

Redesign Desain Interior Cafe Di Stream Cyber Cafe Dengan Style Industrial

Redesign Design Interior Café in Stream Cyber Cafe with Style Industrial

Darvin Wijaya^{a,1}, Noprita Elisabeth Sianturi^{b,2}

^{a,b}Program Studi Desain Interior Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan,
20241, Indonesia
darwinwijaya04@gmail.com¹, novry_idk@ymail.com²

ABSTRAK

Pada awalnya Stream Cyber dibentuk untuk mempersatukan komunitas gamer agar mendapatkan informasi seputar game dan juga informasi seputar turnamen. Pada tahun 2018, Stream Cyber Cafe mengadakan launching perdanya di Jl. Pancing No 93, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Setahun kemudian tepatnya pada tahun 2019, mereka membuat website untuk memberikan informasi-informasi seputar game dan turnamen yang bernama "streamgaming.id". Terkait permasalahan yang terdapat pada Stream Cyber Cafe tersebut penulis ingin menambahkan area café di dalam warnet dan Redesign Stream Cyber Cafe yang bertujuan agar pengunjung bisa nyaman dan mendapatkan suasana baru saat bermain game dan juga dapat memesan makanan serta minuman apabila keadaan warnet sedang ramai pengunjung dan mengharuskan pengunjung lain mengantri untuk menunggu giliran bermain. Hal ini peneliti lakukan agar ruang tunggu dari warnet dapat dimanfaatkan dengan baik, karena area ini terlihat masih kosong sebelumnya. Pada perencanaan redesign Stream Cyber Cafe ini peneliti menggunakan style industrial, dimana style industrial ini dapat menyesuaikan bentuk bangunan, pelayanan yang ditawarkan serta menyesuaikan perkembangan style pada saat ini.

Kata Kunci : Warnet, Cafe, Industrial, Redesign

ABSTRACT

Initially, Stream Cyber was formed to unite the gamer community to get information about games and also information about tournaments. In 2018, Stream Cyber Cafe held its regional regulation launch on Jl. Pancing No. 93, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Medan City, North Sumatra. A year later, in 2019, they created a website to provide information about games and tournaments called "streamgaming.id". Regarding the problems in Stream Cyber Cafe, the author wants to add a café area to the internet cafe and Redesign Stream Cyber Cafe which aims to make visitors comfortable and get a new atmosphere when playing games and can also order food and drinks if the internet cafe is busy with visitors and requires. Other visitors queue up to wait their turn to play. The researchers did this so that the waiting room of the internet cafe could be utilized properly, because this area looked empty before. In planning the redesign of Stream Cyber Cafe, researchers used an industrial style, where this industrial style can adapt to the shape of the building, the services offered and adapt to current style developments.

Keywords : Warnet, Cafe, Industrial, Redesign

Disubmit: 05 Januari 2024

Info Artikel :
Direview: 02 Februari 2024

Diterima : 05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Cafe ialah tempat yang tidak asing didengar oleh orang-orang, café sendiri ialah sebuah tempat umum yang cocok untuk nongkrong, bersantai, dan mendengarkan musik dengan teman-teman sambil menikmati minum dan makanan yang ada, café di kota Medan ini sangat beragam dan mempunyai keberagaman dan konsep desain masing-masing. Di kota Medan sangat banyak orang yang mencari cafe untuk dikunjungi tidak hanya untuk sekedar duduk, minum, bersantai, tetapi bisa juga untuk tempat bekerja bahkan beberapa dari kalangan yang berkunjung ke cafe untuk menikmati suasana aesthetic dan mengunggah momen tersebut ke social media.

Terkait fenomena pada beberapa tahun kebelakang ini banyaknya usaha-usaha yang tutup sehingga para pemilik usaha kurang memperhatikan kenyamanan dan interior dari bangunan tersebut, setelah pandemi covid meredah, para pemilik usaha dari setiap cafe berlomba-lomba untuk membuat café yang unik dan menarik agar pengunjung yang datang tidak bosan dan datang lagi dan lagi.

Dari hasil survei lapangan yang penulis lakukan yang terdapat pada Jl. Pancing No 93, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, sebuah permasalahan pada *Stream Cyber Cafe* yang sangat jelas terlihat yaitu kurangnya penerapan ergonomi pada area bermain, kurangnya pencahayaan pada *Stream Cyber Cafe* tersebut.

Terkait permasalahan pada *Stream Cyber Cafe* yang terletak di Jl. Pancing No 93, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Penulis merasa perlu melakukan Redesign pada *Stream Cyber Cafe* tersebut agar tempat tersebut nyaman dan mendapatkan suasana baru. Dengan adanya penelitian ini penulis memilih lokasi ini agar *cafe* tersebut mendapatkan desain yang lebih baik serta sesuai dengan kegunaannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Studi Pustaka

1) Pengertian *Redesign*

Redesign ialah Kegiatan perencanaan dan perancangan kembali suatu bangunan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan maupun pemindahan lokasi. Redesign berasal dari bahasa Inggris yaitu redesign yang berarti mendesain kembali atau perencanaan kembali. Dapat juga berarti menata kembali sesuatu yang sudah tidak berfungsi lagi sebagai mana mestinya. Menurut Rais D. Hi Yusuf dan Wahyudin A Mutalib (2021), dia menjelaskan bahwa konsep redesign sebuah aktivitas melakukan pengubahan pembaharuan dengan berpatokan pada wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan – tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. Pengertian lain menyebutkan bahwa redesign merupakan proses mendesain ulang bangunan yang sudah ada.

2) Pengertian *Style Industrial*

Menurut Dominique Glenn Leonardo, Grace Mulyono, dan Frenky Tanaya (2018). Ergonomi ialah penyesuaian atau pencocokan antara manusia atau yang bisa disebut dengan pengguna dengan objek dan juga aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan, sehingga menciptakan sinkronisasi yang menimbulkan kenyamanan dalam penggunaan objek tersebut. Dalam hal ini penulis ingin mencocokkan aktivitas yang dilakukan *Stream Cyber Cafe* dan juga kenyamanan bagi pengguna furniture tersebut.

3) Pengertian Ergonomi

Menurut Dominique Glenn Leonardo, Grace Mulyono, dan Frenky Tanaya (2018). Ergonomi ialah penyesuaian atau pencocokan antara manusia atau yang bisa disebut dengan pengguna dengan objek dan juga aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan, sehingga menciptakan sinkronisasi yang menimbulkan kenyamanan dalam penggunaan objek tersebut. Dalam hal ini penulis ingin mencocokkan aktivitas yang dilakukan *Stream Cyber Cafe* dan juga kenyamanan bagi pengguna furniture tersebut.

B. Studi Literatur

Sebelum melanjutkan karya tulis dari penelitian ini penulis meninjau beberapa karya yang sudah ada sebelumnya dan dibuat dengan baik guna menjadikannya sebagai acuan serta panduan dalam proses pelaksanaan penelitian penulis hingga menghasilkan sebuah karya ilmiah. Adapun tinjauan karya Redesign Desain Interior *Café* Di *Stream Cyber Café* dengan *Style Industrial* yang penulis ambil sebagai tinjauan dalam perancangan ini yaitu sebagai berikut :

- Perancangan Interior *Cafe Game* di Surabaya

Menurut Ryan Daniel Santoso dalam Jurnal Intra Vol. 7 No. 1, (2019). Dengan judul “Perancangan Interior *Café* Game di Surabaya”. *Style* desain yang akan digunakan adalah

modern teknologi dimana akan di aplikasikan kedalam desain. *Modern* akan diaplikasikan kedalam desain dalam bentuk perabot, dan teknologi kepada sistem pembayaran.

