

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

**REDESAIN INTERIOR  
GOEBOEX ROASTERY COFFEE DENGAN BUDAYA LOKAL  
SEBAGAI LITERASINYA  
YOGYAKARTA**



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA 2018

## Redesain Interior Goeboex Coffee Roastery Yogyakarta dengan Budaya Lokal Sebagai Literasi Utamanya

Sofa Izzad Kholilurrahman  
Sofaizzad98@gmail.com

### ABSTRACT

*Coffee alliance advancement in Nusantara generates various characteristic in its alliance itself, Goeboex Roastery Coffee is one of cafeteria which has vision to present local culture (Yogyakarta) and coffee. The design objectively designing interior for currently modern mindset user while their habit motionless traditional to create space identity which more humane in ergonomic term.*

*The used of method in designing Goeboex Coffee Roastery by collecting data universally for discovering related data to design process, second strides is developing and seeking ideas for concluding conformities and main problems on project to create as main goals, third strides is exploring design development wherein concept becomes root ideas in designing. And the last strides is re-evaluating pre-final design and re-correlating within problems, concept and output.*

*On seeking ideas and developing afterwards, “The Behaviour of Javanese Culture” raised as ground design concept wherein presenting local culture and coffee by its activities which generated by design of interior design.*

**Keywords :** *behaviour, contemporer, culture, ergonomic*

### ABSTRAK

*Perkembangan ruang kopi di nusantara menciptakan bermacam – macam karakteristik dalam ruang itu sendiri, salah satunya Goeboex Coffee Roastery salah satu café yang ingin mengenalkan budaya lokal (Yogyakarta) dan kopi. Tujuan dalam perancangan ini adalah merancang interior yang penggunanya mempunyai pemikiran modern sedangkan kebiasaannya masih tradisional untuk membentuk identitas humanis dalam segi ergonomi .*

*Metode yang digunakan dalam perancangan adalah dengan cara pengumpulan data secara universal untuk menemukan data data yang berkesinambungan terhadap proses perancangan, langkah kedua adalah pengembangan dan pencarian ide untuk menemukan keselarasan serta pokok pokok masalah dalam perancangan agar sesuai dengan yang diharapkan, langkah ketiga adalah eksplorasi pengembangan desain dimana konsep menjadi dasar gagasan dalam perancangan dan langkah terakhir adalah mengevaluasi kembali terhadap hasil desain dan menyelaraskan kembali antara permasalahan, konsep dan outputnya.*

*Setelah dalam proses pencarian ide dan pengembangan terbangunlah konsep “The Behaviour of Javanese Culture” sebagai konsep dasar perancangan dimana mengenalkan*

*budaya lokal (yogyakarta) dan kopi dengan media aktifitas yang terciptakan oleh perancangan desain interior.*

**Kata kunci:** *kebiasaan, kontemporer, budaya, ergonomi*

## **I. PENDAHULUAN ( 1,5 halaman A4)**

Kopi mulai berkembang pesat dan membentuk kepribadian tradisi baru dalam ruang kopi itu sendiri yang disebut *Cafe*. Menurut Medlik (1996:30) “*Café is establishment providing food and refreshment for consumption and the premises to general public*, dimana ruang public yang menyediakan makanand an minuman untuk umu,

Tradisi *ngopi* selalu disandingkan dengan komunitas – komunitas baru dalam kegiatannya dengan latar belakang yang berbeda, kopi menjadi pendamping dari kegiatan kegiatan itu, seperti penyuka permainan catur, tetapi suka kopi dan akhirnya mereka *ngopi* sambil bermain catur di kedai kopi (Fajar, 2014).Goeboex Coffee yang terletak di Jl. Perumnas No.158, Caturtunggal, Kec. Depok mempunyai luasan prouek kurang lebih 820 m2 dengan jam kerja mulai 14.00 - 02.00, Goeboex Coffee pada dasarnya mempunyai potensi lebih untuk membentuk ruang baru karena budaya pengguna yang masih melekat sehingga tercipta kegitan dalam ruang kopi yang merakyat. Dengan salah satu visi menejemennya untuk mengenalkan budaya jogja dan kopi kepada pelanggannya muncullah permasalahan desain yaitu, bagaimana mengenalkan kopi indonesia dan budaya yogyakarta melalui perancangan desain interior, Akan tetapi dengan munculnya aktifitas yang menarik untuk diangkat sehingga desainer berfikir untuk memprioritaskan dalam pengenalan aktifitas yang diciptakan oleh desain interior.

