

**PERANCANGAN INTERIOR *CAFE* DAN *CO-WORKING SPACE*
BLENDOEK DENGAN PENERAPAN BATIK BELANDA
DI KOTA LAMA SEMARANG**

Vandi Septiawan Baskara

Abstrak

Kota lama merupakan kawasan cagar budaya dan sekaligus tempat wisata dengan nilai arsitektur dan sejarah yang tinggi. Secara umum karakter bangunan mengikuti bangunan-bangunan di benua Eropa yang bercampur dengan karakter budaya Indonesia yang mencakup tujuh unsur *universal* sebuah bangsa. Karena keunikan ini lah banyak wisatawan lokal maupun mancanegara berwisata di Kota Lama. Semakin meningkatnya gairah kota lama Semarang juga merupakan alasan Hardi Santoso sang pemilik untuk membangun sebuah *Cafe* dan *Co-working Space* di lokasi tersebut. Tujuan perancangan interior *Cafe* dan *Co-working Space* Blendoek adalah merancang ruang agar lebih berkarakter, sehingga memberikan pencitraan baru terhadap wajah Kota Lama dan dapat bersaing dibidang bisnis, serta tidak hanya mewadai sebagai tempat *hangout* tetapi juga tempat bekerja. Maka terpilih lah gaya eklektik indis dan industrial dengan tema Batik Belanda. 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 dapat memberikan hasil solusi optimal. Penerapan tema Batik Belanda yang diwujudkan melalui bentuk dan warna pada lantai, dinding dan plafon *Cafe* dan *Co-working Space*. Serta elemen estetis dan desain *furniture* bergaya eklektik yang dapat menunjang fasilitas bagi pengunjung dan memberikan nilai lebih pada *Cafe* dan *Co-working Space* Blendoek.

Kata Kunci: batik belanda, indis, industrial, cafe, co-working space, interior

Abstract

Kota Lama (Old city) is a cultural heritage area and a tourism destination which has a high value both in architectural and historical aspects.

Korespondensi penulis dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Telp/Fax: +62274417219

Email : vandidotcom@yahoo.com

Generally, the building's character following the mix of European's building and Indonesian culture character including seven universal element from a nation. Because of the uniqueness, there are many domestic and foreign tourists visit Kota Lama. The increasing of Kota Lama Semarang area's spirits is main reason for the owner, Hardi Santoso, to build a Cafe and Co-working Space there named Blendoek cafe and Co- working space. The design's purpose of Blendoek Cafe and Co-working Space is to design a space that can make a stronger character for itself, so that it will BRING a new image for the Kota Lama area and it can compete in bussiness sector, also it will serves both a hangout place and working space for the users. Eclectic style of indische and industrial are choosen and it will combined with Batik Belanda theme. The design process method consits of analysis and synthesis BY collecting the whole data, then transform it into a design alternative which can provide an optimal solution. The aplication of Batik Belanda theme embodied in the flooring shape and colour, wall, and the ceiling of Blendoek Cafe and Co-Working Space. Aesthetics element and the funiture design has an eclectic style which supposed to be a supporting facilities for the visitor and provide more value to the Blendoek Cafe and Co-Working Space.

Keywords: *batik belanda, indische, industrial, cafe, co-working, space, interior*

I. Pendahuluan

Kawasan Kota Lama Semarang mendapat julukan sebagai *Little Netherland*. Lokasinya yang dikelilingi kanal-kanal dengan bangunan berlanggam Eropa menjadikan kawasan ini mirip sebuah kota layaknya berada di Belanda, dengan pusat kawasan berada di Taman Srigunting, sebuah taman yang terletak di jantung Kawasan Kota Lama Semarang yang dahulu bernama lapangan *Parade Plein*. Di sekeliling taman Srigunting terdapat bangunan-bangunan dengan nilai arsitektur dan sejarah yang tinggi seperti Gereja Blenduk, Gedung Marba, dan Gedung Jiwasraya dan banyak lainnya.

Secara umum karakter bangunan mengikuti bangunan-bangunan di benua Eropa yang bercampur dengan karakter gaya setempat sekitar tahun 1700-an. Hal ini bisa dilihat dari detail bangunan yang khas dan ornamen-ornamen yang identik dengan gaya indis. Namun kenyataan di lapangan memberikan bukti nyata apa yang terjadi sebenarnya. Banyak pekerjaan,kekurangan yang harus diselesaikan di kawasan ini. Fokus utama permasalahan adalah lebih ke kesadaran dan kepedulian masing masing orang, karena dari hal tersebut timbul masalah-masalah sosial yang beraneka ragam. Seiring

berjalannya waktu BPK2L di bawah pengawasan pemkot juga mulai berupaya membenahi apa yang menjadi masalah di kawasan kota lama ini guna mencapai target sebagai kota warisan dunia di tahun 2020.

Tepat di pusat kawasan kota lama terdapat bangunan baru yang terkesan modern yang terlihat mencolok perbedaannya terhadap bangunan di sekitarnya. Bangunan yang dimaksud adalah gedung kosong yang dahulu di pakai untuk Kantor bank BTPN, gedung ini diresmikan pada tanggal 27 februari 1987 oleh gubernur jawa tengah H Ismail. Gedung seluas 400 m² ini terletak di Jln Letjend Suprpto. Lokasi berdirinya gedung berlantai empat ini dahulunya adalah tanah lapang bernama Paradeplein, tempat lapangan untuk menyaksikan parade pada masa itu. Usia bangunan gedung ini tergolong masih baru. Gedung ini sekarang menjadi milik pemkot setelah melalui proses pelelangan dari pihak P.T.BTPN. Sudah kurang lebih enam tahun terakhir gedung ini beralih fungsi dan disewakan sebagian wilayahnya menjadi tempat makan atau lebih dikenal dengan sebutan *Cafe Blendoek*. Sementara lantai dasar digunakan sebagai tempat makan, dilantai dua tiga ,dan empat justru dibiarkan kosong tak difungsikan sama sekali. Suasana terasa lebih hidup pada malam hari karena selalu ada *live music* keroncong yang memang sengaja disuguhkan dari pemilik *cafe*.