Target pengguna yaitu anak- anak muda, aktivitas yang ada pada redesign adalah bermain, berkumpul, dan makan sehingga dibutuhkan ruang untuk bermain, berkumpul dan makan. Fasilitas game yang ada membutuhkan instalasi listrik dan cahaya yang cukup untuk menghindari sakit mata karena menggunakan teknologi dan suhu ac yang cukup. Karakter yang diterapkan pada perancangan adalah modern dan teknologi. Dengan bentukan organisi dan geometris yang membuat pengunjung tidak merasa kaku. Modern di sini diterapkan pada bentuk perabot yang digunakan serta material yang digunakan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan santai. Untuk teknologi sendiri diterapkan pada sistem pembayaran dan alat kebutuhan untuk bermain.

Persamaan desain pada karya tersebut dengan *redesign* desain interior *Stream Cybe Cafe* sama pada objek yang di jadikan bahan peneliti yaitu perancangan *cafe* di warnet. Untuk perbedaannya terletak pada konsep yaitu konsep *modern* dan *style* industrial.

- Redesain Interior Café Fam's Fam's Bergaya Urban Industrial

Berdasarkan Jurnal Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain berjudul "Redesain Interior Café Fam's Fam's Bergaya Urban Industrial (2020)." Gaya desain dalam perancangan ini yaitu gaya industrial dan retro, serta pendekatan eko desain. Ciri gaya dari Industrial yang diaplikasikan yaitu simpel, praktis, dan teknikal. Desain ini menggunakan kombinasi gaya industrial dan gaya retro, dengan menggunakan warna-warna berani dan lampu-lampu neon; pendekatan eko interior terlihat dari penggunaan kontainer bekas, palet kayu dan wood crate bekas menjadi beberapa elemen interior, maka perancangan bisa lebih unik dan estetis. Hal yang paling menonjol pada bangunan industrial yaitu efisiensi pada desain layout, tujuan dan penampilan, material dan struktur. Sehingga rangka bangunan, dibuat polos dan tanpa perawatan tambahan. Konstruksi dari batu lokal atau batu bata, beton, kayu.

Dari tinjauan karya di atas persamaan desain pada karya tersebut dengan *redesign* desain interior *Stream Cyber Cafe* adalah menerapkan yaitu: "Industrial". Namun pada karya di atas pengkarya menggunakan konsep urban pendekatan retro untuk *cafe*, sedangkan penulis menggunakan *style* Industrial untuk *cafe* dan warnet.

- Perancangan Desain Interior Kafe Dengan Konsep Industrial

Pada jurnal Sri Wahyuni Panjaitan yang berjudul "Perancangan Desain Interior Kafe dengan Konsep Industrial" (2021:1), menjelaskan bahwa konsep industrial banyak menggunakan warna-warna monokrom yang memberikan kesan maskulin, pemakaian materialnya pun tidak sembarangan dan juga banyak menerapkan material daur ulang atau bahan industri seperti besi, kaca serta pipa yang diolah sedemikian rupa sehingga bahan-bahan tersebut bisa dijadikan elemen interior yang menarik.

Yang menjadi ciri khas dari konsep industrial ini yaitu memiliki beberapa material kasar seperti baja logam dan balok yang sengaja diekspos untuk menunjukkan ciri khas dan menampilkan suasana yang berhubungan dengan industri. Konsep ini umumnya di desain fungsional berdasarkan latar belakang konsep industrial dan teknik yang kuat serta dapat bergelut pada pemilihan material yang memberikan kesan apa adanya, seperti penggunaan lantai beton dan batu bata ekspos. Material yang difinishing dapat menonjolkan bentuk serta tekstur alami. Dengan begitu jika dilihat secara kategori umum, maka konsep Industrial ini bukan hanya digunakan untuk hunian saja namun sangat cocok digunakan pada kafe-kafe maupun restoran karena memiliki suasana yang unik dan nyaman.

Persamaan desain pada karya di atas dengan *redesign* desain interior *Stream Cyber Cafe* sama-sama menggunakan "industrial" dan sama-sama menggunakan pipa dan besi. Untuk perbedaan pengkarya di atas menggunakan Sebagian dinding batu bata yang unfinished, sedangkan penulis menggunakan lapisan cat keseluruhan untuk dinding *cafe*.

3. METODE

Metode Perancangan yang akan digunakan dalam mengerjakan *Redesign StreamCyber Café* ini yaitu sebagai berikut:

A. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada Perancangan Interior Moren salon dengan *style Luxury Minimalis* merupakan penelitian Kualitatif dengan metode pendekatan Deskriptif dengan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Tahap *Programming*

Didalam tahap *programming* terdapat beberapa proses yang berbeda yaitu menentukan tujuan yang ingin dicapai dengan mengkaji kebutuhan desain dan mencari solusi, mengumpulkan dan menganalisis fakta dari data wawancara, observasi dan dokumentasi hasil data lapangan sebenarnya.

Dalam Tahap *Programming* terdapat beberapa tahap diantaranya yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai proyek yang akan dilakukan. Informasi yang dikumpulkan dapat diperoleh melalui penelitian kepustakaan, penelitian lapangan, penelitian tipologi, dan pencarian data dari artikel, internet, buku, dan lain-lain.

b. Analisa Data

Analisis data dilakukan untuk menganalisis permasalahan, kebutuhan ruang dan pengguna ruangan. Setelah semua permasalahan telah dianalisis dan diselesaikan dengan baik, hasil analisis akan dirangkum dan disorot dalam desain akhir, yang kemudian akan digunakan sebagai aplikasi untuk perancangan desain.

c. Membuat Pedoman Desain

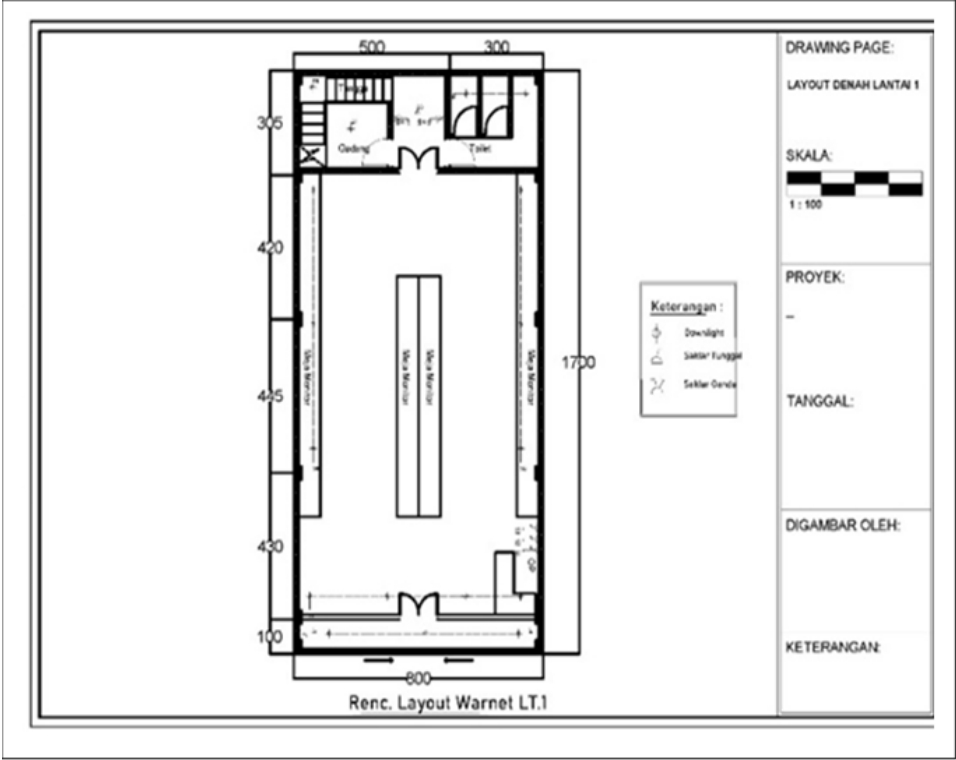
Tahapan pedoman desain salah satu proses perancangan yang mencari ide-ide baru yang kreatif dan inovatif untuk dijadikan pedoman perancangan pada proyek yang dibuat. Panduan desain digunakan untuk mencari inspirasi dalam membuat suatu desain dan mengembangkannya menjadi desain yang diinginkan.

