

PERANCANGAN PROYEK ARSITEKTUR KAFE DENGAN PENDALAMAN *DESIGN AND BEHAVIOR* OLEH KONSULTAN ARSITEKTUR INTERIOR ALUNA STUDIO

Andy Lunarto Junaedy^a, Susan^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland,
Surabaya, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat : susan@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

Blitar City is a small city in East Java Province. Blitar itself is a city that was established in 1906. Building a cafe with deeper design and behavior has been implemented into practice in Blitar City to provide a form of building design that originates from the voices of the people of Blitar City. In this project, Aluna Studio Interior Architecture Consultant adopts a holistic approach that integrates interior design with a deep understanding of how human behavior interacts with the spatial environment. The comprehensive study aims to identify the human behavior patterns of those utilizing this cafe from the employees who manage the establishment to the actual cafe customers. This is quite important to determine space placement and the correlation between space and comfort in using this cafe. This was studied using several methods, namely by direct interviews and randomly distributing surveys to the community in Blitar City. With the results of surveys and interviews collected, a classification is made of the desires of various respondents and the considerations of various other respondents. All this resulted in a limitation or special request from several respondents who had participated in taking this survey. The outcomes of this classification are also integrated with regulations for construction and principles of architecture, so that by using these guidelines and classifications we can produce optimal designs in terms of architecture and space arrangement that are comfortable and by the wishes of the community and the clients themselves.

Keywords: *Behavior Patterns, Blitar City, Café, Design and Behavior*

ABSTRAK

Kota Blitar merupakan sebuah kota kecil yang berada di Provinsi Jawa Timur. Kota Blitar sendiri sudah berdiri sejak tahun 1906. Pembangunan kafe dengan pendalaman *design and behaviour* ini diterapkan di Kota Blitar untuk memberikan sebuah rupa bentuk desain bangunan yang berasal dari suara masyarakat Kota Blitar. Dalam proyek ini, Konsultan Arsitektur Interior Aluna Studio mengadopsi pendekatan holistik yang mengintegrasikan desain interior dengan pemahaman mendalam tentang bagaimana perilaku manusia berinteraksi dengan lingkungan ruang. Pendalaman ini bermaksud untuk mengetahui pola perilaku manusia yang akan menggunakan fasilitas kafe ini, mulai dari pekerja yang menjalankan kafe hingga pengguna kafe itu sendiri. Hal ini cukup penting untuk bisa menentukan penempatan ruang, korelasi antar ruang, serta kenyamanan dalam menggunakan kafe ini. Hal ini dikaji dari beberapa metode yaitu dengan wawancara langsung serta melakukan penyebaran survei secara acak pada Masyarakat di Kota Blitar. Dengan hasil survei dan wawancara yang dikumpulkan, dibuatlah klasifikasi dari keinginan berbagai responden dan pertimbangan dari berbagai responden. Dari semua itu, menghasilkan sebuah limitasi atau permintaan khusus dari beberapa responden yang sudah berpartisipasi dalam pengambilan survei ini. Hasil dari klasifikasi ini juga digabungkan dengan fundamental arsitektur serta pedoman tentang bangunan. Sehingga dengan penggunaan pedoman serta klasifikasi ini dapat menghasilkan desain yang optimal dari segi arsitektur serta penataan ruang yang nyaman dan sesuai dengan keinginan masyarakat serta klien itu sendiri.

Kata Kunci: *Design and Behavior, Kafe, Kota Blitar, Pola Perilaku*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Aluna Studio

Aluna Studio adalah konsultan Arsitektur Interior yang berada di Kota Surabaya yang berdiri pada tahun 2022 yang berfokus dengan menggunakan pendekatan *design and behavior* pada konsep desainnya.

Perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan manusia itu sendiri. Seperti umur, kesehatan, kepribadian, emosi, kepercayaan, pengalaman hidup, apa yang diinginkan oleh manusia tersebut dan lain sebagainya. Dipengaruhi juga dengan konteks, seperti apa yang terjadi, bagaimana situasi lingkungannya dan responnya dari orang lain. Diantara faktor diatas, beberapa bisa di desain, seperti apa yang terjadi, bagaimana situasi lingkungannya. Lainnya tidak bisa di modifikasi secara langsung namun tetap bisa di masukkan ke dalam desain. Seperti contoh, kalau sudah mengerti target pasar anak remaja dengan masalah mental, maka bisa membuat kepribadian berdasarkan umur, kesehatan, kepribadian, emosi dan pengalaman hidup. Setelah itu pemilihan desain dasar tentang bagaimana anak remaja itu berperilaku.

