

**PENERAPAN KONSEP MIRABILIA PADA
PERANCANGAN DESAIN INTERIOR
KAFE A&M CO YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh :

NIMAS AZLIA SANTOSO

NIM 1912267023

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

2025

ABSTRAK

Perkembangan digital dan industri kreatif telah mengubah fungsi ruang publik, termasuk kafe sebagai ruang multifungsi yang mendukung gaya hidup modern, serta aktivitas konten digital. Studi ini mengangkat fenomena transformasi kafe menjadi ruang sosial dan studio konten dengan fokus pada kawasan Prawirotaman, Yogyakarta, yang kental akan nilai budayanya dan aktivitas wisatanya. Dengan pendekatan desain interior berbasis pengalaman pengguna (*user-experience*), penelitian ini berupaya merespons kebutuhan model dan *videomaker* serta *content creator* akan ruang yang estetis, fleksibel, serta mendukung *storytelling visual*. Salah satu objek studi yang dianalisis adalah A&M.Co Jogja, sebuah kafe dengan konsep *hybrid* yang menggabungkan estetika modernis dan budaya lokal, tetapi masih menghadapi tantangan dalam penciptaan ruang kerja yang fokus dan inklusif. Metode perancangan mengacu pada tahapan desain menurut Rosemary Kilmer, mencakup analisis kebutuhan, pencarian ide, pengembangan alternatif desain, hingga evaluasi. Konsep desain yang diusulkan mengadaptasi pendekatan Mirabilia, yaitu menciptakan ruang yang mampu membangkitkan rasa kagum melalui warna, pencahayaan, bentuk, dan narasi visual. Hasil dari studi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan kafe yang tak hanya memenuhi fungsi rekreasi dan kuliner, tetapi juga menjadi bagian dari ekosistem ekonomi kreatif dan pariwisata berbasis digital.

Kata kunci: desain interior, kafe *hybrid*, *classic modern*, mirabilia

ABSTRACT

Digitalization and creative industries have reshaped the role of public space, including cafes, into a multifunctional area that supports contemporary lifestyle and content-based activities. This study raises the phenomenon of cafe transformation as a social space as well as a content studio, targeting the area of Prawirotaman, Yogyakarta—a region rich in cultural values and tourism activities. Through an experiential user-experience (user-experience) design, this study tried to fulfill the model and content creator's needs to a well-beautiful, flexible, and story-friendly environment. A&M.Co Jogja, a coffee shop that had a hybrid concept combining glamour-like beauty and local culture, but was actually still struggling to build a work-oriented space and an inclusive environment, was the research object of study. The design method refers to the design stage according to Rosemary Kilmer, including needs analysis, concept search, development of alternative designs, and evaluation. The proposed design concept follows the Mirabilia approach, namely the formation of a space that can evoke a sense of awe through color, light, shape, and visual narrative. The results of this study are expected to be a reference for the development of cafes that not only fulfill recreational and culinary functions, but also become part of the creative economy and digital-based tourism ecosystem.

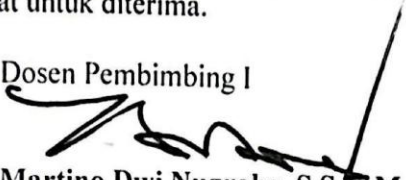
Keywords: interior design, hybrid cafe, classic modern, mirabilia



LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:
**PENERAPAN KONSEP MIRABILIA PADA PERANCANGAN DESAIN
INTERIOR KAFE A&M CO YOGYAKARTA** diajukan oleh Nimas Azlia Santoso,
NIM 1912267023, Program Studi S-I Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

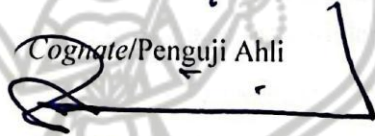
NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0019107005

Dosen Pembimbing II


Dr. Sn. Artbary Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/NIDN 0013077402

Cogmate/Penguji Ahli


Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

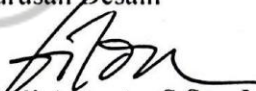
NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

Koordinator Program Studi Desain Interior


Mahdi Nurchahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 002006915

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19761019 199903 1 001/NIDN 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nimas Azlia Santoso
NIM : 1912267023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11 Juni 2025



NIMAS AZLIA SANTOSO
1912267023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul: “PENERAPAN KONSEP MIRABILIA PADA PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAFE A&M CO YOGYAKARTA”. Tugas akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Keberhasilan dan selesainya penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih serta apresiasi kepada:

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan, dan ilmu selama proses penyusunan.
2. Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dan koreksi yang konstruktif.
3. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta atas ilmu dan dukungannya selama masa studi.
4. Manajemen dan staf A&M Co Jogja yang telah bersedia menjadi objek penelitian serta memberikan data dan informasi yang diperlukan.
5. Keluarga yang selalu memberi doa, dan motivasi kepada penulis.
6. Fauzan Al Rasyid selaku pengawas dan korektor pribadi penulis terutama pada penulisan proposal tugas akhir.
7. Para teman dan sahabat yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman dalam proses perancangan karya tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap saran dan kritik yang membangun demi pengembangan karya ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi kecil bagi perkembangan ilmu desain interior, khususnya dalam konteks ruang komersial kreatif di era digital.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Penulis



Nimas Azlia Santoso
NIM 1912267023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	3
BAB II PRA-DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Umum	5
2. Tinjauan Khusus	11
B. Program Desain	17
1. Tujuan Desain	17
2. Sasaran Desain	17
3. Data	17
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	32
A. Pernyataan Masalah	32
B. Ide Solusi Desain	32
C. Mind Map	34
D. Identifikasi Masalah.....	34
E. Ide Ruang.....	35
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	37
A. Alternatif Desain.....	37
1. Penerapan Suasana Ruang.....	37
2. Gaya dan Tema	38
3. Moodboard	39
4. <i>Material Selections</i>	40
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	41
6. <i>Furniture Custom</i>	43
7. Penghawaan.....	44
8. Pencahayaan	49
B. Hasil Desain.....	54
1. Sketsa Ruang.....	54
2. Render Gambar 3D	56
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema metode desain	3
Gambar 2.1 Ilustrasi elemen mirabilia	8
Gambar 2.2 Color scheme	8
Gambar 2.3 Elemen konseptual mirabilia	9
Gambar 2.4 The psychology of design.....	11
Gambar 2.5 Aspek how people feel	12
Gambar 2.6 Ornamen arsitektur klasik.....	14
Gambar 2.7 Logo A&M Co Jogja.....	18
Gambar 2.8 Peta lokasi A&M Co Jogja.....	18
Gambar 2.9 Orientasi matahari.....	19
Gambar 2.10 Zoning.....	20
Gambar 2.11 Analisis sirkulasi.....	21
Gambar 2.12 Analisis kedekatan ruang.....	22
Gambar 2.13 Analisis lantai	22
Gambar 2.14 Analisis dinding.....	23
Gambar 2.15 Analisis plafon.....	23
Gambar 2.16 Analisis pencahayaan dan penghawaan.....	24
Gambar 2.17 Analisis furnitur.....	24
Gambar 2.18 Analisis elemen estetis.....	25
Gambar 2.19 Layout eksisting.....	25
Gambar 2.20 Standardisasi kursi makan	26
Gambar 2.21 Dimensi kursi dan jarak antarkursi	26
Gambar 2.22 Dimensi kursi dan jarak antarkursi	27
Gambar 2.23 Dimensi kursi dan jarak antarkursi	27
Gambar 2.24 Standardisasi meja resepsionis	28
Gambar 2.25 Standardisasi ruang kerja.....	28
Gambar 3.1 Ilustrasi elemen mirabilia	33
Gambar 3.2 Color scheme	33
Gambar 3.3 Mind map.....	34
Gambar 3.4 Gambar art activity	35
Gambar 3.5 Gambar ide ruang indoor art space.....	35
Gambar 3.6 Gambar ide ruang pendopo dan bar.....	36
Gambar 3.7 Gambar ide ruang indoor bakehouse	36
Gambar 3.7 Gambar ide ruang terrace	36
Gambar 4.1 Gambar penerapan suasana ruang	37
Gambar 4.2 Gambar pengembangan gaya dari tema.....	38
Gambar 4.3 Moodboard.....	39
Gambar 4.4 Material selections	40
Gambar 4.5 Layout eksisting.....	41
Gambar 4.6 Rencana plafon	41
Gambar 4.7 Rencana lantai	42
Gambar 4.7 Rencana dinding	42
Gambar 4.8 Furniture custom.....	43
Gambar 4.9 Sketsa manual indoor space.....	54