2. Tahap *Space Planning*

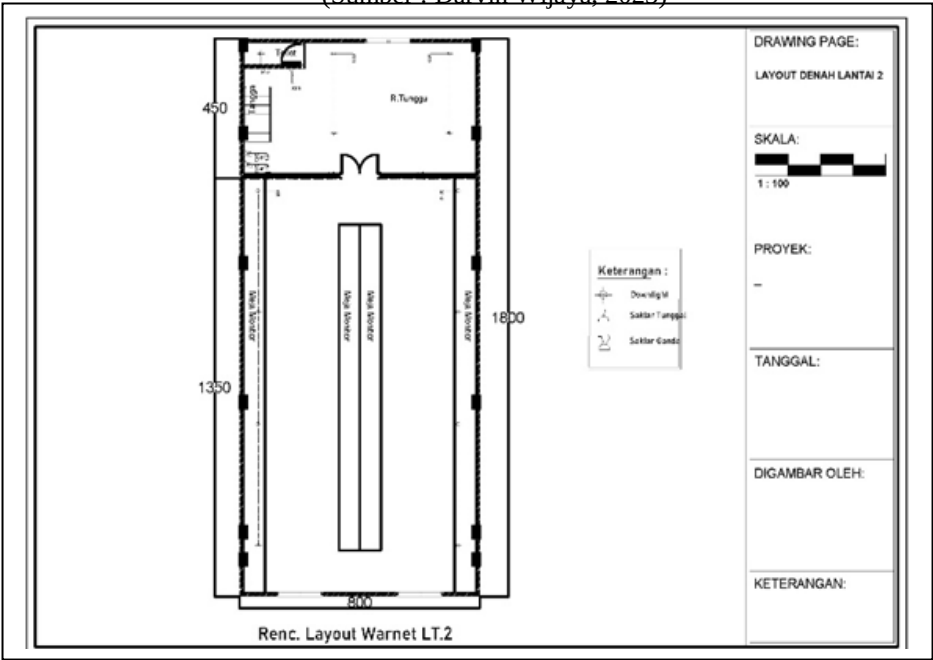
Space Planning dilakukan untuk menganalisis lebih lanjut terhadap struktur suatu ruangan. Analisis ini memperhitungkan tujuan dari ruangan dan siapa yang menggunakan ruangan tersebut. *Space Planning* membantu memastikan pemanfaatan ruang yang efisien tanpa membuang ruang kosong agardapat dimanfaatkan.

a. *Layout*

Layout adalah tata letak elemen desain yang di tempatkan dalam sebuah bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya sudah dikonsep terlebih dahulu. Adapun yang lebih dapat dipahami, *layout* ialah sebuah denah yang dilengkapi dengan lingkungan, jalan, dan bangunan disekitarnya:



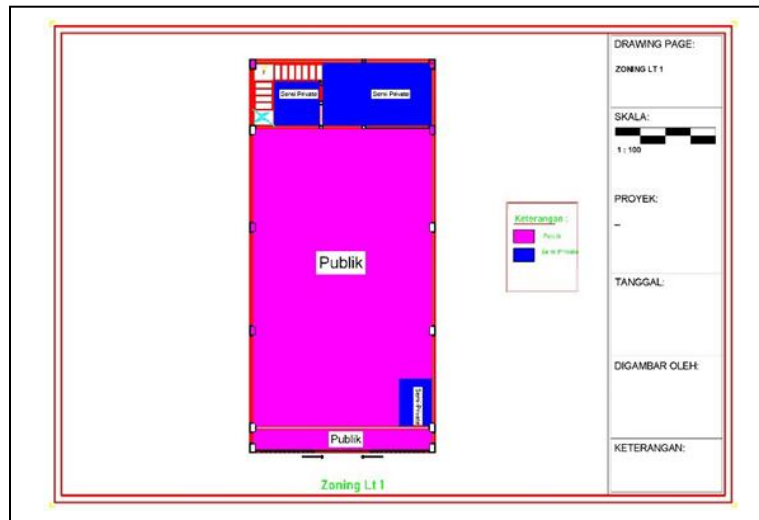
Gambar 1. *Layout Lantai 1*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



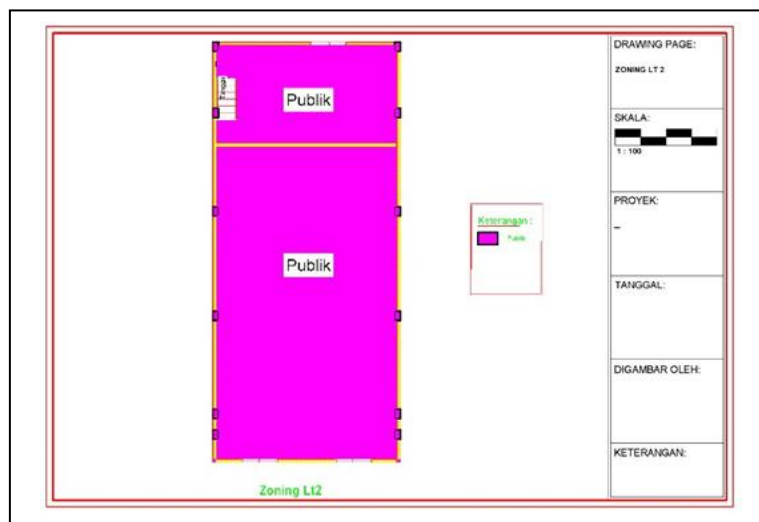
Gambar 2. *Layout Lantai 2*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

b. *Zoning*

Zoning adalah pembagian kawasan ke dalam beberapa zona sesuai dengan fungsi dan karakteristik masing-masing. *Zoning* secara umum yang biasanya terbagi menjadi 2 area utamayaitu “*area public*”, dan “*area semi private*”.



Gambar 3. *Zoning Lantai 1*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 4. *Zoning Lantai 2*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

c. *Blocking*

Adapun area *public*, *semi private* dan area *public* terdiri dari (ruang bermain lantai 1, ruang bermain lantai 2 dan area *cafe*), area *semi private* terdiri dari (area *operator* warnet, gudang, *toilet*).

d. *Tampak dan Potongan*

Tampak potongan ialah wujud bangunan secara 2D yang terlihat dari luar bangunan. Tampak merupakan pandangan mata terhadap bangunan dengan arah tegak lurus, sesuai dengan arah petunjuk yang diberikan, seperti tampak depan, tampak samping kanan, tampak samping kiri, tampak belakang, dan tampak atas. Gambar yang dihasilkan akan menunjukkan struktur dari bentuk atap, pintu dan jendela, model bangunan bahkan tinggi rendahnya bangunan.

e. *Sketch Perspective*

Sketch perspektif terdiri dari sketsa kasar pada kertas lembar kerja yang kemudian diaplikasikan menggunakan software SketchUp dan AutoCad di komputer. *Sketch* perspektif ini digunakan untuk menampilkan hasil dari interior tersebut. *Sketch* perspektif ini menampilkan gambar 3D dari setiap interior *Stream Cyber Cafe* tersebut dengan style Industrial.