Seiring berkembangnya zaman dan meningkatnya populasi sebuah kota, menuntut pengalihan fungsi gedung tersebut guna memajukan ekonomi dan gaya hidup terutama di Kota Lama Semarang ini. Tidak hanya pengalihan fungsi saja tetapi ada inovasi baru didalamnya, yaitu dengan membuat *Cafe* dan *Co-working Space* pada interiornya. Cara ini merupakan langkah tepat untuk turut campur dalam perkembangan zaman yang semakin cepat. Salah satu misi yang dilakukan adalah dengan mendesain interior gedung dengan mengikuti suasana di sekitar kawasan yaitu dengan sentuhan nuansa *kolonial* yang dipadukan dengan karakter baru di dalamnya.

II. Pola Pikir Perancangan

Dalam pola pikir perancangan proses desain ini, skema yang terlihat adalah sebagai berikut :

- a. *Establishing Goals* adalah pencapaian perencanaan desain melalui proses wawancara untuk mengetahui desain yang diinginkan klien serta alasan klien mengapa menginginkan desain tersebut.

Informasi ini sangat penting untuk membantu mengarahkan konsep perencanaan desain dalam mendesain ruang sehingga dapat menghasilkan desain yang baik untuk memuaskan klien. Informasi ini tidak cukup untuk membuat sebuah desain karena kita harus menggabungkan keinginan klien tersebut dengan melihat data realistik fisik ruang yang akan didesain serta mengenal betul kriteria apa saja dalam mendesain suatu ruang.

- b. *Collecting Facts* adalah pengumpulan data dari informasi - informasi berdasarkan data lapangan yaitu sebagai berikut, banyak penghuni yang akan memakai ruang, karakter pengguna ruang, data fisik dimana desain interior akan dibuat, kebutuhan ruang, desain yang ingin dicapai klien, anggaran yang dimiliki klien untuk keperluan pembuatan desain dari mulai konstruksi sampai *finishing*.
- c. *Uncovering Concepts*, dalam proses pemrograman desainer harus mengetahui gambaran kasar/ garis besar dari keinginan klien untuk bisa menemukan solusi fungsional sehingga masalah desain bisa terselesaikan dengan baik. Tahap ini merupakan tahap dasar untuk membimbing desainer dalam menentukan konsep desain. Penting untuk dimengerti perbedaan konsep program dengan konsep desain. Konsep program adalah konsep menyelesaikan permasalahan desain, sedangkan konsep desain adalah pengaplikasian secara realistik tentu saja berupa desain yang sudah matang yang bisa menyelesaikan permasalahan desain yang telah dibuat dalam desain program.
- d. *Determining Needs* adalah tahap penentuan solusi antara permintaan klien dengan anggaran yang dimiliki klien dalam merealisasikan desain. Langkah ini adalah cara untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan klien, bukan apa saja yang diinginkan klien, karena banyak kasus desain dimana klien biasanya menginginkan desain yang lebih mahal dari anggaran yang dimiliki. Disinilah desainer harus mengatur ketepatan kualitas desain, kualitas desain yang sesuai dengan anggaran dan waktu yang tersedia.
- e. *Stating the Problem*, dalam tahap penyelesaian desain ini desainer telah menentukan solusi desain yang cocok untuk diaplikasikan dengan pertimbangan matang antara keinginan klien yang sudah sesuai dengan desain program dan desainer sendiri, kriteria desain yang baik dalam hal bentuk dan fungsi, anggaran yang tersedia, dan waktu yang ada.



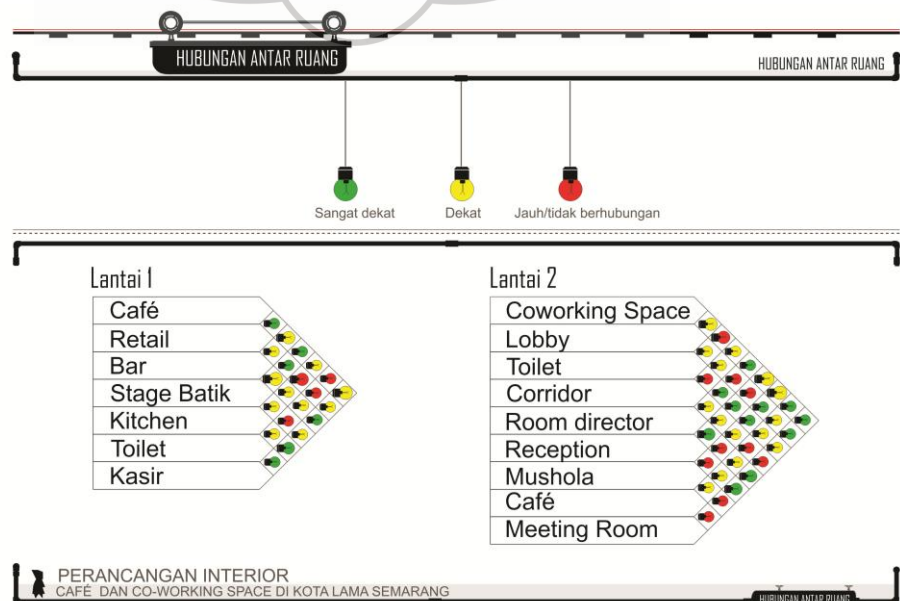
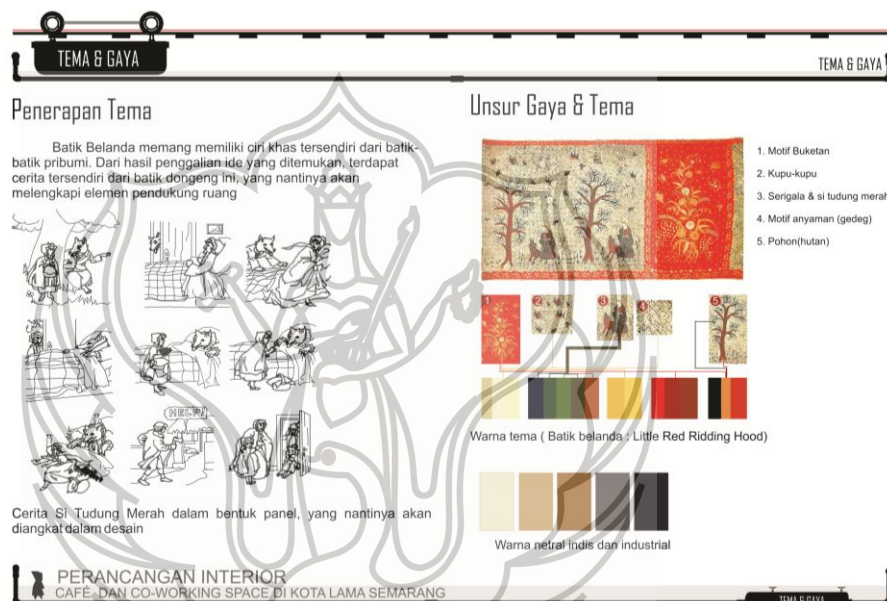
Gambar 1. Pola Pikir Perancangan
(sumber : David K Ballast,1992)