dalam proses menganalisa data terdapat bermacam - macam data yang menjadi rujukan salah satunya yang paling mendominasi adalah dimana penggunanya yang pemikirannya sudah modern yang inputnya terhadap kegiatan kegiatan produktif seperti contoh dalam berdiskusi, ergonomi fisik pengguna mempunyai banyak variasi seperti bersila, menaikkan kaki bahkan jongkok (kebiasaan lokal) dan ini menjadi salah satu pertimbangan dalam perancangan.

Literasi yang digunakan dalam perancangan utama adalah literasi yang diambil dari sudut pandang behaviour jawa, yang dilakukan dengan cara observasi terhadap tradisi yang dominan seperti, angkringan, cangkruka, jaga ronda. Dan literasi prioritas kedua menggunakan literasi umum dalam perancangan desain interior.

## II. METODE PERANCANGAN

Dalam pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer (1992) dalam proses perancangan melibatkan beberapa tahap diantaranya;

1. *Commit* adalah Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima masalah yang ada
2. *State* adalah Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah.
3. *Collect* adalah Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*.
4. *Analyze*, Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, untuk menemukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.
5. *Ideate*, Tahap paling kreatif dari proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.
6. *Choose*, Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.
7. *Implement*, Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.
8. *Evaluate*, Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Konsep Desain

Sedangkan menurut Linton "Tradisi adalah keseluruhan dari pengetahuan, sikap, pola perilaku yang merupakan kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh anggota

suatu masyarakat” (Roger, 1992, hal. 68). Konsep *redesain* dari Goeboex Coffee sendiri mempunyai pertimbangan terkait dengan Visi – Misi dari manajemen yang bertujuan mengenalkan budaya lokal, dengan misi utama itu tentunya harus tetap berkesinambungan dengan tujuan kedua yaitu menjadi prioritas konsumen ketika mencari tempat ngopi/nongkrong.

Menurut Bellamy Gail (1995, 8:11) kriteria perancangan cafe secara umum adalah :

- kafe harus memiliki ciri khas tersendiri dengan cara mengangkat tema tema tertentu.
- Terdapat pengolahan efek cahaya dalam interiornya dan tata suara yang baik dapat membantu menciptakan suasana dengan memasukkan kesan dramati, romantis, misteri dan mendukung rasa ingin tahu pengunjung.
- interior kafe harus dapat merangsang indra penglihatan pengunjung, dimana sama menariknya dengan makanan yang disajikan.

a. Tema

Setelah melalui beberapa tahap dalam menganalisa *problem statement* re-desain Goeboex Coffee dari sudut budaya maupun disiplin interior, ditemukanlah garis besar dalam solusi perancangan yang mengusung konsep tema “The Contemporary Habit of Javanese Culture” yaitu membangun tempat tongkrong sesuai dengan kebiasaan masyarakat jawa dari sudut pandang aktifitas dalam ruang yang nantinya berpengaruh terhadap elemen ruang itu sendiri sehingga membentuk ergonomi yang sesuai dengan keadaan nyata yang mendukung terhadap aktifitas ruang kopi seperti, berdiskusi, mengerjakan tugas, dsb.

Dalam pengaplikasian konsep dapat dicontohkan seperti berikut, dalam ruang rapat masyarakat jawa terlebih lagi remaja mempunyai banyak ergonomi dalam beraktifitas salah satunya cara duduknya yang lesehan seperti orang-orang di pos ronda dimana posisi duduk sangat bermacam macam seperti bersila bahkan jongkok, dengan begitu solusi desainnya adalah memberikan fasilitas yang memnuhi terkait aktifitas rapat dengan cara jawa, konsep ini bertujuan untuk

memperkenalkan tradisi jawa kepada masyarakat diluar jawa khususnya mahasiswa seperti pada permasalahan desain.

