

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

***PERANCANGAN INTERIOR
VIAVIA CAFE-RESTO YOGYAKARTA
DENGAN TEMA KERAMAHTAMAHAN NUSANTARA***

I Made Dwi Dian Rasmana
dwidianrasmana@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
JL. Parangtritis Km. 6,5, Sewon Bantul

ABSTRACT

Artists to showcase works of art. Owner ViaVia cafe-resto want to create an interior design that has a dual function that can always support the user more comfortable space in the activity so that productivity increases. This design uses Rosmary Kilmer design method approach. to strengthen the image and adjust the bamboo identity on the previous ViaVia cafe-resto design, the selection of the theme of the Nusantara hospitality is applied. The theme appears on some elements of ViaVia cafe-resto interior, namely furniture, backdrop, partition, lights and cafe-resto walls.

Keywords: Fine Art, Interior cafe, Archipelago

ABSTRAK

ViaVia *cafe-resto* salah satu cafe di Yogyakarta yang memberi ruang kepada seniman untuk memamerkan karya seni rupa. Owner ViaVia *cafe-resto* ingin menciptakan desain interior yang memiliki fungsi ganda yang senantiasa dapat menunjang pengguna ruang semakin nyaman dalam beraktifitas sehingga produktivitas pun meningkat. Perancangan ini menggunakan pendekatan metode desain dari Rosmary Kilmer. Untuk memperkuat citra dan menyesuaikan dengan identitas bambu pada desain ViaVia *cafe-resto* sebelumnya maka pemilihan tema ramah tamah Nusantara diterapkan. Tema tersebut muncul pada beberapa elemen interior ViaVia *cafe-resto*, yaitu *furniture, backdrop, partisi, lampu dan dinding cafe-resto.*

Kata Kunci :Seni Rupa, Interior cafe, Nusantara

I. PENDAHULUAN

Seni rupa Indonesia, sebagai salah satu bentuk kesenian yang berkembang di negara dunia ketiga, rupanya cukup dan mulai diperhitungkan secara regional maupun internasional. Terbukti dari daya tarik dan potensi seni rupa Indonesia yang unik dan selalu menjadi incaran, baik pada pasar (kapital), atau pada kompetisi bergengsi maupun pameran penting lain di dalam maupun pada beberapa negara di dunia. Lahirnya banyak perupa dari segi kuantitas maupun kualitas menjadi alasan pula mengapa seni rupa Indonesia demikian “ramai” dengan segala keanekaragaman kecenderungan (baik tradisi, aliran, gaya, sejarah, kepribadian, dan pemikir). (Susanto, 2016). Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang juga dikenal sebagai kota Seni dan Budaya. Perkembangan yang terlihat, Yogyakarta saat ini telah menjadi salah satu tujuan penting bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk dapat menikmati, mempelajari, bahkan ikut andil dalam kegiatan Seni dan Budaya yang sangat beragam terdapat di Yogyakarta. Pada era ini seni rupa sangat berkembang pesat di mana-mana, Yogyakarta salah satunya. Hal ini membuat Yogyakarta ramai akan pameran seni rupa. Padatnya kegiatan pameran seni rupa setiap tahunnya membuat ruang pameran seperti gallery, artspace, artshop banyak bermunculan untuk mewadahi seniman dalam berpameran. Padatnya ruang pameran membuat beberapa pemilik usaha cafe, restaurant, coffee shop, memberi ruang kepada seniman untuk merespon dinding kosong dengan karya-karyanya.

ViaVia cafe-resto adalah salah satu cafe-resto di Yogyakarta yang memberi wadah seniman untuk memamerkan karya-karyanya. Bangunan seluas 284.82 m² ini beralamatkan di jalan Prawirotaman No. 30 Yogyakarta, Indonesia. ViaVia cafe-resto memiliki tema natural dengan handalan travel, bakery dan menu vegetarian, menjadikan cafe-resto ini digemari banyak wisatawan. ViaVia memiliki bangunan 2 lantai, saat memasuki ViaVia cafe-resto para pengunjung akan menemukan beberapa area pada bangunan ini, lantai 1 terdapat bakery, trade shop, tour & travel, tempat bermain anak-anak, indoor dining, bar, dan juga ruang pameran. Pada lantai 2 terdapat office, dapur, indoor dining, dan semi outdoor dining dengan area merokok, dan disetiap hari jumat terdapat live music bergenre jazz.