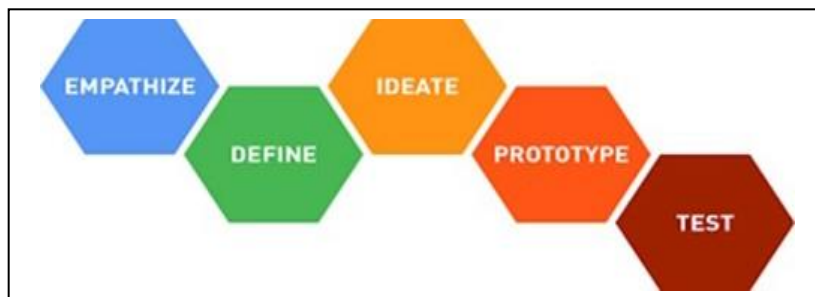
3. Tahap Keputusan Desain

Tahapan keputusan desain merupakan tahap pelaksanaan pedoman desain salah satu proses desain menemukan ide-ide baru kreatif dan inovatif guna menjadi pedoman desain dari proyek yang dibuat. Pedoman desain digunakan untuk mencari inspirasi dalam membuat suatu desain dan mengembangkannya lebih lanjut menuju arah desain yang diinginkan. Tahap-Tahap Pengambilan Keputusan Menurut Richard I. Levin terdiri dari 6 tahap, yaitu:

- Observasi : Tahap ini merupakan proses berkunjung langsung ke lapangan penelitian untuk melakukan riset, kemudian menjadikan informasi yang didapat sebagai data pendukung.
- Analisis dan pengenalan masalah : Tahap ini merupakan proses penentuan permasalahan, penentuan tujuan, dan penentuan batasan-batasan yang dapat menjadi pedoman atau petunjuk yang jelas untuk mencari solusi yang dibutuhkan.
- Pengembangan Model : Tahap ini merupakan proses peralatan pengambilan keputusan antar hubungan model matematik, riset yang dapat menjadi proses keluaran model yang berfungsi di bawah batasan lingkungan yang telah ditetapkan.
- Memilih data masukan yang sesuai : Tahap ini dapat berupa data internal dan eksternal, kenyataan, pendapat, serta data lain yang dapat menjadi proses keluaran/masukan yang memadai untuk mengerjakan dan menguji model yang akan digunakan.
- Perumusan dan pengetesan yang dapat dipertanggung jawabkan : Tahap ini berupa pengujian, batasan, dan pembuktian yang dapat menjadi pemecahan yang membantu dalam mencapai tujuan.
- Penerapan Pemecahan : Tahap ini berupa pembahasan karakter, ide, hubungan manajemen, serta beberapa penjelasan yang menjadi pemahaman manajemen untuk menunjang model operasi dalam jangka yang lebih panjang.

B. Metode Desain

Metode Desain dapat menggunakan Design Thinking. Design Thinking merupakan pola berpikir kreatif yang diterapkan dalam pembelajaran perancangan desain interior maupun arsitektur. Design Thinking juga merupakan proses penyelesaian masalah yang berfokus kepada pengguna desain. Design Thinking membantu kita untuk menemukan ide-ide baru yang inovatif. Design Thinking dilakukan dengan cara pendekatan dalam kriteria-kriteria tertentu tergantung dari permasalahan apa yang akan dipecahkan. Berikut ini merupakan proses Design Thinking:



Gambar 5. Bagan Metode Desain
(Sumber: main.care-iq.com)

1. *Emphatize*

Tahapan ini memerlukan research terlebih dahulu memerlukan penelitian untuk memahami pengguna ruangan atau objek perencanaan. Dalam *emphatize* terdapat beberapa data yang digunakan antara lain :

- a. Data lapangan fisik : mencari tapak dalam, *layout*, potongan, interior, *fitur* interior, dan lain-lain yang akan digunakan sebagai lokasi untuk perancangan.
- b. Data lapangan non-fisik : melakukan observasi terhadap *café* di *Stream Cyber Cafe* untuk mencari masalah yang terjadi baik dari sisi pengguna maupun pada interior ruangan.

- c. Tipologi: Mencari objek sejenis atau peancangan sejenis, untuk membandingkan dan membantu menemukan konsep baru dari desain serupa yang sudah pernah ada. Data ini bias didapat dari jurnal, internet, maupun buku.

2. Define

Define adalah proses mengidentifikasi tujuan dan menyatakan permasalahan pada objek yang diamati. Masalahnya dapat dideteksi berdasarkan data yang dikumpulkan sebelumnya.

3. Ideation

Pada Pada tahap ini, ide dikonsep dengan menggunakan banyak metode yang berbeda, berbeda dengan permasalahan yang dianalisis pada tahap sebelumnya.

- a. Konsep Desain : menentukan konsep-konsep desain yang nantinya akan memberikan solusi terhadap masalah yang ada.
- b. Gambar Desain dan Gambar Kerja : pembuatan layout, rencana lantai, rencana plafon, tampak potongan, detail elemen interior, detail perabot, perspektif.
- c. Metode : sebuah langkah yang digunakan untuk memudahkan menemukan solusi dan didukung dengan beberapa metode lain, yaitu:
 - Survey lapangan
 - Wawancara

4. Prototyping

Pada tahap ini mulai dibuat pembuatan desain dengan inovasi secara 3D menggunakan aplikasipada komputer yaitu Sketchup dan kemudian diimplementasikan dalam bentuk maket.

5. Test

Melakukan pengujian terlebih dahulu dengan cara mengevaluasi bersama dosen pembimbing, kemudian menjelaskan kelebihan dan kekurangan untuk mengembangkan desain selanjutnya. Kemudian, setelah pengembangan, pengujian akhir akan dilakukan *final test* untuk mendapatkan *feedback*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Citra

Konsep perancangan *Stream Cyber Cafe* ini yaitu menghadirkan suasana yang baru dari desain sebelumnya. Desain pada *Stream Cyber Cafe* sebelumnya kurang pencahayaan sehingga ruang warnet menjadi sangat gelap. Hal ini dapat mengganggu aktivitas pengunjung di dalamnya, dengan pencahayaan yang gelap akan mengakibatkan mata sakit apalagi sambil menatap layar monitor berjam-jam. Untuk dapat memberikan kesan yang berbeda dengan desain sebelumnya maka *Stream Cyber Cafe* dilakukan *redesign* dengan *style* industrial.

Dari segi desain, *style* industrial *Stream Cyber Cafe* ini sangat menonjol. dimana dalam ruangan ini yang menjadi target utama pemasaran yaitu kaum adam. Secara garis besar yang menjadi faktor utama pemilihan *style* industrial ini karena material yang digunakan banyak menggunakan besi.

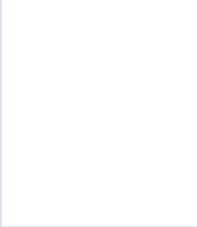
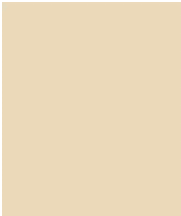
Penggunaan warna pada warnet *Stream Cyber Cafe* pada area cafe tidak menggunakan warna yang mencolok, karena *style* industrial ini dikenal dengan pewarnaan yang alami seperti warna putih, hitam, dan warna abu-abu. Penggunaan material pada furniture dominan besi kayu karena unsur besi sudah menjadi ciri khas dari *style* industrial itu sendiri.