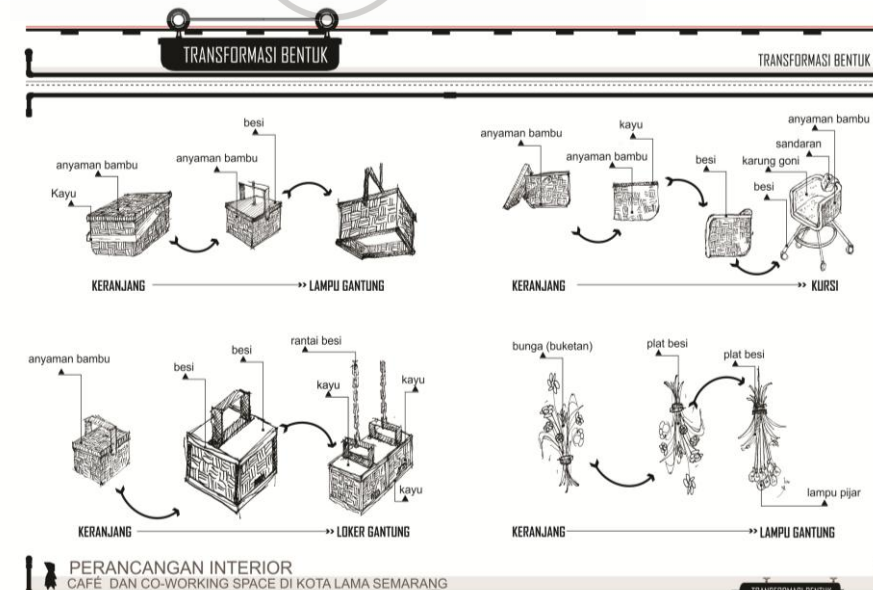
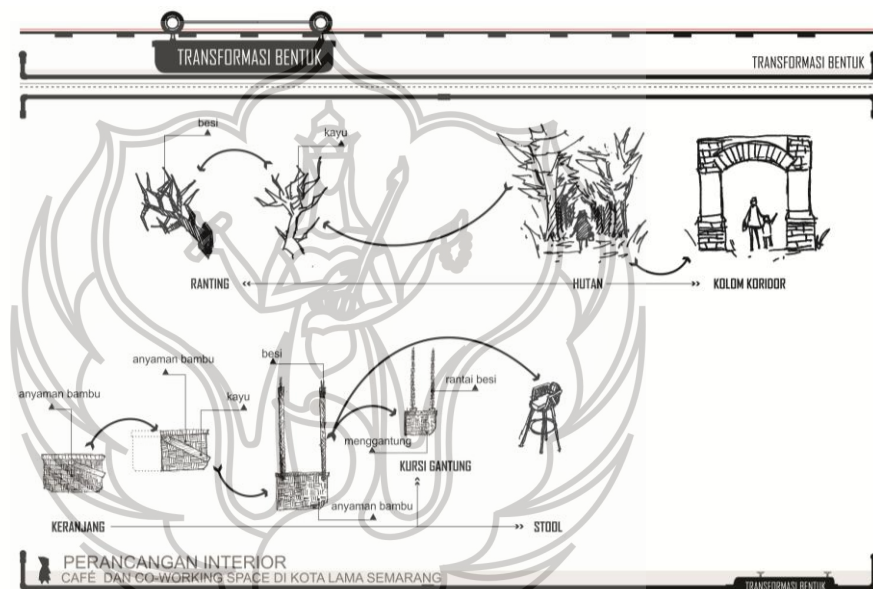
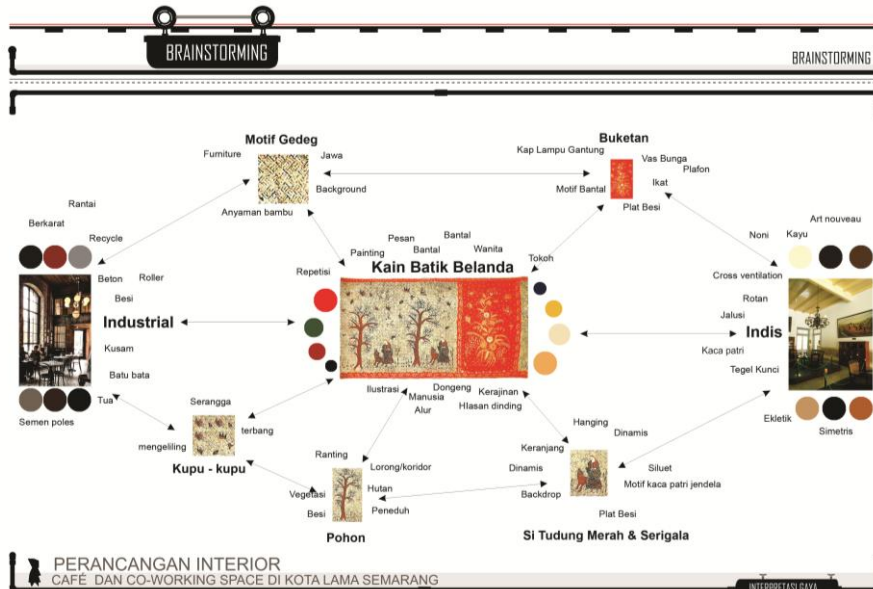
III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Cafe dan Co-working Space Blendoek merupakan tempat *hangout* sekaligus wadah kreatifitas pertama yang mengangkat *local culture* pada konsep interiornya. Sebagai daya saing di tengah *trend global* saat ini, *Cafe dan Co-working Space Blendoek* harus mampu menghadirkan citra dan karakter tersendiri, salah satunya adalah melalui perancangan interiornya, tidak hanya pada fungsi tetapi juga pada nilai-nilai budaya dan estetika.