Beberapa event seperti kegiatan pameran seni rupa juga membuat nama ViaVia cafe-resto ini dikenal oleh banyak penikmat seni, kritikus, kurator, akademisi, hingga praktisi seni. Untuk mempertahankan eksistensi ViaVia cafe-resto perlu adanya hal-hal baru yang dimunculkan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pengelola dari segi interior, seperti pencahayaan, sirkulasi, zoning yang akan berubah ketika berlangsungnya pameran seni rupa dan event lainnya. Selain itu, perlu adanya inovasi-inovasi baru yang mungkin bisa diterapkan seiring dengan berkembangnya proses berkarya bagi pelaku seni dalam menghasilkan sebuah karya, yang tidak bisa dipungkiri kegiatan utama dari Via Via cafe-resto adalah tempat bertemu pasangan, berkumpul keluarga lalu menikmati hidangan yang disajikan, namun tidak mengikat ke'liar'an para pelaku seni dalam merespon dinding. Banyaknya penawaran Via Via cafe-resto dari tour & travel, bakery, event (pameran, dan pertunjukan musik jazz) hingga trade shop membuat Via Via cafe-resto memiliki intensitas yang berbeda-beda disatu bangunan yang cukup sempit. Ketika berlangsungnya pameran dan live music tata letak furniture akan berubah dan mengganggu sirkulasi pengunjung.

II. METODE PERANCANGAN

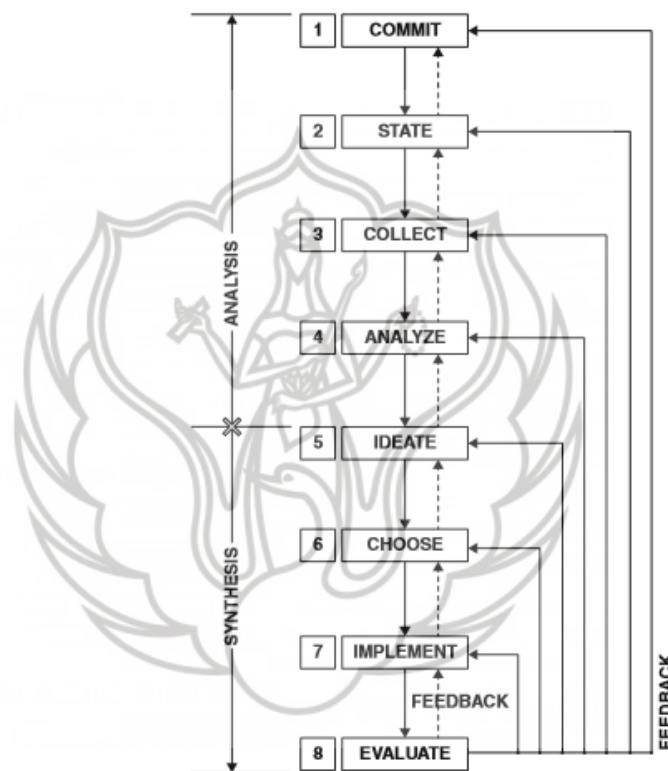
1. Proses Desain

Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan dari buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang disebutkan bahwa pola pikir ini terdapat dua bagian pada Proses Desainnya yaitu, analisa yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana dapat menjadi pemecah masalah teroptimal.

Tahapan yang akan dikerjakan dalam pola pikir perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.

- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D, serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum. (Kilmer, 2014)



Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Kilmer,2014)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penulusuran Masalah

1) Commit (Accept the Problem)

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima ‘masalah’ yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

a) *Prioritization*

Dengan membuat time schedule, priority list.

b) *Reward Concept (Tangible assets)*

c) *Personal Value Analogies*

Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai”. Misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

2) *State (Define the Problem)*

Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“*Apa yang sebenarnya menjadi masalah?*”

“*Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?*”

“*Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?*”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

a) *Checklist*

Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

b) *Perception List*

Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.

c) *Visual Diagrams*

Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. *Visual diagram* dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

3) *Collect (Gather the Facts)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

a. *Interviews*

- b. Survey pengguna
- c. Melakukan penelitian dari proyek-proyek serupa sebelumnya yang pernah ada.

4) *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

- a. *Conceptual Sketches*
- b. *Matrix*
- c. *Pattern Searching*
- d. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a) *Drawing Phase*

Mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *Bubble Diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

b) *Concept Statement*

Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencari ide:

- *Role-playing*
- *Brainstorming*
- *Buzz Sessions*
- *Discussion Groups*

- *Synectics*

2) *Choose (Select the Best Option)*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

a) *Personal Judgement*

Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer bergantung pada pengalaman masa lalu dan keyakinan diri sendiri.

b) *Comparative Analysis*

Meskipun metode personal judgement efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

c) *Consultant or User Decision*

Metode lain yang bias digunakan adalah dengan membiarkan klien, konsultan, atau user menentukan pilihannya. Namun keputusan pengguna mungkin akan menyimpang dari permasalahan, sehingga desainer harus menyarankan pilihan yang tepat.

3) *Implement (Take Action)*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

a) *Final design drawings*

- Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail.
- Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.

b) *Time schedules*

Untuk dapat bergerak maju secara efektif terhadap ide yang sudah dipilih, desainer harus membuat *time schedule* yang ketat supaya dapat membantu proses berlangsungnya sebuah proyek.

c) Budgets

- Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek.
- Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.

d) Construction drawings

Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

e) Specifications

Berupa spesifikasi material, standar tampilan, metode konstruksi atau instalasi yang digunakan.

f) Contract Administration

Desainer membantu klien dalam administrasi kontrak untuk mengimplementasikan solusi yang dibuat oleh desainer. tahap-tahap implementasi biasanya dipecah menjadi langkah-langkah berikut:

- *Contractor selection*
- *Obseervation*
- *Move-in or Occupancy*
- *Punch list*

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Evaluate (Critically Review)

Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Dengan melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Nantinya akan digunakan sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengevaluasi:

- a) Self-analysis*
- b) Solicited opinions*
- c) Studio criticism*
- d) Postoccupancy*

2) *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan. (Nurshadrina, 2017)

III. HASIL

1. Data Perancangan



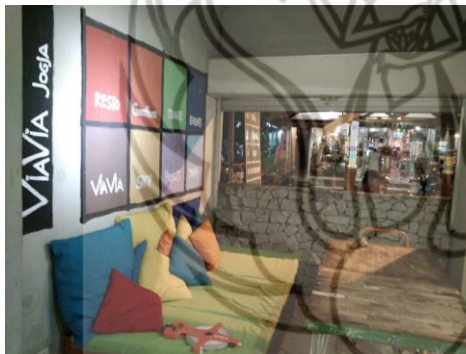
Gambar 1. Fasad Bangunan.

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 2. Fasad Bangunan.

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. Indoor dining lantai 1.

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 4. Trade Shop Area.

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



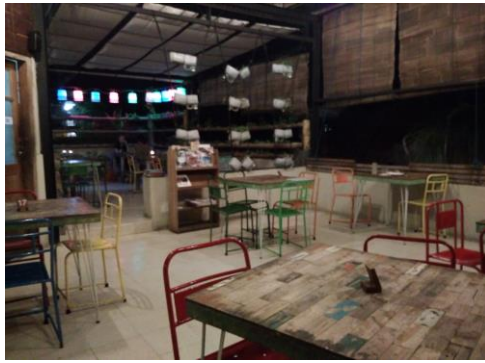
Gambar 5. Tour & Travel Area.

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Bakery.