B. Skema Warna

Penggunaan warna pada warnet *Stream Cyber Cafe* pada area *cafe* tidak menggunakan warna yang mencolok, karena *style* industrial ini dikenal dengan pewarnaan yang alami seperti warna putih, hitam, dan warna abu-abu. Penggunaan material pada furniture dominan besi kayu karena

unsur besi sudah menjadi ciri khas dari *style* industrial itu sendiri.

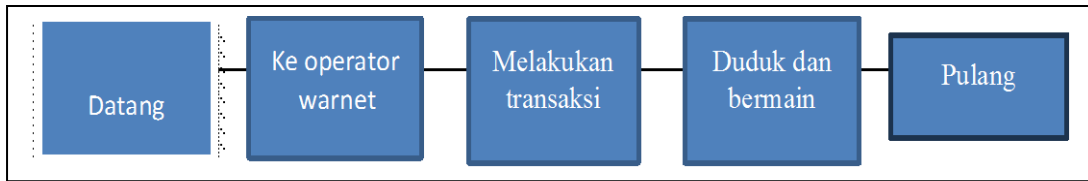
Tabel 1. Tabel Skema Warna
(Sumber : Darwin Wijaya, 2023)

No	Penggunaan Warna Pada Ruang		
	Warna	Code	Efek yang Ditimbulkan
1.		#ffffff	Warna putih digunakan pada material kursi. Warna putih menyatu dengan warna kayu yang selaras sehingga membuat kursi cafe menjadi <i>modern</i> .
2.		#808080	Warna abu-abu diterapkan di dinding seluruh dinding lantai satu dan lantai dua. Pada warn aini menimbulkan kesan suasana yang cocok untuk <i>style</i> industrial karena warna abu-abu termasuk warna gelap yang akan menonjol pada <i>style</i> ini.
3.		#2d2f2c	Warna <i>carcoal</i> ini diterapkan di meja dan kursi pada warnetnya. Pada warna ini dapat menonjolkan <i>style</i> industrial. Warna <i>carcoal</i> ini gelap tetapi terdapat corak absrak di dalamnya.
4.		#FFF8E7	Warna krem ini diterapkan di meja kursi <i>café</i> yang dimana ada unsur warna alami dari kayu agar menghidupkan suasana ruangan <i>café</i> yang tidak semuanya warna gelap.
5.		#000000	Warna hitam digunakan pada seluruh bagian list alumunium pada pintu dan pipa pada kabel listrik untuk lampu gantung. Pada bagian pipa ini dapat menjadi hiasan di langit-langit.

C. Pola Sirkulasi

Dalam *Stream Cyber Cafe* ini, terbagi beberapa kelompok kegiatan berbeda untuk pengguna yang dibagi menjadi :

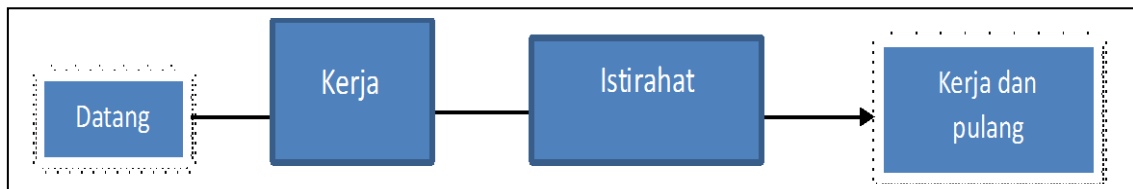
1. Pengunjung Warnet



Gambar 6. Pola Kegiatan Pengunjung
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Sirkulasi pengunjung warnet *Stream Cyber Café* dimulai dari pengunjung yang datang, kemudian pengunjung warnet langsung ke meja operator warnet menanyakan tentang tempat yang kosong, setelah itu melakukan transaksi, kemudian pergi ke tempat yang diberitahu operator warnet untuk bermain. Jikasadah selesai, pengunjung pulang.

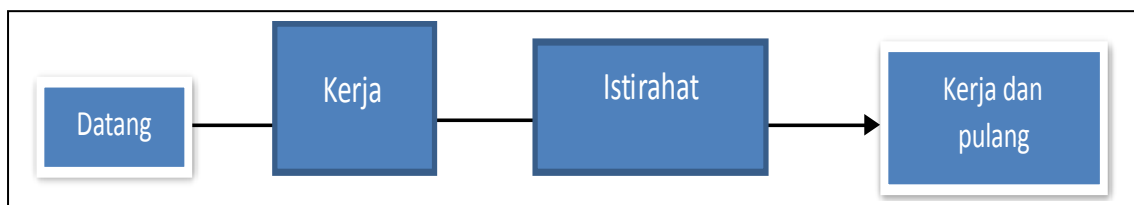
2. Pengunjung menunggu di cafe



Gambar 7. Pola Kegiatan Pengunjung Cafe
(Sumber: Darvin Wijaya, 2023)

Sirkulasi pengunjung *café Stream Cyber Café* dimulai dari pengunjung yang datang, kemudian pengunjung *cafe* langsung ke meja operator warnet menanyakan tentang tempat yang kosong, setelah diberitahu operator warnet lalu melakukan transaksi, kemudian pergi ke lantai 2 untuk memesan makanan atau minuman, setelah itu melakukan transaksi, kemudian duduk untuk menunggu tempat bermain yang diberitahu operator warnet untuk bermain. Jika sudah selesai, pengunjung pulang.

3. Pengunjung menunggu di cafe



Gambar 8. Pola Kegiatan Operator warnet dan Pegawai cafe
(Sumber: Darvin Wijaya, 2023)

D. Organisasi Pembentuk Ruang

1. Rencana Lantai

Lantai adalah bagian dasar sebuah ruang. Fungsi dari lantai antara lain menunjang aktivitas dalam ruang serta membentuk karakter ruang. Dalam perancangan *cafe* ini menggunakan granit ukuran 60 x 60 yang digunakan pada lantai 1 dan lantai 2 pada *Stream Cyber Cafe*.



Gambar 9. Granit
(Sumber : Google, 2023)

2. Rencana Dinding

Dinding dari bangunan yang dipasang secara vertikal dengan fungsi sebagai untuk pemisah antarruang. Adapun fungsi dari dinding yaitu :

- a. Fungsi kenyamanan, kesehatan, keselamatan dan estetika
 - Sebagai pembatas/pemisah antar ruang
 - Sebagai peredam terhadap suara atau penghalang dari kebisingan, baik dari dalam maupun dari luar
 - Sebagai pelindung benda terutama pelindung dari sinar matahari, isolasi terhadap suhu, airhujan dan kelembaban, hembusan angin, dan gangguan dari luar lainnya.
- b. Fungsi konstruksi
 - Sebagai bahan penompang struktur bangunan
 - Sebagai bahan penompang beban
 - Sebagai pembatas/partisi

Pada ruangan *cafe* dan ruangan bermain di *Stream Cyber Cafe* menggunakan *style Industrial* dengan pewarnaan dinding bercat abu-abu.

3. Rencana Plafon

Plafon atau langit-langit merupakan bagian dari bangunan yang merupakan pelengkap dari konstruksi atap (pembatas dari bangunan dengan konstruksi atap). Plafon pada perancangan *cafe* di *Stream Cyber Cafe* ini menggunakan beton karena ada lantai diatas.

