

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR YOE 2 YOU CAFE DAN  
COWORKING YOGYAKARTA**



**Andrian Rivan Permana**  
NIM 121 0017 123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

## PERANCANGAN INTERIOR YOE 2 YOU CAFE AND COWORKING YOGYAKARTA

Andrian Rivan Permana  
aropermana@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The function of a cafe as a place to enjoy coffee in Yogyakarta has evolved as needed. One of the cafes that provide various kinds of coffee in Sleman, Yogyakarta, is YOE 2 YOU CAFE. YOE 2 YOU CAFE is a cafe that provides various kinds of coffee and space. At YOE 2 YOU CAFE visitors do not only come to enjoy coffee. Visitors carry out activities such as searching for ideas, chatting, studying and working. Different visitor activities require different facilities than any cafe in general. Therefore, the interior design of YOE 2 YOU CAFE uses a Collaborative and Retro Wave Concept. This concept aims to build a productive atmosphere for visitors and provide facilities according to activities that visitors need.*

**Keywords :** *Cafe, Coworking, Collaboratif, Creative Studio*

### **ABSTRAK**

Fungsi Cafe sebagai tempat untuk menikmati kopi di daerah Yogyakarta mengalami perkembangan sesuai kebutuhan. Salah satu Cafe yang menyediakan berbagai macam minuman kopi yang berada di daerah Sleman, Yogyakarta, YOE 2 YOU CAFE. YOE 2 YOU CAFE merupakan cafe yang menyediakan berbagai macam minuman kopi dan ruang untuk kebutuhan pengunjung. Pada YOE 2 YOU CAFE pengunjung tidak hanya datang untuk menikmati kopi saja. Pengunjung melakukan aktivitas seperti pencarian ide, konsultasi, berbincang, belajar dan bekerja. Aktivitas pengunjung yang berbeda – beda tersebut membutuhkan fasilitas yang lebih dari cafe pada umumnya. Oleh karena itu , perancangan interior YOE 2 YOU CAFE mengangkat Konsep *Collaborative and Retro Wave*. Konsep ini bertujuan untuk membangun suasana yang produktif bagi pengunjung kafe dan memberi fasilitas sesuai aktivitas yang dibutuhkan pengunjung cafe.

**Kata kunci:** Kafe, Coworking, Kolaborasi, *Creative Studio*, Retro Wave

## I. PENDAHULUAN

Perekonomian yang selalu dinamis di negara berkembang seperti di Indonesia membuat pola berfikir masyarakat menjadi lebih berani untuk berkreasi lebih kreatif dalam membuka lapangan usaha demi kelangsungan hidup. Aktivitas yang terlalu sibuk dan padat membuat setiap orang sulit berfikir jernih sehingga terserang stress. Sehingga tidak heran jika banyak ditemui tempat-tempat yang nyaman sebagai sarana relaksasi untuk melawan tekanan hidup dan kejenuhan atas aktivitas yang dijalani.

Banyaknya kafe dan warung kopi yang bermunculan adalah salah satu solusi kejenuhan yang dapat ditekan. Di sisi lain peran kafe bergeser dari tempat menikmati kopi dan makanan ringan beralih menjadi bagian dari *lifestyle*, khususnya anak muda. Imbasnya, para pemilik kafe dipaksa berfikir lebih kreatif lagi dalam menciptakan konsep kafe yang dirancang dari kafe-kafe yang sudah ada guna menarik pasar.

YOE 2 YOU Cafe merupakan kafe yang menawarkan konsep kafe dan resto. Mempunyai dua bangunan, dan 2 lantai. Lantai satu terdapat ruang 3d yang bisa digunakan pengunjung untuk berfoto dan ada ruang terbuka di lantai satu maupun lantai dua. YOE 2 YOU Cafe banyak menu seperti lychee coffee, menawarkan sensasi menikmati kopi dengan rasa buah. Yoe 2 You kafe tidak hanya menawarkan kopi saja, banyak menu lain yang bisa menjadi pilihan pengunjung, seperti *western foods*. Membuat YOE 2 YOU Cafe menjadi tempat tujuan para wisatawan luar maupun lokal untuk menikmati waktu luang. Lokasi yang berada di jalan Umbul Permai No. 88, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

Dari berbagai sisi inilah, YOE 2 YOU Cafe sangat menarik untuk diangkat menjadi objek perancangan interior kafe yang kaitannya dengan tugas akhir. Kebutuhan Ruang dan fasilitas yang di perlukan di setiap bagian ruang YOE 2 YOU Cafe yang sangat beragam membuat penulis untuk berfikir lebih kreatif dalam memadukan, menerapkan dan menyatukan segala sesuatu yang ada dalam merancang interior cafe.