Sumber: (Dokumentasi pribadi)



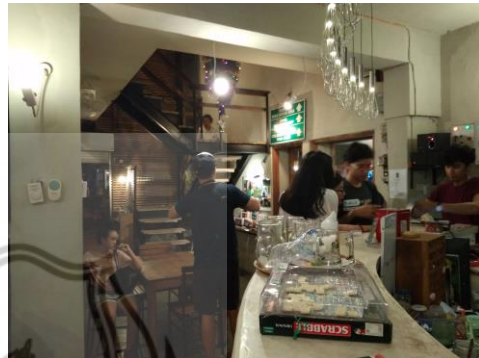
Gambar 7. Indoor dining lantai 2.
Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 8. Indoor dining lantai 2.
Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 9. Indoor dining lantai 1.
Sumber: (Dokumentasi pribadi)



Gambar 10. Indoor dining lantai 1.
Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Ruang Lingkup Perancangan

Lantai 1	
<i>Bakery</i>	21m ²
<i>Trade shop</i>	23,7 m ²
<i>Family dining</i>	26,8 m ²
<i>Indoor dining</i>	55,6 m ²
Area bermain anak	14,3 m ²
<i>Toilet</i>	12,3 m ²
Kasir	4,02 m ²
<i>Bar</i>	12,64 m ²
<i>Tour & travel</i>	11,1 m ²
<i>Outdoor seating</i>	13,51 m ²
Total	195,06 m ²

Lantai 2	
<i>Lounge area</i>	45,57 m ²

<i>Meeting area</i>	46,55 m ²
<i>Outdoor dining</i>	47,9 m ²
<i>Indoor dining</i>	20,17 m ²
<i>Semi outdoor</i>	28 m ²
<i>Kitchen class</i>	8,9 m ²
Total	197,88 m ²

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari pengamatan lapangan dan analisis adalah:

- Bagaimana merancang interior ViaVia *cafe-resto* Yogyakarta sebagai bangunan *multy event*, agar dapat menampung kegiatan yang didukung dengan sirkulasi dan organisasi ruang yang optimal.
- Bagaimana menciptakan suasana ruang yang mendukung citra fasad sebagai *masterpiece* dari bangunan ViaVia *cafe-resto* Yogyakarta

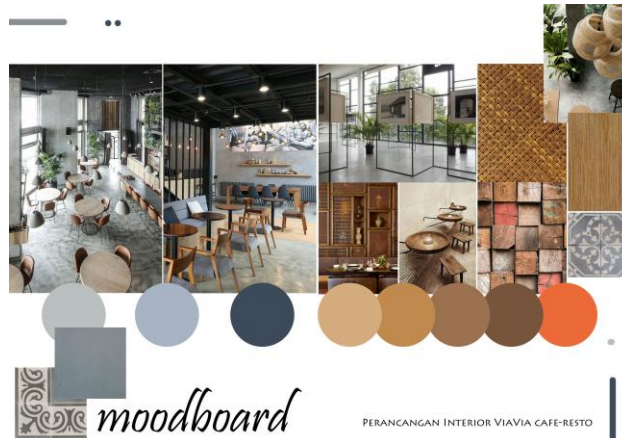
IV. PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan ViaVia *cafe-resto* ini adalah membuat desain interior yang memiliki fleksibilitas ruang yang optimal. Layout dan perabot yang mampu beradaptasi pada setiap *event* dan program yang berlangsung. Penekanan konsep ini akan diterapkan pada ruang yang memiliki aktivitas lebih dari satu. Sistem perabot pada konsep ini adalah prabot yang mampu bergerak dinamis (*movable*).

Citra fasad saat ini adalah material bambu yang diolah sedemikian rupa oleh Eko Prawoto (*artist*) mampu mengangkat nilai bambu dan kearifan lokal Nusantara kepermukaan. Bambu sangat terkenal dengan *image* sederhana dan ramah lingkungan. Untuk memperkuat citra tersebut tema yang diangkat adalah “**Keramahtamahan Nusantara**”. Bambu yang sangat sederhana dan ramah lingkungan memiliki kesamaan dengan karakter Nusantara yang ramah tamah.