Design and Behavior

Terdapat tiga penemuan ketika seseorang melakukan risetnya yaitu diantaranya adalah

- Orang cenderung tidak peduli dengan fasad yang kosong
- Orang tertarik pada gambar dengan orang di dalamnya

- Alam bawah sadar mempengaruhi perhatian orang kemudian juga mempengaruhi alam sadar

Desain publik yang paling efektif untuk bisa mencuri perhatian orang, mendapatkan banyak orang untuk melihatnya dan munculnya interaksi dengan lingkungan tersebut adalah elemen yang direkayasa ulang oleh arsitek tersebut. Seperti menambahkan bangku pada alun-alun, menambahkan mural untuk bisa menarik perhatian agar mendorong rasa ingin tahu bagi orang yang lewat pada ruang publik tersebut.

Design and Behaviour menempatkan pengguna sebagai aspek utama, desain yang mengikuti kenyamanan pengguna disaat kehidupan pasca pandemi ini. Tentunya pada Kota Blitar, metode ini jarang digunakan sehingga banyak muncul masalah setelah bangunan terbangun. *Design and behavior* ini diharapkan bisa memberikan kenyamanan bagi pelanggan, pekerja serta pemilik. *Design and behavior* dipengaruhi oleh setiap individu, bahkan setiap individu cenderung berbeda yang dapat memberikan desain yang diinginkan penggunanya sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, dibentuklah perumusan masalah agar bisa menjadi dasar pembangunan proyek ini. Perumusan masalah ini yaitu bagaimana merancang sebuah kafe dengan pendekatan *design and behaviour* yang mampu memenuhi standar dan keinginan klien. Sedangkan tujuan perancangan

yang ingin dicapai yaitu merancang arsitektur kafe dengan pendekatan *design and behavior* dan menjadikan kafe tempat untuk berkumpul, bersantai, serta bekerja untuk masyarakat Kota Blitar dan pendatang.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Definisi Kafe

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata kafe adalah tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik. Menurut Budiningsih dalam Putra, A. A., Santosa, A., & Nilasari, P. F. (2019), istilah kafe atau cape adalah suatu restoran kecil yang berada di luar hotel. Kafe memiliki pilihan makanan yang sangat terbatas dan tidak menjual minuman yang beralkohol tinggi, tetapi tersedia minuman sejenis bir, *soft drink*, teh, kopi, rokok, *cake*, cemilan, dan lain-lain. Seiring perkembangannya, kafe tidak menyediakan kopi saja, namun minuman lain serta makanan ringan. Daya tarik kafe itu sendiri adalah tempatnya yang nyaman serta membuat betah pelanggan. Bersamaan dengan adanya *live music* sebagai hiburan untuk pelanggan. Kafe pun memiliki beberapa jenis, Jenis kafe ini berdasarkan kebutuhan dari pelanggan itu sendiri seperti:

- *Coffee Shop*

Pada kafe ini, pelanggan akan duduk dan mendapatkan menu yang sangat beragam untuk makan pagi, siang ataupun malam, namun tetap mempertahankan fokusnya akan kopi. Pelanggan yang datang ke

tempat ini akan menikmati makanan secara tradisional dan kopi sebagai menu utama.

- *Coffee House*

Hampir sama dengan *coffee shop*, *coffee house* memiliki beberapa perbedaan. Perbedaan seperti tempat duduk yang lebih nyaman dan *wifi* gratis untuk pelanggan. *Coffee house* memiliki pilihan makanan yang lebih sedikit dibanding *coffee shop* seperti roti, makanan ringan dan makanan penutup. *Coffee house* berfokus pada kopi berkualitas tinggi yang disajikan dengan barista yang sudah profesional.

- *Coffee To Go*

Pada kafe ini, pelanggan bahkan tidak perlu keluar dari mobil karena kafe ini memberikan konsep *drive thru*. *Drive thru* berarti bisa membeli sesuatu tanpa harus keluar kendaraan. Kafe ini dikhususkan untuk pelanggan yang tidak memiliki waktu lama untuk keluar dan membeli kopi sehingga konsep ini dimunculkan. Hal ini juga penting karena lokasi kafe juga menentukan. Dimana *coffee to go* selalu memiliki tempat strategis namun memiliki batasan luas wilayah kafe yang relatif sempit.