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana merancang interior YOE 2 YOU Cafe dengan menambahkan fasilitas coworking didalamnya?
- b. Bagaimana merancang interior YOE 2 YOU dengan memunculkan suasana yang produktif dan suasana yang baru?

## II. METODE PERANCANGAN

### B. Metode Desain

#### 1. Proses Desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain yang diterapkan dalam perancangan ini mengacu dari design thinking milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kumar, 2013)

Proses tahapan desain terbagi menjadi 4 yaitu penelitian, analisis, sintesis, dan

realisasi. Dalam semua tahapan tersebut terdapat 7 mode perancangan yang terdiri dari :

- a. Memahami Tujuan

- b. Mengetahui Konteks
- c. Mengenal Masyarakat
- d. Menyusun Gagasan
- e. Mengeksplorasi Konsep
- f. Menyusun Solusi
- g. Mewujudkan Penawaran

## **Metode Desain**

### **a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah**

- 1) Memahami Tujuan Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dapat dilakukan adalah
  - a) Pengamatan Media  
Populer Dengan cara meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, internet, dan program TV untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan coworking space.
  - b) Fakta-Fakta  
Kunci Mengumpulkan informasi singkat dari sumber-sumber terpercaya seperti pengelola, pengguna, dan orang-orang yang berkaitan dengan coworking space yang menunjukkan kondisi dari topik yang ditentukan
  - c) Wawancara dengan Ahli Tren  
Melakukan wawancara dengan ahli tren seperti desainer, entrepreneur, dan akademisi untuk mempelajari tren-tren yang terkait pada topik yang diangkat
- 2) Mengetahui Konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan. Tahapan yang dilaksanakan adalah :

a) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standar ergonomi, baik dari buku maupun internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola coworking space sehingga dapat mempercepat pemahaman umum mengenai bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3) Mengetahui Masyarakat

Dalam mode ini dilakukan survei dan pengamatan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan topik perancangan sebagai bentuk dari pengumpulan data

a) Kunjungan Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati keadaan bangunan yang akan digunakan sebagai *coworking space* dan juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini akan mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan objek perancangan misalnya data komparasi objek, data eksisting sekitar objek.

b) Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau

berinteraksi dalam suatu situasi. Tahapan ini dilakukan pada *coworking space* lain yang sudah ada. Wawancara lanjutan dilakukan dengan pengguna *coworking space* untuk mengumpulkan pernyataan tentang pengalaman pengguna. Pernyataan-pernyataan ini diulas untuk menilai asumsi tentang perilaku pengguna, mengenali kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan melakukan penelitian tambahan

#### 4) Menyusun Gagasan

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data tersebut dianalisa dan dilakukan programming untuk dapat menyusun konsep perancangan.

##### a) Pengamatan Gagasan

Mempelajari apa yang diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti-arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan-gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

##### b) Jaringan Aktivitas

Penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek serta peluang-peluang inovasi.

## **b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

### 1) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan brainstorming terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

#### a) Sesi Pembentukan Ide

Tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara roleplaying, brainstorming, buzz session, atau discussion groups.

#### b) Sketsa Konsep

Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. 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

### 2) Menyusun Solusi

Dalam mode ini, penulis membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan menjadi sebuah solusi yang memenuhi kriteria

#### a) *Storyboard* Solusi

Merupakan rangkaian sketsa baik dalam gambar, moodboard atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep solusi yang dibuat.



### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

#### 1) Merealisasikan Penawaran

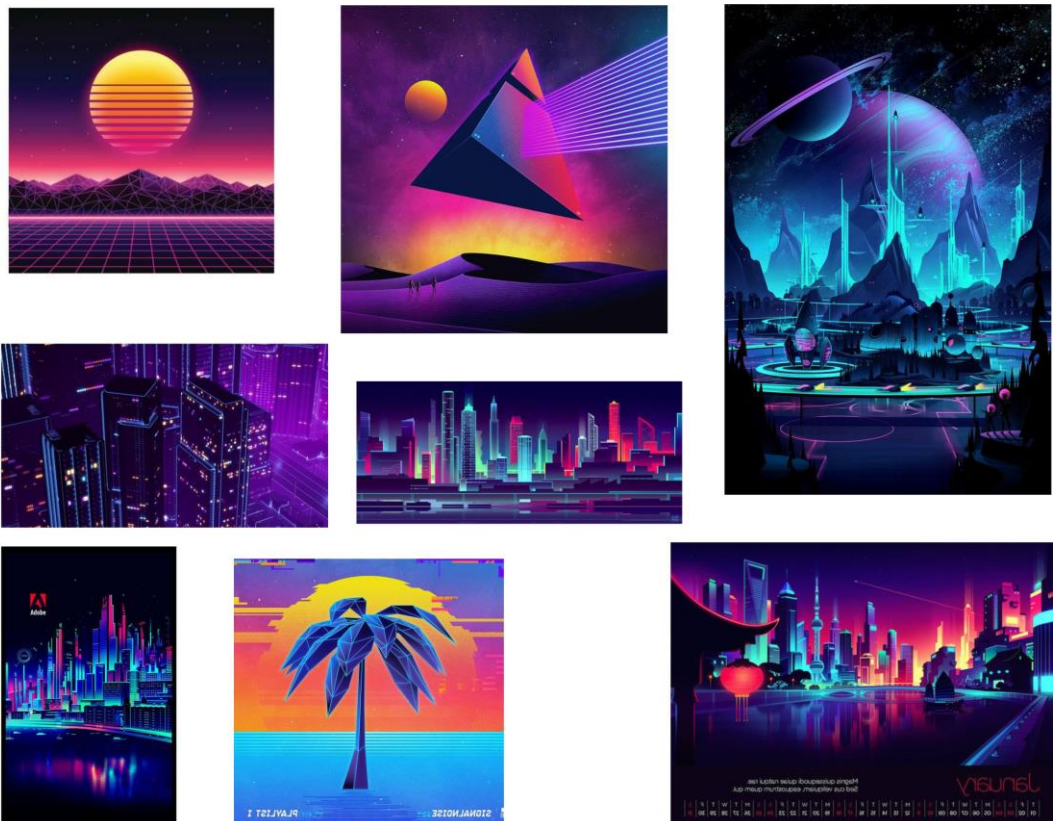
Dilakukan pernyataan visi untuk menjabarkan dan menjelaskan desain dengan menunjukkan aspek-aspek kunci dari solusi dan perancangan untuk diperkenalkan kepada publik.

##### a) Rencana Platform

Pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture, supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan terbentuknya sebuah *coworking space*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Konsep Desain



Gambar 2. Moodboard Ide

Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain YOE 2 YOU Cafe adalah konsep *Collaborative* dan *Retro Wave* merupakan suatu konsep desain yang bertujuan untuk membangun kerjasama. Hal tersebut secara tidak langsung mempengaruhi suasana hati pengunjung. Pengunjung akan merasakan suasana hati yang nyaman dalam beraktivitas. Konsep tersebut membangun aktivitas di dalam *Cafe*. Contoh pengaplikasian konsep yaitu penambahan area *braistorming*, ideasi, Diskusi area, *open coworking space* dan *service* area. Penerapan *Retro Wave* pada kafe akan tampak pada kondisi ruang yang di rasakan pengunjung, pengunjung akan terbawa dalam suasana ruang yang Kekikinian, yang membuat semangat dalam proses berkreasi dan bekerja.

## 2. Penerapan *Collaborative* dan *Retro Wave*

### a) Area Bar

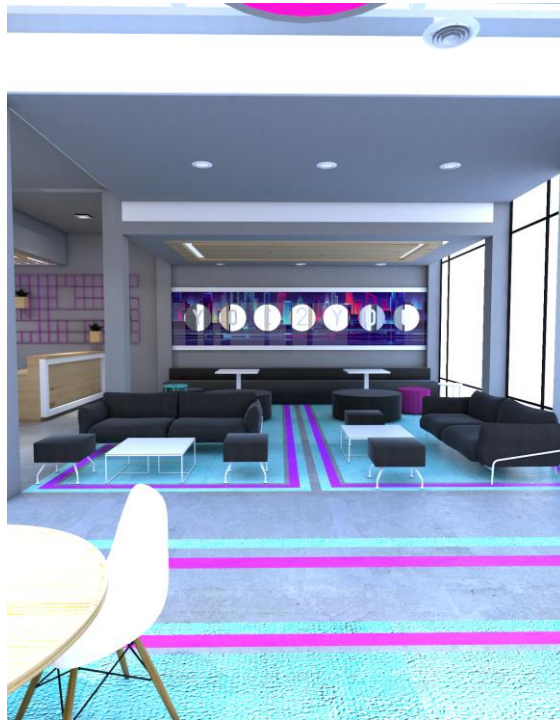
bar menjadi point utama di dalam area cafe, bar menjadi pusat pelayanan seperti memesan menu , mengambil menu yang di pesan dan memesan ruang khusus yang ingin di pakai pengunjung. Bar di desain dengan warna cerah dengan bentuk yang menarik agar mudah terlihat. Pada desain area bar ditambahkan beberapa tempat untuk display menu dan daftar kopi yang disediakan.



