirasi dari suasana senja hari, yang terdiri dari orange, biru, dan merah.



Gambar 6. Skema Warna

Berdasarkan konsep dan standarisasi perancangan, material dominan akan menggunakan metal, beton ekspos, tegel motif, batu alam, kayu recycle, dan plywood. Material-material ini diharap dapat mewakili gaya Eklektik yang diusung, diaman berupa penggabungan antara gaya rustic yang mengeluarkan aksen natural, retro yang memiliki unsur warna-warna vibrant, serta gaya modern pada beberapa furnitur yang dirancang.



Gambar 7. Skema Bahan

C. Konsep Perancangan Fisik

Sebagai salah satu bisnis kuliner, angkringan yang menjajakan panganan sederhana ini juga merupakan salah satu wadah masyarakat dalam berinteraksi sosial. Interaksi yang terjadi pun kerap kali merupakan

ketidaksengajaan yang tercipta diantara penjual dan pembelinya. Hal yang jarang ditemukan terjadi di kafe atau restoran lainnya.



Gambar 8. Ilustrasi

Suasana Angkringan

Fenomena inilah yang menjadi dasar dari Konsep Perancangan Interior Playground Café & Creative Corner. Melalui tema “Joyful in the Modesty” yang mengangkat citra kesederhanaan dari angkringan tradisional, akan dikemas kedalam bentuk kafe dengan gaya eklektik yang merupakan percampuran gaya retro dan industrial.