Definisi *nongkrong*

Nongkrong memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga nongkrong dapat dinyatakan sebagai suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lain. Nongkrong pun masuk ke dalam bahasa gaul yaitu ragam Bahasa

Indonesia non standar yang lazim digunakan oleh anak muda dalam pergaulan sehari-hari. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata nongkrong adalah menongkrong. Arti lain dari nongkrong adalah istilah yang digunakan untuk berkumpul bersama teman di suatu tempat. Melibatkan pembicaraan segala macam hal, mulai dari yang remeh sampai yang serius.

Konsep *Design and Behavior*

Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011) menyatakan bahwa dalam merancang suatu bangunan, seorang arsitek tentunya tidak mendasar pada imajinasinya sendiri. Hasil kreasi seorang arsitek membentuk suatu kesatuan yang harmonis dalam berbagai dimensi, terutama dimensi kenyamanan dan keamanan. Ketika merancang, seorang arsitek diandaikan membuat asumsi – asumsi tentang kebutuhan manusia, memperkirakan bagaimana manusia berperilaku, bergerak dalam lingkungannya, lalu memutuskan bagaimana bangunan tersebut dapat menjadi lingkungan yang sehat bagi manusia pemakainya. Berdasarkan hal itulah dapat disimpulkan bahwa antara arsitektur dan perilaku terdapat hubungan yang erat, hal ini dapat dilihat dari aspek – aspek pembentuk perilaku manusia akibat lingkungan atau bentuk arsitektur dan sebaliknya.

Design and Behavior merupakan pemahaman sistematis tentang bagaimana manusia berpikir, berperilaku dan bagaimana mereka memutuskan sesuatu. *Behavior Design* juga dapat disebut sebagai desain perilaku yang merupakan metode

untuk merancang perilaku dan kebiasaan secara aktif. Dengan data yang diambil dari manusia sendiri bisa membuahkan sebuah desain yang ideal berdasarkan data tersebut. Data tersebut yang membuat pengaruh dalam sebuah desain yang akan diterbitkan serta memiliki pengaruh psikologis di dalamnya.

Menurut buku Soekidjo Notoatmodjo (2003) “Pendidikan dan Perilaku Kesehatan” menyatakan bahwa perilaku tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya.

Sedangkan Menurut Laurens dalam Yustiara, D., & Nirwansjah, R. (2019) perilaku manusia dibagi menjadi dua jenis yaitu *nature* perilaku yang sudah ada di dalam diri manusia itu sendiri melalui naluri genetika, dan *nurture* yaitu perilaku yang terbentuk berdasarkan lingkungan fisiknya bisa melalui pengalaman maupun pelatihan. Perilaku seseorang ada pengaruhnya juga terhadap budaya dan faktor pengaruh lingkungan yang saling terkait satu sama lain.

Perilaku dipengaruhi oleh banyak faktor yang berkaitan dengan manusia seperti umur, kesehatan mental dan fisik, kepribadian, emosi, kepercayaan, dan pengalaman hidup. Secord & Backman dalam Saleh, A. A. (2018) mengumumkan bahwa perilaku individu dalam interaksi sosial dapat dianalisis dengan tiga macam sistem yaitu *the personality*

system, the social system and the cultural system sekaligus. Saleh, A. A. (2018) juga mengemukakan bahwa perilaku manusia adalah gerakan yang dapat dilihat melalui indera manusia, gerakan yang dapat diobservasi.

Arsitektur Industrial

Gaya arsitektur industrial semakin lama semakin berkembang dan mulai diterapkan dalam berbagai jenis bangunan, tidak hanya berfokus kepada bangunan industri (Pratama, R., & Hantono, D., 2021). Jevremovic dalam Amini, A. R., Sumadyo, A., & Marlina, A. (2019) menyatakan bahwa Arsitektur Industrial merupakan gaya desain dan pemanfaatan konstruksi bangunan yang fungsi utamanya melayani dan mewadahi segala proses kebutuhan industri.

Gaya industrial mengacu pada tren estetika dalam desain, dengan penekanan pada penggunaan material mentah atau material dasar seperti semen, bata, besi, dan baja sebagai material utama bangunan. Estetika dari Arsitektur Industrial dapat merujuk pada pemaparan/ekspos yang disengaja dari elemen-elemen struktural dan mekanikal bangunan. Penggunaan bahan dan metode konstruksi yang ekonomis, yang seringkali tidak disembunyikan atau disamarkan oleh berbagai *finishing*. Saat ini, pendekatan ini digunakan secara estetis di semua jenis bangunan, tidak hanya pabrik dan gudang, tetapi juga semakin banyak digunakan untuk apartemen loteng, ruang komersial, dan bahkan beberapa rumah modern.