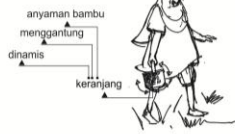
Pembentukan citra dan karakter sebagai daya saing dan daya tarik tersebut dapat dicapai dengan pembentukan tema "*Batik Belanda - Little Red Riding hood*" yang diaplikasikan pada gaya eklektik *Indis* dan *Industrial* secara detail. Pembentukan gaya dan tema yang dapat dieksplorasi meliputi :

1. Detail elemen *visual* pada kain Batik Belanda dari segi bentuk, warna dan cerita pada elemen ruang *Cafe* dan *Co-working space*.
2. Penerapan material alam dan industri pada elemen interior sebagai kesan keberagaman dan berkarakter.
3. *Furniture* yang di desain dengan bergaya *Indis* yang dipadupadankan dengan gaya *Industrial*.
4. Elemen estetis berupa aksesoris "*Indis* dan *Industrial* " yang dapat memberikan nilai lebih pada *Cafe* dan *Co-working Space* *Blendoek*.



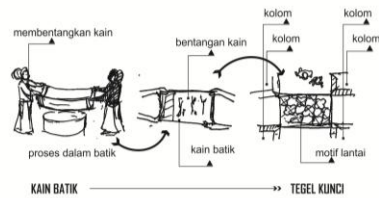
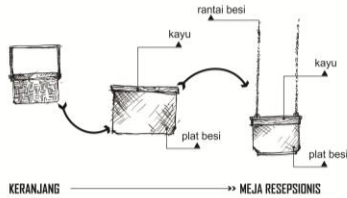


TRANSFORMASI BENTUK



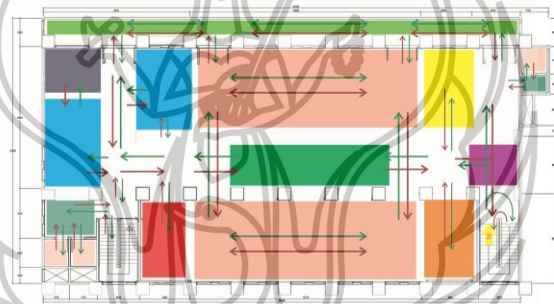
keranjang adalah salah satu aksesoris didalam cerita Si Tudung Merah dan Serigala, selain memiliki karakter dan bentuk yang khas, keranjang juga ikut berperan penting dalam cerita.

SI TUDUNG MERAH



PERANCANGAN INTERIOR CAFE DAN CO-WORKING SPACE DI KOTA LAMA SEMARANG

ZONING & SIRKULASI LANTAI 2

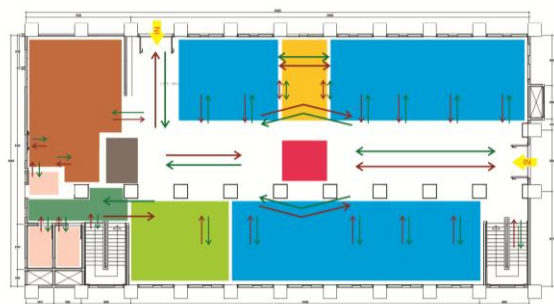


- ↑ = DATANG
- ↑ = PERGI
- = CAFE AREA
- = CO-WORKING AREA
- = LOBBY AREA
- = DIRECTOR ROOM
- = MEETING ROOM
- = TOILET (wastafel area)
- = TOILET
- = RECEPTIONIST AREA
- = MUSHOLA
- = KORIDOR (balkon)
- = COUNTER

| KRITERIA | Alt 1 |
|-------------------------------------|-------|
| Pencapaian kebutuhan ruang | ⊙⊙⊙⊙ |
| Kemudahan pencapaian zona aktivitas | ⊙⊙⊙⊙ |
| Kemudahan sirkulasi dan aktivitas | ⊙⊙⊙⊙ |
| Optimalisasi ruang | ⊙⊙⊙⊙ |

PERANCANGAN INTERIOR CAFE DAN CO-WORKING SPACE DI KOTA LAMA SEMARANG

ZONING & SIRKULASI LANTAI 1



- ↑ = DATANG
- ↑ = PERGI
- = CAFE AREA
- = CAFE AREA (retail area)
- = BATIK AREA
- = BAR AREA
- = TOILET (wastafel area)
- = TOILET
- = KITCHEN
- = CHASIER

| KRITERIA | Alt 1 |
|-------------------------------------|-------|
| Pencapaian kebutuhan ruang | ⊙⊙⊙⊙ |
| Kemudahan pencapaian zona aktivitas | ⊙⊙⊙⊙ |
| Kemudahan sirkulasi dan aktivitas | ⊙⊙⊙⊙ |
| Optimalisasi ruang | ⊙⊙⊙⊙ |

PERANCANGAN INTERIOR CAFE DAN CO-WORKING SPACE DI KOTA LAMA SEMARANG

A. *Cafe*

Definisi *Cafe*, *Coffeehouse*, *coffeeshop*, *café* merupakan gabungan dari karakter bar dan beberapa karakter restoran. Di beberapa Negara, *café* dapat menyerupai *resto*, menawarkan aneka makanan berat. Bagian terpenting dari sebuah *coffeehouse* dari awal mulanya adalah fungsi sosialnya, tersedianya tempat dimana orang-orang pergi untuk berkumpul, bercengkraman, menulis, membaca, bermain atau ketika menghabiskan waktu baik dalam kelompok/secara individu .