Gambar 4.10 Sketsa manual pendopo & bar.....	54
Gambar 4.11 Sketsa manual bar.....	55
Gambar 4.12 Sketsa manual indoor art space.....	55
Gambar 4.13 Sketsa manual meeting art space.....	56
Gambar 4.14 Render art & meeting space.....	57
Gambar 4.15 Render art indoor space.....	58
Gambar 4.16 Render terrace.....	58
Gambar 4.17 Render indoor space.....	59
Gambar 4.18 Render pendopo & bar space.....	60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Daftar Kebutuhan Ruang.....	29
Tabel 2.2 Tabel Kriteria Desain	31
Tabel 4.1 Tabel Jenis HVAC pada Perancangan.....	44
Tabel 4.2 Tabel Panduan Nilai I dan E untuk Ruang di Bangunan Restoran atau Kafe.....	45
Tabel 4.3 Tabel Perhitungan HVAC	46
Tabel 4.4 Tabel Jenis HVAC pada Perancangan.....	49
Tabel 4.5 Tabel Panduan Nilai Lux dan Lumen untuk Ruang di Bangunan Restoran/Kafe	51
Tabel 4.6 Perhitungan Jumlah Titik Lampu.....	52



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan digitalisasi dan industri kreatif telah mengubah cara manusia memanfaatkan ruang, terutama dalam sektor gaya hidup dan pariwisata. Kafe, yang awalnya hanya berfungsi “third place” (Oldenburg, 1999) untuk bersantai dan bersosialisasi, kini berevolusi menjadi ruang sosial multifungsi yang juga dimanfaatkan sebagai lokasi membuat konten, *photoshoot*, hingga *flexible co-working space* (Spinuzzi, 2012). Dalam konteks ini, desain interior kafe memegang peranan penting, tidak hanya dari segi estetika, tetapi juga fungsionalitas ruang. Fenomena ini merefleksikan teori produksi ruang Lefebvre (1991), di mana interaksi sosial-budaya-ekonomi membentuk ulang makna ruang publik. Dalam konteks ini, desain interior kafe menjadi faktor penentu tidak hanya demi estetika “Instagrammable” (Ariffin & Aziz, 2022), tetapi juga fungsionalitas penunjang aktivitas hybrid.

Sebagai seorang model dan *content creator*, penulis memiliki kebutuhan spesifik terhadap ruang yang tidak hanya nyaman dan menarik secara visual, tetapi juga mendukung aktivitas pembuatan konten digital. Beragam aktivitas seperti pengambilan foto, pembuatan video, atau pemotretan profesional membutuhkan ruang dengan pencahayaan optimal, sudut yang estetik, fleksibilitas pengaturan furnitur, serta latar yang mendukung *storytelling* visual. Namun demikian, tidak semua kafe menyediakan fasilitas tersebut secara maksimal. Padahal, kebutuhan akan ruang yang bisa digunakan sebagai tempat berkonten dan disewakan untuk *photoshoot* semakin meningkat, terutama di kota-kota tujuan wisata seperti Yogyakarta.

Kawasan Prawirotaman di Yogyakarta dikenal luas sebagai pusat kesenian, budaya, dan tempat berkumpulnya wisatawan lokal maupun mancanegara. Kawasan ini tidak hanya strategis secara lokasi, tetapi juga kaya akan nilai budaya dan atmosfer artistik yang kuat. Hal ini menjadikannya sebagai area yang potensial untuk pengembangan kafe dengan konsep *hybrid*: tempat makan yang juga berfungsi sebagai ruang kreatif dan studio konten

visual. Dengan melihat karakteristik demografi pengunjung kawasan Prawirotaman yang terdiri dari para pegiat seni, wisatawan, dan komunitas kreatif, kebutuhan akan ruang kafe yang estetik, multifungsi, dan *Instagrammable* menjadi peluang pasar yang menjanjikan. Studi di Bandung (Sari & Suryawinata, 2021) membuktikan bahwa *zoning area*, pencahayaan strategis, dan latar belakang fotogenik secara signifikan meningkatkan produktivitas pekerja kreatif dan durasi kunjungan wisatawan. Adaptasi ini juga sejalan dengan logika ekonomi kreatif (Lange & Burkner, 2020), di mana kafe berperan sebagai platform fisik penghubung antara digitalisasi, komunitas, dan nilai ekonomi.

A&M.Co Jogja adalah salah satu kafe di Yogyakarta dengan konsep atau desain yang mengaplikasikan ide kreatif dengan memperhatikan kebutuhan pengguna sehingga konsep kafe yang ditawarkan terbagi menjadi tiga bagian mulai dari *Bistro*, *Bakehouse* dan *Espresso Bar* yang dilengkapi dengan *live music band*. Jika ditilik lebih lanjut, A&M Co Jogja juga memiliki keunggulan dari desain interior unik, mewah, serta memadukan dua budaya Yogya-Bali yang pasti sesuai kebutuhan gaya hidup kaum milenial. Tempat yang terbagi menjadi *outdoor* dan *indoor* seolah memberikan pilihan sendiri bagi pengguna untuk menyesuaikan kenyamanan dengan kebutuhan.