Gambar 3. Hasil Desain Area bar  
(Sumber: Andrian Rivan Permana, 2019)

b) Area Café

Area Cafe di desain dengan memberikan banyak pilihan desain meja dan kursi sesuai kebutuhan agar pengunjung bebas memilih tempat yang nyaman. Area cafe di desain dengan banyak element ekstestik agar lebih menarik.



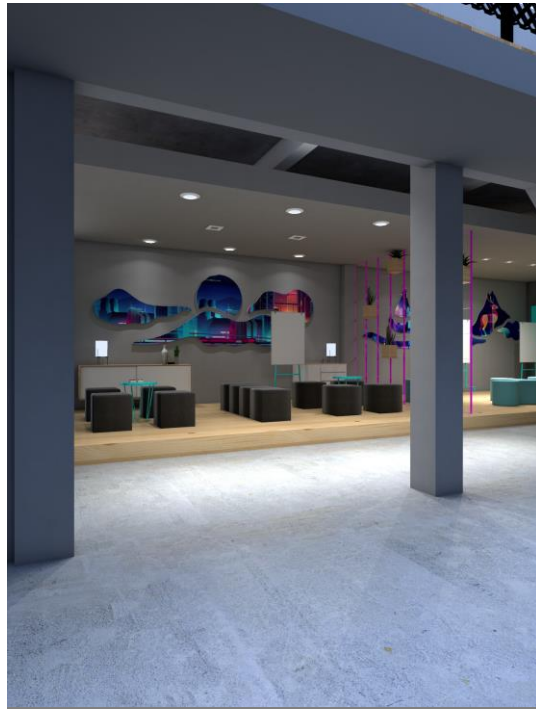
Gambar 4. Hasil Desain Area *cafe*  
(Sumber: Andrian Rivan Permana, 2019)

c) Area *Coworking Space*

Area ini lebih mengutamakan fungsi tanpa meninggalkan estetik pada ruangan. Area *coworking* di padukan dengan warna tren *graphic* aat ini tanpa mengganggu fungsi utama *coworking space*.



Gambar 5. Hasil Desain Area *Coworking*  
(Sumber: Andrian Rivan Permana, 2019)



Gambar 7. Hasil Desain Area *Brainstorming*  
(Sumber: Andrian Rivan Permana, 2019)

#### IV. KESIMPULAN

YOE 2 YOU merupakan cafe yang terletak di kota pelajar Indonesia yaitu Yogyakarta. Maka dari itu penulis mendesain *cafe* dan *coworking* dengan mengangkat tren *graphic* desain ke dalam interior sebagai tema perancangan. Desain dibuat dengan menampilkan *graphic* desain pada ruang dengan gaya

modern sehingga menjadikan interior ruang terlihat lebih creative sesuai dengan konsep *Creative Studio*. Dengan konsep *Creative Studio* desain ini berfokus pada pembagian area dan fasilitas yang di butuhkan pengguna dan juga usasana ruang yang creative.

Sesuai dengan permasalahan desain YOE 2 YOU CAFE DAN COWORKING yaitu menambahkan fasilitas *coworkng space* dalam *cafe* dan memberikan suasana baru, penulis menghadirkan *cafe* dan *coworking space* yang berbeda dari yang lain. Hal ini di tunjukan melalui elemen estetik yang di kemas dengan cara baru dan warna cyan dan magenta yang di ambil dari tren *graphic* yang di olah sehingga memberikan kesan kekinian pada ruang. Pemilihan furnitur juga dibuat dengan warna cyan dan magenta yang di ambil dari tren *graphic* agar terlihat selaras dalam keseluruhan desain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga
- De Chiara, Joseph, Julius Panero, Martin Zelnik. 1992. *Time-Saver Standards For Interior Design And Space Planning*. Singapore : McGraw-Hill In
- Francione, Gianni. 2008. *Bali Living Innovative Tropical Living*. Singapore : Periplus
- Kumar, Vijay. 2016. *101 Metode Desain Pendekatan Terstruktur untuk Mendorong Inovasi di Organisasi Anda*. Jakarta : Elex Media Komputindo