E. Equipment

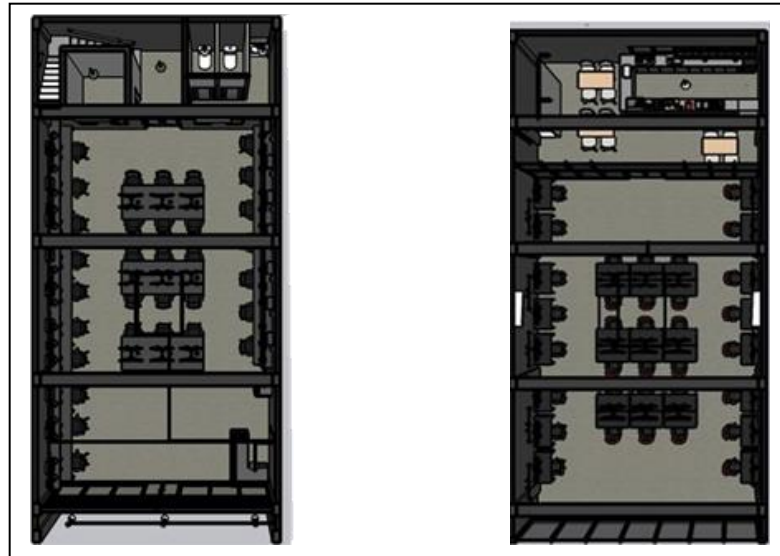
Equipment yang diperlukan pada tiap ruang *Stream Cyber Cafe* berbeda-beda tergantung kepada keperluan ruangan tersebut. Berikut *equipment* yang diperlukan setiap ruang publik:

Tabel 2. Tabel *Equipment*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Equipment		
No	Ruangan	Equipment
1	Ruang area bermain lantai 1	• CPU • Monitor • Meja Operator warnet • Meja bermain warnet • Kursi bermain
2	Ruang tunggu lantai 2	• Meja • Kursi
3	Ruang area bermain lantai 2	• CPU • Monitor • Kursi • Meja
4	Cafe	• Meja • Kursi • Meja dapur • Alat-alat masak • Meja pesanan

Tujuan dari pembuatan alternatif desain yaitu untuk mendapat referensi dan pilihan desain terbaik sebagai tahap *prototyping*, *schematic design*, dll. Rangka mengembangkan ide atau gagasan awal untukmencoba diimplementasikan dalam objek perancangan desain yang dilakukan.

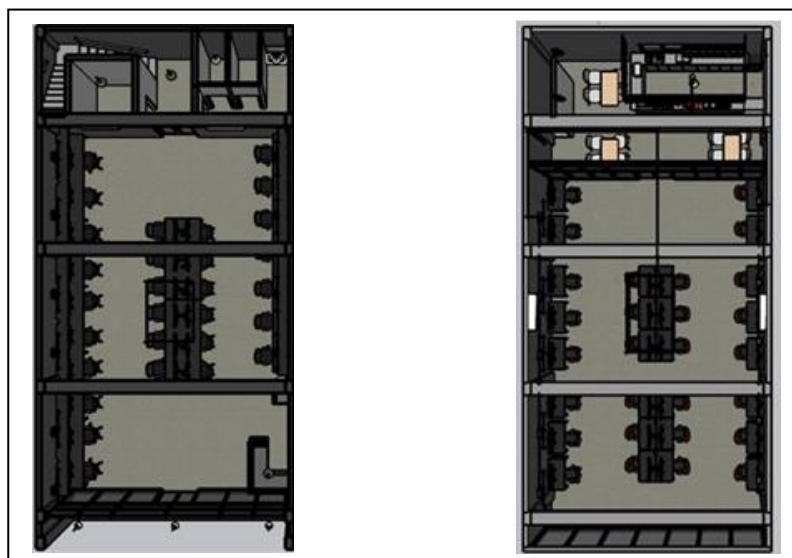
1. Alternatif Citra
 - a. Alternatif Desain Pertama



Gambar 10. Alternatif Desain Pertama Lantai 1 dan Lantai 2
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Pada alternatif desain yang pertama dapat dilihat dari layout lantai 1 dan lantai 2 penataan meja dan kursi warnet diubah menjadi penataan *horizontal* dari penataan *vertikal* dengan penyusunan tiga baris. Pada lantai dua tepatnya ruang VIP diubah penataan sesuai dengan nilaiergonomi yang baik sehingga para pengunjung tetap merasa nyaman pada saat bermain di warnet. Pada lantai dua yang merupakan area tunggu ditambahkan sebuah *cafe* dengan *style* industrial untuk memberikan fasilitas lebih pada para pengunjung.

- b. Alternatif Desain Kedua

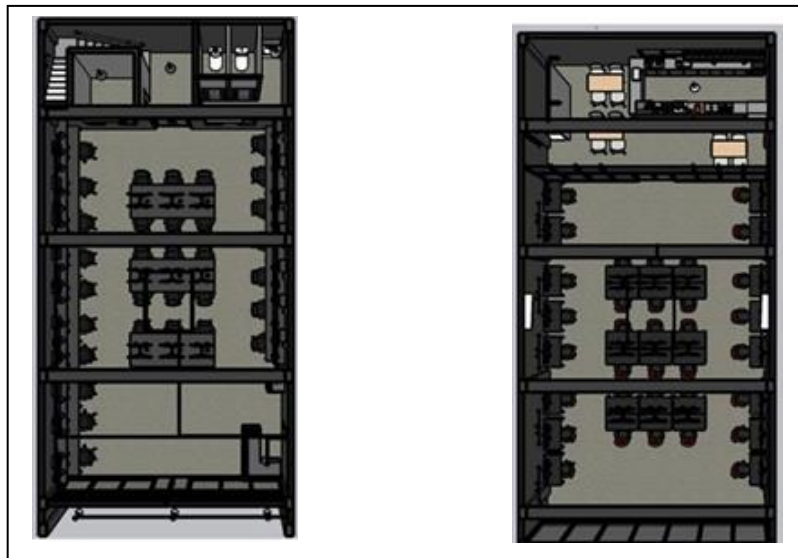


Gambar 11. Alternatif Desain Kedua Lantai 1 dan Lantai 2
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Alternatif desain yang kedua penataan meja dan kursi diubah dari arah horizontal menjadi vertikal. Penataan meja dan kursi pada area *cafe* juga diubah karena pada penataan alternatif pertama tidak sesuai dengan nilai ergonomi ruang dan aktivitas di dalam ruang tersebut. Pada area *cafe* juga dilakukan penambahan pencahayaan berupa lampu gantung pada area dapur (tempat pembuatan pesanan pengunjung) agar pencahayaan cukup dan sesuai dengan aktivitas yang dilakukan di area tersebut.

c. Alternatif Desain Ketiga

Alternatif desain ketiga ini merupakan alternatif yang lengkap dari segi pengisi ruang dan sesuai nilai ergonomi, sehingga aktivitas yang dilakukan tidak terganggu. Terdapat penambahan sofa tunggu dan lemari penyimpanan pada lantai dua, beberapa dekorasi yang menambah nilai estetika ruang. Penambahan partisi pada lantai satu yaitu pembatas antara area pencucian rambut dan area treatment rambut. Pada desain alternatif ketiga ini merupakan desain yang terakhir dan menjadi desain yang akan penulis garap.