Cafe berasal dari kata Perancis yaitu *Cafe* yang berarti *coffee* dalam Bahasa Indonesia yaitu kopi atau *coffeehouse* dalam Bahasa Indonesia adalah kedai kopi, istilah ini muncul pada abad ke-18 di Inggris. Kopi pertama kali masuk ke Eropa pada tahun 1669 ketika utusan Sultan Mohammed IV berkunjung ke Paris, Prancis, dengan membawa berkarung-karung biji misterius yang nantinya dikenal dengan nama *coffee*.

B. *Co-working Space*

Co-working Space adalah tempat orang-orang yang bekerja secara independen, baik sebagai *freelancer*, *entrepreneur*, atau orang yang kerjanya harus berpindah-pindah, secara individu atau bersama-sama menyewa tempat sebagai tempat beraktivitas kerja sehari-hari. Mereka tidak mesti berasal dari satu perusahaan yang sama, tetapi biasanya punya *shared value* dan *interest* yang sama, yang membuat mereka bukan cuma berbagi ruangan, tapi juga berbagi hobi, aktivitas, sampai project bersama.

Hal ini didasari oleh pemahaman bahwa dengan berkolaborasi, individu-individu ini bisa lebih aktif dan produktif. Dengan pemahaman seperti itu, *Co-working* dan *Co-working Space* adalah sebuah inovasi. Bagaimanapun *Co-working* menjadi solusi untuk bekerja dengan cara baru yang lebih efisien. Ketika semua orang lebih fokus dengan keahliannya masing-masing, lalu berkumpul bersama, maka sekumpulan orang dengan keahlian yang berbeda-beda tapi saling berkolaborasi tersebut akan menguntungkan satu sama lain dan bisa membuat sesuatu yang besar.

'*Co-working*' pertama kali digunakan pada tahun 1999 oleh Bernie DeKoven yang menggambarkan bekerja secara kolaborasi dengan komputer dan teknologi-teknologi baru pada zamannya.

Co-working, seperti kita ketahui sekarang melibatkan sebuah ruang secara fisik, hal ini dimulai sejak tahun 2005 ketika Brad Neuberg menggunakan istilah untuk mendeskripsikan sebuah ruang fisik dimana pekerja independen berkumpul untuk bekerja dalam sebuah lingkungan yang

kasual. Neuberg pertama kali memulai *Hat Factory* di San Fransisco di sebuah unit apartemen.

Citizen Space di San Fransisco, gerakan *Co-working* secara global pada tahun 2006, dianggap sebagai salah satu *Co-working Space* pertama, yang membuka dan memimpin

Jelly dimulai oleh dua teman sekamar asal New York City, Amit GUpta dan Luke Crawford, mempromosikan para pekerja *freelance* untuk bersama-sama dalam sebuah suasana kerja yang santai. Jelly dimulai di NYC dan mendapatkan perhatian media dari seluruh dunia yang mendorong pihak-pihak lain untuk memulai sebuah Jelly group di kota asal mereka.

Pada tahun 2007 sebanyak 75 *Co-working Space* beroperasi di seluruh dunia, memulai tren untuk menggandakan ruang-ruang hampir setiap tahunnya. Jelly groups terus berkembang di kota-kota seperti Austin, Phoenix, dan San Fransisco yang mengarahkan banyak kelompok untuk menemukan *Co-working Space* secara permanen.

Ini adalah tahun terobosan bagi gerakan *Co-working* sebagai ruang yang dapat dibuka diseluruh dunia dan media utama yang dimulai untuk membangun kesadaran dari gerakan ini.

C. Retail

Menurut Levy (2009) yang tertulis dalam Tesis: Faktor-faktor pendorong konsumen melakukan *impulsive buying* pada toko-toko ritel *fashion* di Jakarta oleh Emir Zakiar, *Retailing* adalah serangkaian kegiatan usaha yang memberikan nilai tambah pada produk dan jasa yang dijual kepada pelanggan untuk penggunaan pribadi atau keluarga. Terkadang orang-orang berpikir bahwa *retailing* hanya penjualan produk di toko, namun *retailing* juga mencakup penjualan jasa seperti praktek dokter, tukang cukur rambut, dan tempat penyewaan DVD. Retail juga dapat berarti kegiatan usaha yang menjual produk dan jasa secara langsung kepada konsumen tanpa melalui perantara.

D. Batik Belanda

Menurut Velduishen (2002), batik belanda adalah jenis batik yang tumbuh dan berkembang antara tahun 1840-1940. Pada mulanya batik ini hanya dibuat untuk masyarakat Belanda dan Indo-Belanda yang pada umumnya berbentuk sarung. Para pemakainya semula terbatas pada kalangan sendiri kemudian menyebar ke lingkungan orang Tionghoa dan para bangsawan Jawa. Bangsa Belanda datang ke Pulau Jawa dengan bendera VOC (*Vereenigde Oost Indische Compagnie*) pada awal abad ke-17

untuk berdagang. Keberhasilan di bidang niaga membuat sebagian di antara mereka memilih tinggal menetap di kawasan yang dikenal dengan sebutan Hindia Belanda yang beriklim tropis. Mereka mengenakan Chintz dari India untuk busana sehari-hari.

Pada awal abad ke-19 terjadi penurunan import Chintz dari India. Hal ini membuat para pemakainya beralih ke batik dengan pola yang menyerupai Chintz atau pola-pola yang menampilkan paduan aneka bunga atau pola buketan, pohon bunga dengan ragam hias burung terutama burung bangau, angsa dan burung-burung kecil serta kupu-kupu, dapat pula pesawat terbang, bangunan atau sosok manusia. Ada pula ragam hias dongeng Eropa dan pengaruh budaya Tiongkok.