Tema ini akan diterapkan melalui atmosfir dan *ambience* interior serta mengadaptasi material ramah lingkungan lainnya ke dalam setiap interior *cafe-resto* untuk memperkuat citra fasad.



Gambar 11. Moodboard perancangan Via Via cafe-resto

2. Desain Akhir

- *Indoor Dining, Bar Area, Area Pameran Lantai 1*

Indoor Dining, Bar Area, Area Pameran Lantai 1 merupakan salah satu ruang yang memiliki aktifitas lebih dari satu. Terdapat *live jazz music* dan *opening* pameran yang setia saat berubah-ubah. Pada area ini didesain sefleksibel mungkin, bagaimana ruang yang sempit dapat memadai aktifitas yang ada dengan sistem perabot dan pembagian area yang *moveable*. Setiap perabot dapat dipindahkan agar efisien dan sirkulasi tetap optimal.



Gambar 12. Area galeri. Sumber (dokumentasi pribadi)



Gambar 13. Redesain Area galeri. Sumber (dokumentasi pribadi)

- *Family Dining*

Memberi ruang yang lebih optimal untuk keluarga. *Family dining* berdekatan dengan ruang bermain anak yang memudahkan orangtua untuk mengontrol anak yang sedang bermain.



Gambar 14. Family dining. Sumber (dokumentasi pribadi)



Gambar 15. Redesain Family dining. Sumber (dokumentasi pribadi)

- *Semi Outdoor Dining*



Gambar 16. Area semi outdoor dining.



Gambar 17. Redesain area semi outdoor dining.

- *Indoor Dining Lantai 2*



Gambar 18. Area Indoor dining



Gambar 19. Redesain area indoor dinin

V. KESIMPULAN

Cafe-Resto pada awalnya ialah sebuah tempat yang menyajikan menu sederhana dan tidak menyajikan minuman beralkohol, dihibur dengan musik dan dalam segi interior didekorasi serta ditata dengan baik. Namun kenyataannya pada era modern ini banyak *cafe* yang tidak hanya menyediakan makanan saja. *Cafe* sudah dimodifikasi menjadi tempat untuk beberapa komunitas tertentu, khususnya para pecinta seni. Banyak *cafe* yang membuat tempat mereka berfungsi ganda menjadi ruang pameran untuk penikmat karya seni di Indonesia. Perancangan interior pada suatu bangunan menjadi hal yang penting untuk dapat melihat masalah serta memberikan penyelesaian masalah tersebut. Selain itu, fungsi sebuah ruang merupakan hal utama yang harus dilihat lalu direalisasikan sehingga aktivitas di dalam ruang tersebut dapat digunakan dengan baik sesuai fungsi, bagi semua pengguna ruang.

ViaVia *cafe-resto* salah satu *cafe* di Yogyakarta yang memberi ruang kepada seniman untuk *live music* dan memamerkan karya seni rupa. ViaVia *cafe-resto* ingin menciptakan desain interior yang memiliki fungsi ganda yang senantiasa dapat menunjang pengguna ruang semakin nyaman dalam beraktivitas sehingga produktivitas pun meningkat. Untuk memperkuat citra dan menyesuaikan dengan identitas bambu pada desain ViaVia *cafe-resto* sebelumnya maka pemilihan tema Keramah-tamahan Nusantara diterapkan pada interior bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Kilmer, R., & Kilmer, W.O. (2014). Design Interior. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

Susanto, Mikke. Menimbang Ruang Menata Rupa, 2016. Diciart Laboratory
Lawson, Fred, Hotel and Resorts, Planing Design and Refurbishment, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1995.

Ching, Francis DK. Ilustrasi Desain Interior. Erlangga: Jakarta. 1996.

Nurshadrina, Anggia Carista. Perancangan Interior Restoran De Kendhil Yogyakarta. PSDI ISI: Yogyakarta. 2017.

Website:

www.viaviajogja.com 2 September 2017.

<http://blogpukiscafebali.blogspot.co.id/2015/09/sejarah-cafe.html> 24 Oktober 2017.

<http://www.arsiteka.com/2008/11/fleksibilitas-ruang-massa.html> 11 Januari 2018