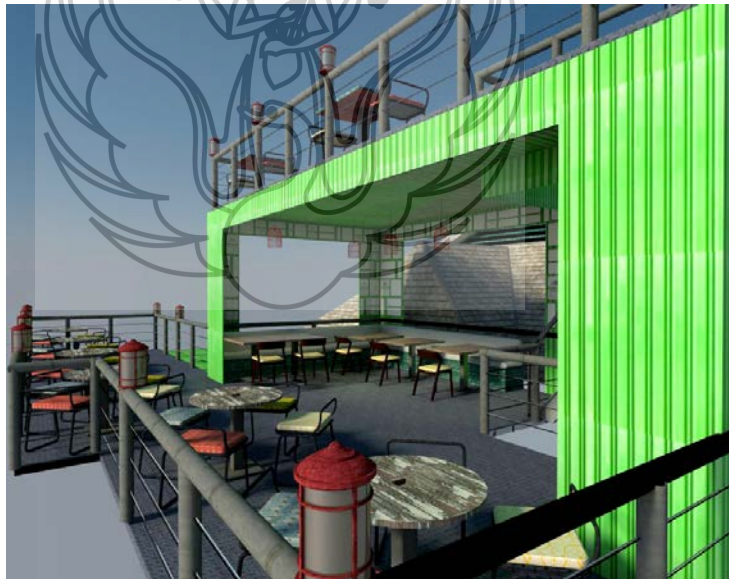
D. Hasil Perancangan



Gambar 9. Entrance Area



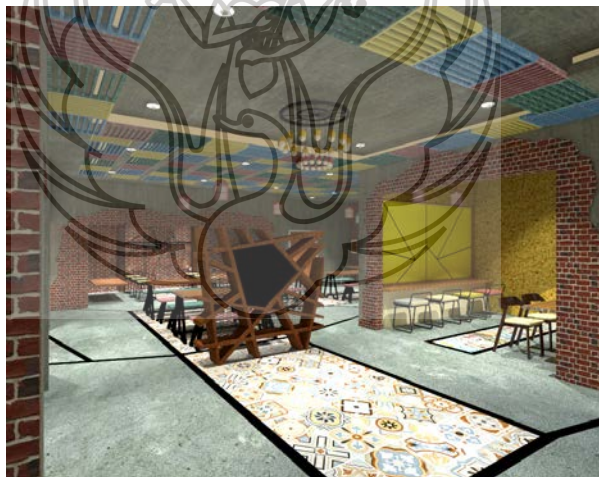
Gambar 10. *Outdoor Seating Area*



Gambar 11. *Second Floor*



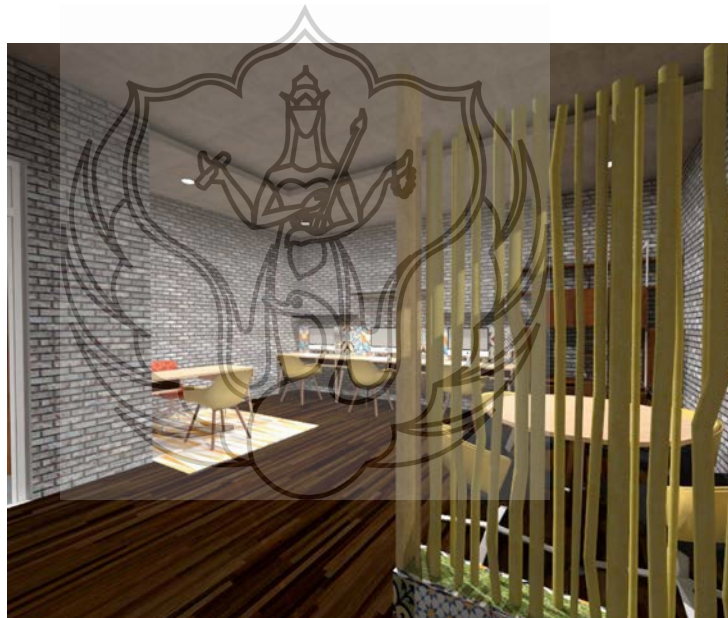
Gambar 11. *Indoor Dining Area*



Gambar 11. *Indoor Dining Area*



Gambar 11. *Creative Zone*



Gambar 11. *Staff Room*

IV. KESIMPULAN

Perancangan sebuah kafe yang memiliki karakteristik atau ciri khas tertentu akan membuat pengunjung merasa puas dengan menikmati hidangan serta merasakan atmosfer kafe yang dapat memberi pengalaman dan kesan tersendiri bagi pengunjung. Dalam hal ini, konsep desain memegang peranan penting dalam mencapai aspek fungsional, estetika, hingga efek sosial yang

timbul dikedepannya. Perancangan *Playground Cafe & Creative Corner* memerlukan beberapa tahap perencanaan yang kompleks. Hal ini dikarenakan adanya proses *re-branding* dari angkringan konvensional menjadi angkringan yang modern, serta terdapat penambahan fungsi dimana adanya *Creative Corner* sebagai area berkreatifitas bagi para pengunjung, baik secara individu maupun komunitas. Proses perancangannya harus memiliki kriteria yang disesuaikan dengan kebutuhan, serta pengkondisian suasana yang cermat agar dapat menciptakan atmosfer yang sesuai dan optimal dengan kebutuhan pengguna.

Dengan mengangkat tema "*Joyful in the Modesty*" diharapkan akan mampu merepresentasikan desain yang ikonik bagi *Playground Cafe & Creative Corner* ini. Terinspirasi dari suasana di angkringan tradisional, dimana menghadirkan suasana yang santai namun tetap merakyat serta dipadu dengan beberapa unsur benda-benda tradisional menjadi konsep yang tepat untuk diterapkan pada perancangan kafe ini. Gaya Eklektik dipilih untuk menerjemahkan tema tersebut ke dalam elemen-elemen interior karena sesuai dengan karakteristik kafe yang ingin menggabungkan unsur tradisional dengan kontemporer menjadi sebuah kesatuan yang harmonis. Selain itu, gaya ini juga dipilih karena melambangkan kebebasan berekspresi dalam penerapan konsep interior ruang. Penerapan tema dan gaya ini diharapkan dapat memberi suasana baru dan merangsang ide-ide kreatif bagi para penggunanya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Baraban, Regina S, & Duroche, Joseph F. 1992. *Succesful Restaurant Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Karlen, Mark. 2007. *Dasar-dasar Perencanaan Ruang*, Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.