Gambar 12. Alternatif Desain Ketiga Lantai 1 dan Lantai 2
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

2. Alternatif Estetika Ruang

Alternatif estetika ruang berhubungan dengan elemen dekoratif yang dapat menunjang suatu konsep desain interior yang akan digarap. Estetika Ruang sangat penting dalam sebuah desain. Pada bagian ini penulis akan membahas alternatif estetika dan kebutuhan ruang. Berikut ini merupakan beberapa alternatif desain yang digunakan:

a. Alternatif Estetika Ruang Pertama



Gambar 13. Alternatif Estetika Ruang Pertama Lantai 1
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 14. Alternatif Estetika Ruang Pertama
Lantai 2 VIP (Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 15. Alternatif Estetika Ruang Pertama Lantai 2 Cafe
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Pada alternatif estetika pertama ini untuk lantai 1 dan lantai 2 tidak adanya penambahan ornamen atau hiasan di dalam ruangnya, hanya memperlihatkan ruangan yang biasa saja. Untuk penambahan ornamen dapat dilihat pada alternatif kedua.

b. Alternatif Estetika Ruang Kedua



Gambar 16. Alternatif Estetika Ruang Kedua Lantai 1
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 17. Alternatif Estetika Ruang Kedua Lantai 2 VIP
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 18. Alternatif Estetika Ruang Kedua Lantai 2 *Cafe*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Pada alternatif estetika kedua ini untuk lantai 1 dan lantai 2 pada warnetnya tidak adanya penambahan dekorasi. Penambahan adanya pada ruangan *café* lantai 2 seperti jaring-jaring lampugantung. Pada alternatif ini menutupi AC karena jarring-jaring hiasan lampu gantung terlalu besarsehingga tidak dapat di terapkan.

c. Alternatif Estetika Ruang Ketiga



Gambar 19. Alternatif Estetika Ruang Ketiga Lantai 1
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 20. Alternatif Estetika Ruang Ketiga Lantai 2 VIP
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 21. Alternatif Estetika Ruang Ketiga Lantai 2 Cafe
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

Pada alternatif estetika ketiga ini untuk lantai 1 warnet ditambahkan beberapa dekorasi dinding seperti gambar tentang karakter permainan *games*. Selanjutnya lantai 2 warnet tidak adanya penambahan, hanya penambahan dekorasi. Dari ketiga alternatif di atas dapat disimpulkan penulis memilih alternatif estetika ke tiga karena dari lantai 1 dan lantai 2 *café* terdapat beberapa dekorasi dinding di ruangannya.

F. Hasil Desain

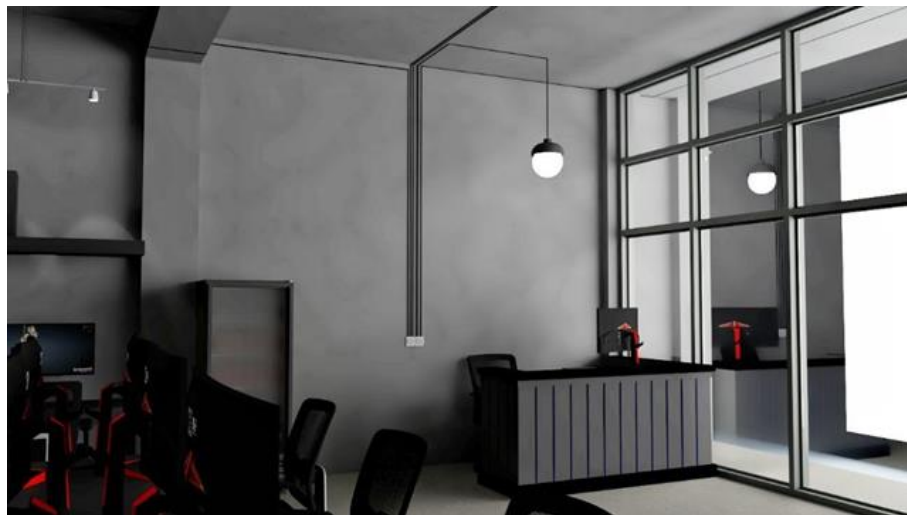
Hasil desain merupakan gambar akhir keseluruhan dari sebuah perancangan desain yang telah dirancang dan merupakan perwujudan ide desain. Hasil desain yang telah selesai kemudian akan dipamerkan dalam pameran karya yang akan dilaksanakan di Studio Desain gedung B Universitas Potensi Utama. Hasil desain yang dipamerkan akan dilihat dan dinilai secara tidak langsung oleh para pengunjung yang datang. Adapun Hasil desain yang dimasukkan dalam penulisan proyek perancangan yaitu:

1. Rendering Perspektif

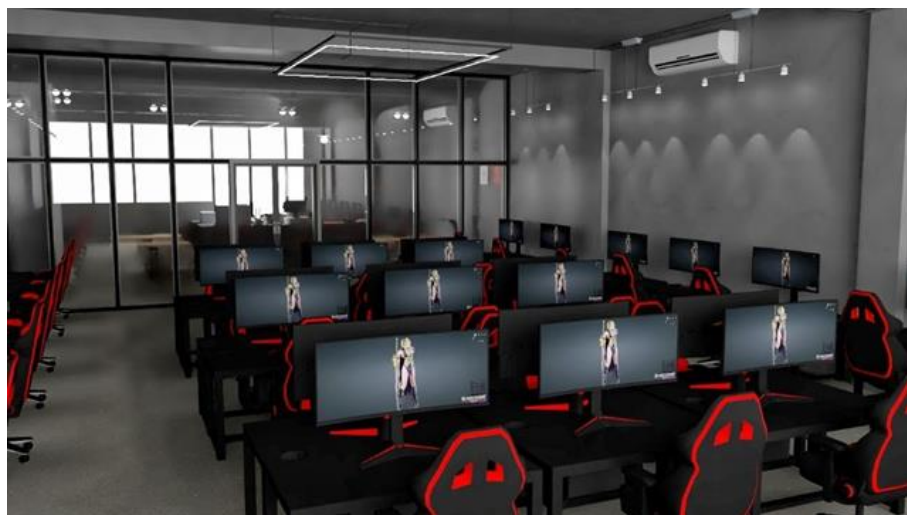
Rendering Rendering Perspektif berisi gambar *rendering* dari desain yang telah buat dan merupakan hasil akhir dari sebuah desain yang digarap. Berikut hasil-hasil *rendering* dari *redesign interior café* di *Stream Cyber Café* dengan *style industrial*:



Gambar 22. Perspektif 1
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 23. Perspektif 2
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 24. Perspektif 3
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



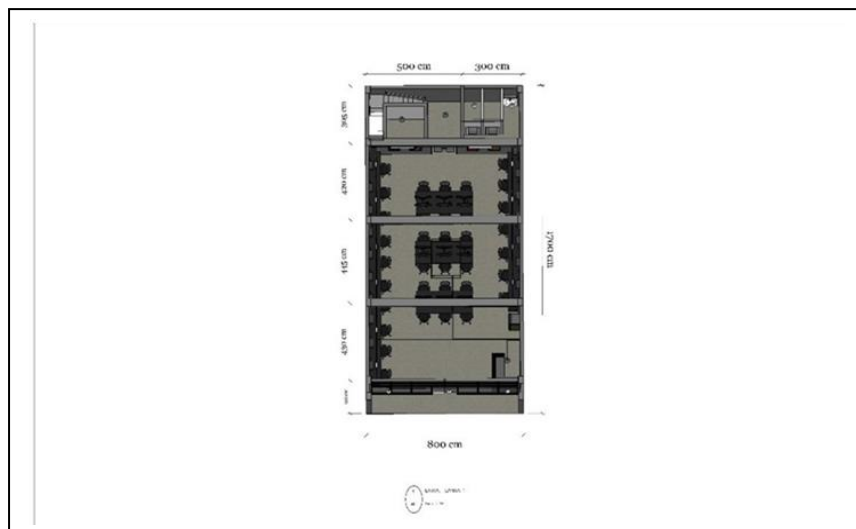
Gambar 25. Perspektif 4
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