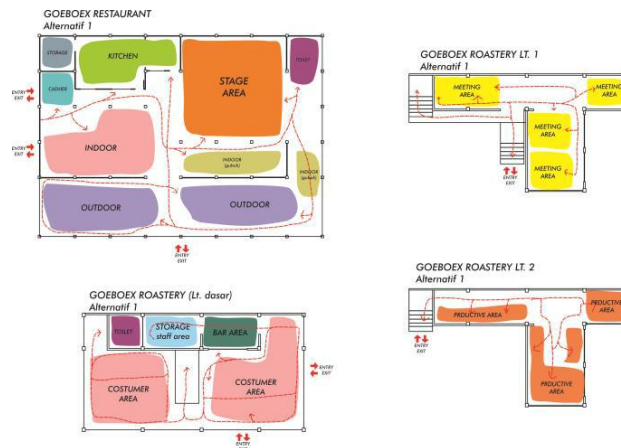
Tema desain yang di ambil dalam konsep ini adalah dengan mempertahankan kearifan lokal serta tetap mempertimbangkan unsur unsur modern yang dibutuhkan yang menciptakan gaya kontemporer dalam ruang.

b. Gaya



Dengan perpaduannya aktifitas lokal jawa yang masih melekat pada ergonominya dengan kegiatan *ngopi*-nya yg mulai modern muncullah sifat keterbukaan yang membentuk gaya Kontemporer yang nantinya akan di terapkan dalam desain ruang café ini sehingga tercipta campuran susasana dalam sebuah ruang aktifitas tradisional yang moderen.

## 2. Penerapan konsep dalam ruang



Pada ruang goeboex roaster coffee sebelumnya tidak mempunyai jenis jenis ruang, semua tipe aktifitasnya menjadi satu area seperti aktifitas rapat organisasi, membaca buku mengerjakan tugas melebur menjadi satu, tidak ada batas, tidak ada pembeda area, tidak ada pembagian area. Melihat dalam ruang kopi yang berkembang saat ini setiap aktifitas difasilitasi dalam kebutuhan aktifitas penggunanya, dengan begitu pengumpulan data awal yang berkaitan terhadap aktifitas di kelompokkan dalam satu ara yang aktifitasnya berhubungan.

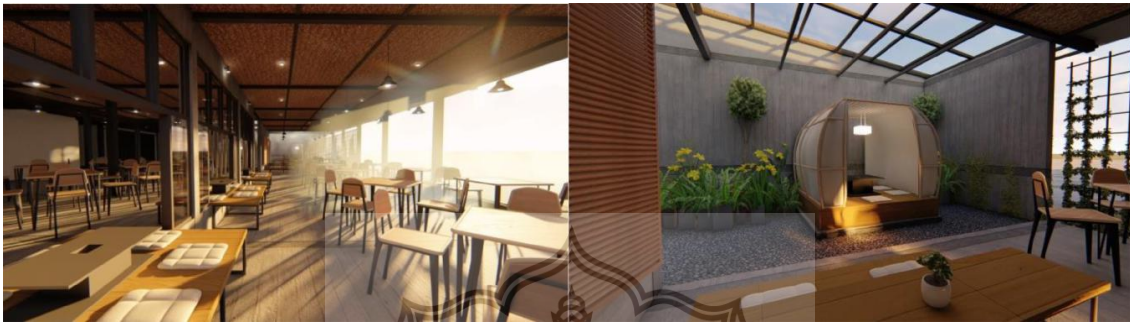


Furniture yang digunakan menyediakan ergonomic local dengan konsep konsep local salah satunya desain *Discussion Set* yang mempunyai konsep musyawarah dengan fungsi meja yang bisa di naikkan ataupun diratakan dengan tempat duduk. Desain ini muncul untuk mempertahankan budaya dimana budaya cangkruan sambil berdiskusi atau rapat dengan makanan rata, dengan tujuan untuk tidak mengganggu konsentrasi terhadap pembahasan.