Gambar 2. Batik Belanda Motif Dongeng

(Sumber : C. Velduishen, Harmen, *Batik Belanda 1840 - 1940* , Jakarta: Gaya Favorit Press,2007)

E. *Indische*

Soekiman (2000) menuliskan dalam bukunya bahwa pengertian "*Indische*", secara harafiah berarti seperti "Indies" atau Hindia. "*Indischgast*" atau "*Indischman*", dalam bahasa Belanda berarti orang Belanda yang dulu tinggal lama di Indonesia. "*Hij is Indisch*", berarti dia mempunyai darah Indonesia. Kebudayaan "*Indisch*", adalah percampuran antara Eropa, Indonesia dan sedikit kebudayaan tertentu dari orang Cina peranakan (Milone, 1966/67:408). Kebudayaan tersebut muncul terutama sebagai ekspresi arsitektur pada pertengahan abad ke-18 dan abad ke-19. Kebudayaan "*Indisch*", timbul pada awalnya dari kehidupan para bujangan orang Eropa yang tinggal di Indonesia, dan tingkat pergundikan atau perkawinannya dengan wanita Indonesia, Eurasia atau Cina. Namun prototype dari kebudayaan tersebut tumbuh akibat hubungan dari laki-laki Eropa yang mengambil gundik para pembantu rumah tangga wanita Indonesia (Nyai), kemudia membentuk keluarga (Milone, 1966/67:408).

F. Industrial

Industrial Style juga merupakan salah satu alternatif gaya desain yang biasa diterapkan pada *café*. Gaya desain ini lebih menunjukkan sisi maskulin, dibandingkan dengan gaya desain *Shabby Chic* yang lebih terkesan *feminine*. Gaya industrial berfokus pada menggabungkan penggunaan material baku dengan teksturnya yang kasar namun tetap bersih dengan permukaan yang datar (Cynthia Siswanto dan Andreas Pandu Setiwan dalam JURNAL INTRA Vol. 3, No. 2, 2015).

Awalnya, gaya ini merambah desain interior dan arsitektur Eropa karena banyaknya bangunan bekas pabrik yang tak lagi digunakan. Agar tak menjadi terbengkalai, maka dilakukanlah penyesuaian agar gedung-gedung ini bisa dijadikan hunian yang layak dan nyaman.

Walaupun sudah dilakukan beberapa penyesuaian, karakter asli bangunan sengaja tak dihilangkan. Itulah yang menjadi ciri khas desain Eropa. Maka, beberapa material yang cenderung kasar seperti logam dan baja balok lantai sengaja diekspos untuk menunjukkan karakternya.

Menurut Monica Lia Tejo dan Mariana Wibowo dalam JURNAL INTRA Vol 2, No.2 (2014), ciri khas pada gaya industrial antara lain:

1. Menerapkan aplikasi unfinish pada interior sehingga ruangan menjadi lebih bertekstur.
2. Menggunakan material metal seperti besi, baja, balok kayu, batu – batuan, bata ekspos.
3. Warna yang digunakan kebanyakan warna – warna gelap dan warna monokrom seperti hitam, coklat tua, abu tua.

Konsep Program Perancangan Ruang

1. Cafe

Area ini dibagi menjadi beberapa fungsi yang berbeda, yaitu area *bar*, *chasier*, *retail*, dan *batik stage*. tidak ada pembatas/dinding antara ruang - ruang tersebut, sehingga terkesan luas. Area *entrance* dibuat seperti *corridor* dengan kolom-kolom simetris bergaya indis, dipadukan dengan beberapa elemen estetis berupa stilasi ranting pohon, sebagai persepsi awal seperti berjalan di tengah hutan sesuai dengan tema *cafe*. Area *batik stage* terletak di area tengah *cafe*, sebagai *point of interest* konsep *cafe*, daya tarik, dan juga mengedukasi. Area *chasier* dibuat menyerupai fasad rumah, rumah adalah salah satu elemen dalam cerita *Little Red Ridding Hood* (tema Batik Belanda). Penghawaan buatan menggunakan *air cooler* dan *exhaust fan* untuk menghemat energi dan juga ramah lingkungan. Dan pada bagian

bawah dinding yang berdekatan dengan lantai terdapat lubang angin untuk sirkulasi keluar masuknya angin dalam bentuk jalusi- jalusi.



Gambar 3 Cafe - lounge-retail Lantai 1

Pencahayaan buatan diaplikasikan pada seluruh area yang berupa *hanging lamp* dan *led strip*. Pada kap lampu berbentuk keranjang yang juga merupakan elemen dalam cerita *Little Red Ridding Hood*(tema Batik Belanda). Lantai menggunakan tegel kunci dan plester semen untuk menunjukkan kesan *industrial* tapi juga ada kesan indis didalamnya. Pada kusen jendela dibuat seperti kusen pada masa *kolonial*, dengan kayu solid dan berbentuk lengkung pada atasnya, pada bagian kaca menggunakan kaca patri dengan motif adegan - adegan pada cerita *Little Red Ridding Hood*(tema Batik Belanda). Seakan - akan seperti panel komik jika dilihat oleh para pengunjung *cafe*. Pada dinding utama terdapat batas horisontal dengan ketinggian 1m dari lantai sebagai batas material pembeda antara atas dan bawah, dan juga sebagai salah satu ciri elemen ruang pada masa *kolonial* pada masa itu. Pembatas antara *kitchen* dan *cafe* dibuat transparan dengan bentuk seperti jendela rumah dengan nuansa Eropa, sehingga sesuai dengan konsep *cafe* dan pengunjungpun bisa melihat *chef* ketika sedang memasak. Pemilihan *furniture* beberapa mengacu pada bentuk keranjang, dimana beberapa ada yang menggantung pada plafon dan beberapa masih dengan gaya indis yaitu dengan material kayu solid, dan anyaman rotan. Pada plafon secara keseluruhan mengacu pada gaya indis, yaitu balok-balok kayu yang disusun berjajar, dimaksudkan dengan plafon ini dapat mengikat konsep keseluruhan ruang bahwa *industrial* bisa disatukan dengan gaya indis. Penggunaan *CCTV* untuk memonitor aktifitas yang terjadi. Ragam hias