Sesuai uraian di atas, meskipun elemen visual pada sudah masuk dalam kategori baik, kafe ini tidak luput dari sejumlah kekurangan atau permasalahan seperti ruangan yang minim sekat sehingga belum adanya area kerja fokus bagi pengguna. Sayangnya, desain mewah dan berlokasi di wilayah kampung turis tidak selalu membuat kafe ini menarik pengunjung untuk kembali datang. Pengunjung lokal terkadang merasa ragu untuk datang terlebih jika melihat konsep yang terlalu resmi dengan penempatan resepsionis di area *entrance* yang membuat pengunjung merasa sungkan.

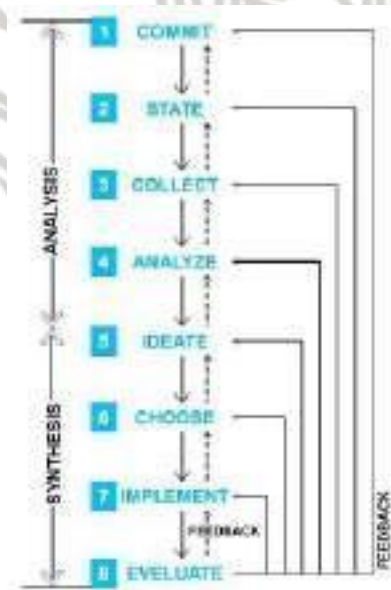
Berdasarkan latar belakang tersebut, redesain interior kafe di kawasan Prawirotaman perlu diarahkan untuk menjawab tantangan sekaligus peluang tersebut: menciptakan ruang yang menarik, berkesan, unik, tidak hanya secara desain, tetapi juga mendukung kebutuhan konten visual, memiliki nilai sewa sebagai lokasi *photoshoot*, serta mampu memperkuat identitas kawasan sebagai

sentra kesenian Yogyakarta. Dengan latar belakang sebagai model dan *content creator*, penulis ingin menghadirkan pendekatan desain berbasis pengalaman pengguna (*user-experience*) dan kebutuhan praktis yang sering dihadapi dalam aktivitas digital dan visual saat ini.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan merujuk pada proses desain yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer (1992), di mana tahapannya terbagi menjadi dua yaitu analisis dan sintesis. Analisis berarti melakukan Analisis dan mengumpulkan data fisik dan nonfisik. Sementara tahap sintesis mengharuskan desainer memunculkan ide-ide kreatif untuk memecahkan solusi dari permasalahan yang didapat.



Gambar 1.1 Skema Metode Desain
(Sumber : Rosemary Kilmer, 1992)

2. Penjelasan Proses Desain

Proses desain menurut Rosemary Kilmer terdiri dari beberapa tahapan yang lebih rinci, di antaranya sebagai berikut:

- a. Metode Analisis (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)
 - *Commit* (Menerima dan berkomitmen dengan masalah).

Tahap paling awal adalah mengirimkan surat izin survei kepada tempat objek untuk dapat berjalanya kegiatan observasi mengidentifikasi masalah.

- *State* (Mengidentifikasi masalah).

Tahap ini desainer menentukan permasalahan apa saja yang terdapat dalam objek, serta membuat latar belakang desain.

- *Collect* (Mengumpulkan fakta).

Tahap ini desainer perlu mengumpulkan data fisik dan nonfisik melalui survei atau observasi objek dengan didampingi oleh penanggung jawab setempat.

- *Analyze* (Menganalisis masalah yang telah ditemukan)

Mengidentifikasi data yang didapat, kemudian mencari solusi dan ide-ide.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

01. *Ideate* (Mengeluarkan ide)

Tahap ini menentukan konsep dan ide apa dalam desain yang bisa digambarkan dalam bentuk diagram, *mindmapping* atau sketsa.

02. *Choose* (Memilih alternatif)

Desainer membuat beberapa alternatif yang kemudian akan dipilih sesuai dengan kriteria dan kebutuhan.

03. *Implement* (Menggambarkan desain)

Desainer menggambarkan ide-ide menjadi sebuah desain dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya dan membuat gambar kerja.

04. *Evaluate* (Meninjau kembali desain yang dihasilkan)

Tahap ini desainer meninjau kembali hasil desain, jika belum memenuhi solusi dari permasalahan maka dilakukan proses revisi.