Pada desain furnitur kedua adalah MiniGubuk yang merupakan satu set dengan meja dan tempat duduk, wacana yang dalam desain ini adalah memberikan tekstur dari gubuk itu sendiri yang semulanya digunakan sebagai tempat istirahat oleh masyarakat disela sela bertani, sarapan sambil melihat pemandangan, konsep itu dibangun dalam desain ini yang memberikan variasi cara duduk yang lebih banyak dan membangun atmosfer budaya itu sendiri.

a. Customer area



Penciptaan ruang ini memenuhi aktifitas yang sifatnya hiburan dan sejenisnya yang terletak di Restoran Goeboex. Penerapan terhadap suasana yang tidak asing menciptakan atmostefer yang lebih hangat, salah satu furniture *custom* yang berupa konsep dari gubuk di implementasikan dalam satu set furniture, ruang kecil yang memberikan kehangatan dalam menggunakannya identitas budaya berkembang disini dengan transformasi aktifitas dan bentuk yang berupa wujud desain.

b. Meeting area





Area ini untuk menyediakan fasilitas pada lantai satu khusus kegiatan rapat, karna pada dasarnya warung kopi ini dibangun dengan relasi organisasi, sehingga sangat banyak pelajar atau komunitas yang beraktifitas dalam ruang.

c. Productive area



Ruang ini untuk kebutuhan dalam aktifitas mengopi yang disbanding dengan kegiatan produktif, seperti baca buku, mengerjakan tugas karna tingkat keseriusannya yg tinggi membutuhkan ruang hening sehingga di letakkan pada lantai paling atas yaitu lantai dua untuk membangun ruang akustik yang outputnya terhadap tingkat suara yang di biasnkan dalam ruang.

Budaya dan tradisi adalah unsur pembentuk kepribadian manusia, tingkat kenyamanan orang berbeda beda dari sudut pandang ergonomic fisik dan kognitif, sehingga dalam perancangan ini lebih mengutamakan budaya local sebagai litarasi ergonominya dengan mengacu pada kegiatan sehari hari local jogja seperti *cangkrukan*, angkringan, budaya musyawarah dalam masyatakat jawa. Argument ini muncul ketika dalam mpencarian data terjadi hal yang menarik terkait ergonomic penggunaanya yang mempunyai variasi yang unik seperti rapat sambil naik keatas, *bersila*, bahkan jongkok dengan bentuk kursi yang normal sehingga memunculkan ide dalam desain furniture yang lebih produktif dan humanis.

#### IV. KESIMPULAN (setengah halaman saja)

Merupakan hasil penggunaan metode dan pendekatan lain yang mendukung sehingga menghasilkan konsep desain. Kelebihan desain dan kekurangan serta kemungkinan pengembangan desain yang mungkin terwujud dengan metode desain terpilih.

Dalam proses perancangan yang sudah dilakukan dengan pendekatan budaya menimbulkan inovasi baru dalam keruangan dan ini menciptakan perbedaan dari ruang kopi lainnya. Ruang kopi ini menawarkan kenyamanan apa yang dibutuhkan pengguna dari segi ergonomi fisik, dan pengenalan kognitif, disamping itu tiap ruang mempunyai karakter sendiri yang mendukung terhadap kegiatan tertentu.

Kekurangan pada desain ini pada solusi tentang memperkenalkan kopi dari segi aktifitas yang diciptakan desainer yang kurang maksimal, karena bertentangan dengan sifatnya yaitu *coffee shop* sehingga desainer hanya menggunakan pengenalan awal, yaitu pengenalan secara kognitif dimana memperkenalkannya sebatas melihat (tidak melakukan), jika seandainya dalam ruang kopi ini mempunyai sistem manajemen pesaran memperkenalkan dengan mempraktekkan akan berdampak yang lebih luas dan lebih konsisten. Sehingga perancangan seperti studio kopi, laboratorium kopi, dan sejenis praktik yang lainnya bisa terbangun dalam ruang ini, desainer tidak berani melangkah ke arah itu karena tidak ada misi yang lebih konsisten didalam manajemen itu sendiri dalam pembentukan ruang yang lebih intensif tentang kopi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Roger, K. M. (1992). *Antropologi Budaya: Suatu Perspektif Kontemporer: Edisi Pertama*. Jakarta: Eirlangga.
- Fajar, D. (2014). *Tema Sosial yang dianalogikan oleh Komunitas 'ngopi' di Warung Sarijan Malang*, 3-4.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014), *Designing Interiors*. New Jersey : John Wiley &
- Medlik, S. (1996). *Dictionary of Travel*. UK: ButterworthHeinaman: Tourism and Hospitality.
- Bellamy, Gail. 1995. *Design Spirit*. New York: PBC International Inc