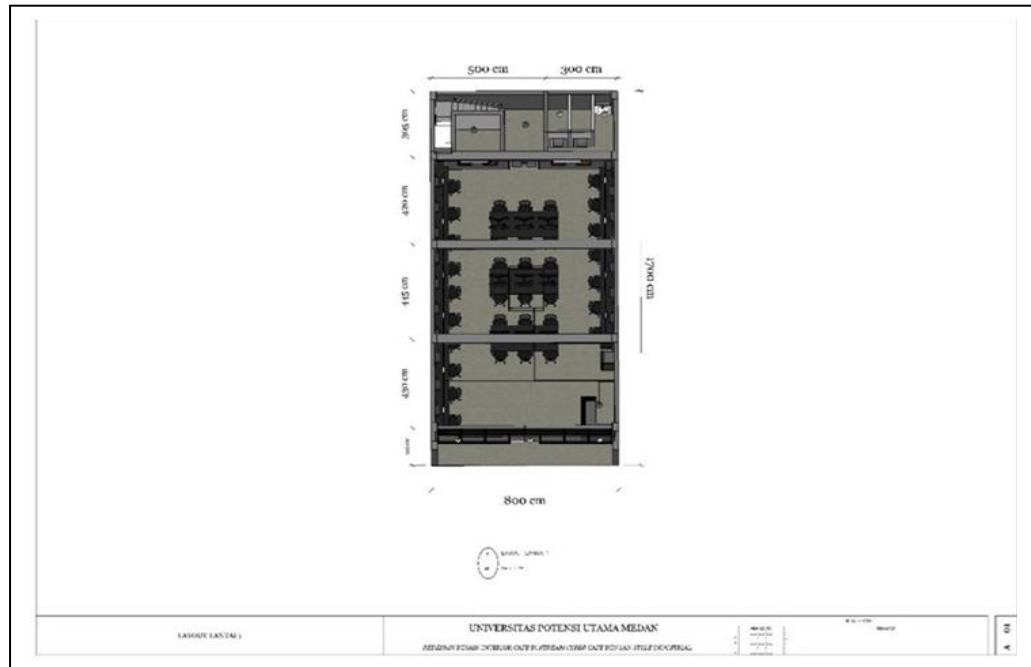


Gambar 26. Tampak Area Tunggu Lantai 5
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

2. Layout

Gambar *layout* dari keseluruhan ruang yang didesain dalam bentuk 3D. Gambar *layout* ini berupa gambar presentasi layout yang sudah ditambahkan material, pewarnaan, dan elemen pelengkap pengisi ruang agar dapat diketahui karakter bahan, komposisi warna yang diterapkan dan lain sebagainya.





Gambar 27. *Layout Lantai 1 dan 2 Stream Cyber Cafe*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

3. Detail Khusus

Gambar detail khusus dari furniture dan beberapa elemen dekorati yang dirancang secara khusus. Namun disini saya hanya akan menampilkan detail interior bangunannya saja.



Gambar 28. *Detail Khusus Tampak Potongan A-A*
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)



Gambar 29. Detail Khusus Tampak Atas
(Sumber : Darvin Wijaya, 2023)

5. KESIMPULAN

Dari hasil *Redesain Cafe di Stream Cyber Cafe* dengan *style* industrial ini dapat di simpulkan bahwa:

- Memanfaatkan ruangan yang sebelumnya ruangan biasa saja dan tidak menarik menjadi ruangan yang bermanfaat. Pemanfaatan ruangan ini mendapat penghasilan tambahan bagi ownernya. Bagi pengunjung yang awalnya dulu menunggu antrian menjadi bosan di ruangan tersebut dan sekarang menjadi tempat cafe sehingga dapat menunggu sambil nongkrong menikmati minuman dan makanan yang tersedia di cafe tersebut.
- Memilih *style* industrial karena senada dengan bentuk ruangan warnet yang ciri khasnya gelap dan cafe ini juga pas dengan *style* industrial. Pembuatan cafe ini juga tidak terlalu mengeluarkan biaya yang banyak karena cafe ini berukuran kecil hanya memanfaatkan ruangan yang sebelumnya ruangan kosong untuk menunggu.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu Dalam proses memilih *Stream Cyber Cafe* ini melewati beberapa proses mulai dari *survey*, wawancara, mencari refrensi lewat internet serta masukan beberapa saran dari berbagai pihak. Diharapkan dengan ini mahasiswa dapat belajar memecahkan masalah dan memberikan solusi dengan baik. Dari hasil rancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan pada seluruh masyarakat agar dapat memanfaatkan ruangan kosong menjadi ruangan yang dapat menghasilkan materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya penelitian ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, segala kekuatan kepada saya dan orang-orang yang saya cintai dan hormati, dan tidak lupa juga saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam tersusunnya penelitian ini teruntuk Universitas Potensi Utama

sebagai instansi perguruan tinggi yang menjadi wadah bagi mahasiswa/i program studi Desain Interior di Medan.

REFERENSI

- [1] Andie A . Wicaksono, Endah Tisnawati. (2014). Teori Interior. Oleh Andie A. Wicaksono, Endah Tisnawati. Retrieved Mei 18, 2023, from https://books.google.co.id/books/about/Teori_Interior.html?id=03rQBgAAQBAJ&redir_esc=y
- [2] Cahaya Lestari Permai Abadi, PT (2023) Jenis lantai granit tile 2023 Retrieved Agustus 25, 2023, from <https://www.valentinogress.com/>
- [3] Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan *Design Thinking* Dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018 (pp. 33- 38). State University of Surabaya.
- [4] Fahdilah, Nur, and Muhammad Rusdi Tanjung (2020). "Perancangan Desain Interior Café Coffee Dengan Tema Rustic Modern Street Art." Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain 1.1: 38-51.
- [5] Hilmy Rasyad, dan Lea Kristina Anggraeni (2020). "Redesain Interior Oura Café Malang Berlanggam Natural Minimalis dengan Mengoptimalkan Ruang Usaha." Jurnal Sains dan Seni ITS. Vol. 9 No.2 2337-3520
- [6] Kresna Virgitta Permana. (2020). Desain Interior Teori Dan Praktik. Oleh Kresna Virgitta Permana. Retrieved July 17, 2023, from https://www.google.co.id/books/edition/DESAIN_INTERIOR/S4XzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&kptab=getbook
- [7] Leonardo, Dominique Glenn, Grace Mulyono, and Frenky Tanaya (2018). "Perancangan Produk Interior Bidang Kerja Home Office Multi Feature Dengan Pendekatan Ergonomi." Intra 6.2: 24-28.
- [8] Lukito, Liem Adrian (2015). "Perancangan Interior Librarica (Cafe & Bar) Di Semarang. Intra 3.2 : 286-293.
- [9] Paint, Nippon (2023) Warna cat dinding 2023. Retrieved Agustus 20, 2023, from <https://www.nipponpaint-indonesia.com>
- [10] Panjaitan, Sri Wahyuni (2021). "PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAFE DENGAN KONSEP INDUSTRIAL." PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif 6.2 (2021): 189-199.
- [11] Putri, Mawar, and Irwansyah (2020). "Re-Desain Interior Cafe Fam's Fam's Bergaya Urban Industrial." Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain 1.1 (2020): 25-37.
- [12] Pratama, Efraim Honey, Ariadi Santoso, and Endang Girahani (2018). "Pengaruh Kualitas Layanan Pada Warung Internet I-Cafe Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Pelanggan Di Kota Blitar." JIMEK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi 1.2 : 179-188.
- [13] Santoso, Ryan Daniel (2019). "Perancangan Interior Café Game di Surabaya." Intra 7.1: 16-20.
- [14] Yusuf, Rais D. Hi, and Wahyudin Hi A. Mutalib (2021). "Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara." DINTEK 14.1 : 72-78.
- [15] Jessica Audrey, Mariana Wibowo, and Poppy F.Nilasari (2020). "Perancangan Interior Café Thematic di Surabaya." JURNAL INTRA Vol.8 No.1 24-29