lainnya yang digunakan adalah ornamen sulur tumbuhan yang berakhir membentuk *Aries ram*(kambing bertanduk). Pengaplikasiannya berada pada lubang angin kusen pintu, dan *exhaust fan* (jendela,*stove*). Pada kolom-kolom *corridor* ditempatkan lampu dinding yang biasa digunakan pada masa *kolonial* dengan elemen sulur tumbuhan pada pangkalnya. Selain sebagai menambah kesan klasik juga sebagai kesan penyambutan orang yang berjalan di antara lampu tersebut. Sirkulasi pengunjung masuk dengan kasir lebih kearah linier/satu arah, tetapi dengan adanya *batik stage* alur pengunjung jadi lebih dinamis namun tetap ada unsur simetris didalamnya

-Perhitungan lampu

Rumus :

$$N = \frac{E \times L \times W}{Q \times LLF \times CU \times n}$$

N = Jumlah titik lampu

E = Target kuat penerangan yang akan dicapai(Lux)

L = Panjang ruang (Meter)

W = Lebar ruang (Meter)

Q =Total lumen lampu/ Lamp Luminous Flux

LLF = Light Loss Factor/ Faktor Cahaya Rugi (0,7-0,8)

CU = Coeffesien of Utilization/Faktor Pemanfaatan (50-60%)

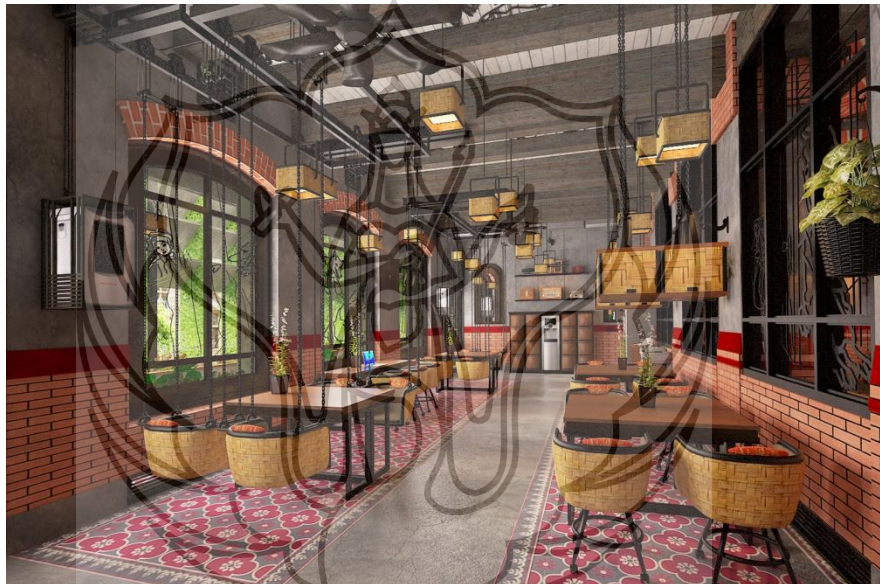
n =Jumlah lampu dalam 1 titik

$$\frac{250 \times 3 \times 5,5}{1400 \times 0,8 \times 0,65 \times 1} = \frac{4125}{728} = 5,6 = 6 \times 11 = 66 \text{ lampu @13watt}$$

2. *Co-working Space*

Area ini adalah area bekerja, seperti *browsing*, membaca buku,diskusi, bisa juga melakukan cetak dan fotocopy dokumen. secara keseluruhan tetap sama dengan lantai pertama pada *cafe*. Sirkulasi area ini dibuat senyaman mungkin, namun ada persamaan simetris pada letak ruang dan elemen ruang didalamnya. Konsep ini sama dengan konsep ruang ruang pada masa *kolonial*. Penghawaan buatan menggunakan *air cooler* dan *exhaust fan* untuk menghemat energi dan juga ramah lingkungan. Dan pada bagian bawah dinding yang berdekatan dengan lantai terdapat lubang angin untuk sirkulasi keluar masuk nya angin dalam bentuk jalusi- jalusi. Pencahayaan buatan diaplikasikan pada seluruh area yang berupa *hanging lamp* dan *led strip*. Pada kap lampu berbentuk seperti keranjang yang juga merupakan elemen dalam cerita *Little Red Ridding Hood* (tema Batik Belanda). Dan tentu saja masih satu konsep dengan *cafe* di lantai pertama. Untuk lantai menggunakan tegel kuncidan plesteran semen, yang nantinya

akan menghadirkan nuansa indis namun tetap natural dan *industrial*, sehingga lebih terkesan mewah dan nyaman. Penerapan area resepsionis menjadi *point of interest* diantara ruang lainnya, karena sirkulasi pengunjung datang pertama adalah dari area ini, dan pada ruang- ruang lain saling berhadapan simetris dengan ruang lainnya, dengan di batasi *corridor* yang berkarakter dari area depan (*Reception*) dan area belakang (*cafe*,toilet dan musholla) Sama dengan konsep lantai pertama,pada dinding utama terdapat batas horisontal dengan ketinggian 1m dari lantai sebagai batas material pembeda antara atas dan bawah, dan juga sebagai salah satu ciri elemen ruang pada masa *kolonial* pada masa itu.



Gambar 4 Co-working Space Lantai 2

Begitupun juga pembatas dinding antara ruang bagian barat dan timur terdapat dinding dengan tinggi 1m, dimaksudkan untuk menambah kesan luas antar ruang - ruang lainnya,juga sebagai cara agar pengunjung tidak bosan ketika datang. Pada kolom- kolom *corridor/Lobby* ditempatkan lampu dinding yang biasa digunakan pada masa *kolonial* dengan elemen sulur tumbuhan pada pangkalnya sama dengan *corridor* lantai pertama. Selain sebagai penerangan saat aktivitas membaca, juga akan menambah kesan hangat. Sama dengan lantai pertama pada plafon secara keseluruhan mengacu pada gaya indis, yaitu balok-balok kayu yang disusun berjajar,

dimaksudkan dengan plafon ini dapat mengikat konsep keseluruhan ruang bahwa *industrial* bisa disatukan dengan gaya indis Pemilihan pada *furniture* masih menggunakan besi, kayu, rotan dan material pendukung lainnya. Untuk detailnya ada beberapa tambahan roda pada kaki kursi, dimaksudkan supaya ada fleksibilitas pada saat bekerja di ruangan tersebut. Penambahan aksesoris lawas jam dinding juga merupakan cara untuk memperkuat konsep indis didalamnya.

Perhitungan lampu

Rumus :

$$N = \frac{E \times L \times W}{Q \times LLF \times CU \times n}$$

N = Jumlah titik lampu

E = Target kuat penerangan yang akan dicapai(Lux)

L = Panjang ruang (Meter)

W = Lebar ruang (Meter)

Q =Total lumen lampu/ Lamp Luminous Flux

LLF = Light Loss Factor/ Faktor Cahaya Rugi (0,7-0,8)

CU = Coeffisien of Utilization/Faktor Pemanfaatan (50-60%)

n =Jumlah lampu dalam 1 titik

$$= \frac{250 \times 3 \times 5,5}{1400 \times 0,8 \times 0,65 \times 1} = \frac{4125}{728} = 5,6 = 6 \times 5 = 30 \text{ lampu @13 watt}$$

$$\text{Total 2 ruang} = 30 \times 2 = 60 \text{ lampu @13 watt}$$

Kesimpulan

1. Dengan penawaran konsep *Cafe dan Co-working Space* yang berbeda dari *Cafe dan Co-working Space* yang sudah ada sebelumnya, peningkatan standard kualitas produk, fasilitas, pelayanan serta sistem operasionalnya diharapkan mampu meraih pasar potensial sebagai target konsumen *Cafe dan Co-working Space* tersebut.
2. Kualitas produk dan profesionalitas pelayanan ditunjang dengan desain yang optimal akan mampu mengakomodasi seluruh aktivitas dan sistem yang ada, serta menciptakan kerjasama yang baik antara ruang *Cafe, Co-working Space* dan ruang pendukungnya .

3. Dalam perkembangannya keberadaan *Cafe dan Co-working Space Blendoek* tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas *hangout* dan bersenang-senang di tengah kesibukan kota, namun diharapkan mampu menjadi wadah kreatifitas yang menciptakan iklim kondusif dalam bekerja di tengah *trend global* saat ini.

Daftar Pustaka

- Ballast, David K. 1992. *Petunjuk Manual Untuk Interior Desain*. Professional Publications. Inc.
- Baraban, Regina, S & Durocher, Josep, F. *Desain Restoran Yang Berhasil*. , Terj. Ariyana, Ivada. Upt Perpustakaan ISI Yogyakarta. 2011
- C. Velduishen, Harmen, *Batik Belanda 1840 - 1940* , Jakarta: Gaya Favorit Press, 2007.
- Ching , Francis D.K..1975. *Building Construction Illustrated*. Litton Educational Publishing, Inc.
- Chressetianto, Ayhwien, *Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya*, dalam JURNAL INTRA Vol. 1, No. 1, 2013.
- Coworking History. Last accessed on July 2015 at URL: <http://wiki.coworking.com/w/page/68917482/History?mode=embedded>
- Damayanti, Laksmi (2006), *Coffee Center [online]*. Last accessed on July 2015 at URL: <http://digilib.art.itb.ac.id/go.php%3Fid%3Djbptitbart-gdl-s1-2006-laksmidama-970%26node%3D33%26start%3D131>)
- Handinoto. 2010. *Arsitektur dan kota-kota di Jawa pada masa kolonial*. Graha Ilmu, Yogyakarta

Izzati, Putri, **Masa Depan Bekerja dengan Coworking Space** [online]. Last accessed on July 2015 at URL: <http://www.ziliun.com/masa-depan-bekerja-dengan-coworking-space/>

Mawarni, Rika, **Batik Motif Belanda Dalam Khasanah Batik Di Jawa**, Yogyakarta : Tugas Akhir S1 Jurusan Kriya Textil Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2014.

Panero, Julius & Zelnik, Martin. 1979. **Dimensi Manusia dan Ruang Interior**, Erlangga, Jakarta.

Siswanto, Cynthia dan Andreas Pandu Setiawan, **Persepsi Visual Pengunjung terhadap Elemen Interior Stilrod Café di Surabaya**, dalam JURNAL INTRA Vol. 3, No. 2, 2015.

Soekiman, Djokoe. 2000. **Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII-medio abad XX)**. Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta.

Susanti, B.M. 2000. **Loji Londo studi tata ruang bangunan Indis**. Yayasan Untuk Indonesia, Yogyakarta .

Tejo, Monica Lia dan Mariana Wibowo, **Studi Gaya Vintage pada Interior Cafe Di Surabaya. (Studi Kasus : Canary Cafe, DailySweet Cafe dan Stilrod Cafe)**, dalam JURNAL INTRA Vol 2, No.2, 2014

Wanrajib, Azhari Manurung, **Tesis : Perancangan Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) kelas C non pendidikan berbasis low cost di Kota Tanjungbalai: Tema Low Energy**, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2012.

Zakiar, Emir, **Tesis: Faktor-faktor pendorong konsumen melakukan impulsive buying pada toko-toko ritel fashion di Jakarta**, Universitas Indonesia.

Anhar Pakhri dan Tharzhiansah Muhammad, **Rumah Batu Di Pesayangan Martapura Sebuah Karya Arsitektur Eklektik Di Kalimantan Selatan**, dalam JURNAL Teknik Sipil & Perencanaan Vol.9, No 1, 2007.