Konsep Natural Desain

Konsep natural desain adalah sebuah desain yang simpel, diantaranya dengan mengimplementasikan vegetasi asli pada *site* bangunan. Vegetasi disini bukan hanya dimasukkan kedalam bangunan namun aspek seperti kayu, pola kayu bahkan motif batu juga bisa diimplementasikan dalam bangunan. Penggunaan konsep natural ini berguna untuk bisa memberikan suasana nyaman ketika di dalam kafe yang memberikan warna kayu pada desain bangunan. Dengan penggunaan tanaman dari vegetasi asli wilayah tersebut dapat menyatukan perspektif bahwa bangunan yang dibuat tidak merusak vegetasi asli *site* yang dibangun.

Pratiwi, R. P. N., & Wahyudie, P. (2017) juga menyatakan bahwa konsep natural merupakan konsep yang menonjolkan karakteristik dari bahan bangunan yang diterapkan pada interior. Dalam menciptakan suatu suasana natural pada Interior, terdapat beberapa elemen yang dapat digunakan untuk menghadirkan suasana Natural pada Interior.

- Warna

Gordon dalam Pratiwi, R. P. N., & Wahyudie, P. (2017) menyatakan bahwa warna yang tercipta berkat adanya cahaya merupakan bentuk energi yang dapat mempengaruhi pikiran (*mood*) dan emosi. Dalam desain grafis, warna mempunyai peran yang sangat penting, karena mempunyai nilai bahasa karakter (*Language Character*) dan efek psikologis terhadap yang melihatnya dan

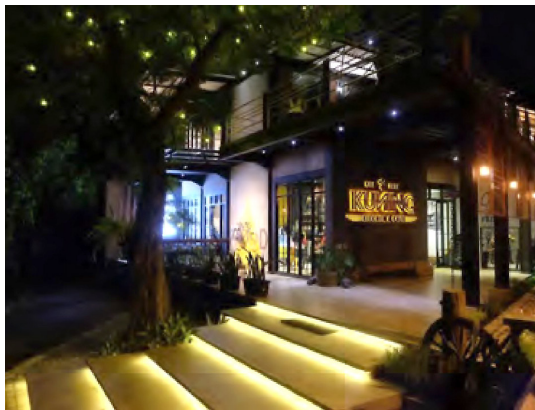
dapat memberikan makna dan kesan tertentu.

- Material

Material yang bersifat natural seperti kayu, batu, bambu, dan vegetasi dapat menghasilkan efek psikologis yang mempengaruhi indera manusia seperti pengelihat dan peraba.

Data Tipologi Bangunan

Kuning Kitchen Kafe



Gambar 1. Kuning Kitchen Kafe
Sumber: Google.com, 2022

Data Bangunan:

- Nama : Kuning Kitchen Kafe
- Lokasi : Jalan Dr. Soetomo no.57, Kota Blitar
- Tahun : 2018
- Area : 3000 m²

Kuning Kitchen Kafe merupakan kafe yang terkenal di Kota Blitar. Memiliki *ambience* yang nyaman serta *homey* memberikan kesan elegan dan enak dipandang. Permainan pencahayaan yang berbeda pada setiap sisi memberikan variasi serta semua sisi yang *instagramable* memberikan kesan yang baik pada tempat ini. Kafe ini dirancang dengan konsep yang nyaman serta memberikan kesan elegan dan enak

dipandang. *Color Palette* diambil dari namanya yaitu kuning pada interior dan logonya.

Bahkan kuning juga digunakan pada lampu led di bagian tangga. Hal ini memberikan konsistensi pada desainnya. Tata letak dalam bangunan lebih tertata rapi dan memberikan kesan luas di dalamnya. Isi ruang di dalam kafe ini terdiri dari peralatan pembuat kopi, meja, kursi serta kulkas.



Gambar 2. Interior dan Konstruksi Kuning Kitchen Kafe
Sumber: Google.com, 2022



Gambar 3. Interior Kuning Kitchen Kafe
Sumber: Google.com, 2022

Paragraph Cafe



Gambar 4. Paragraph Cafe
Sumber: Abdel,H., 2021

Data Bangunan:

- Nama : Paragraph Café
- Lokasi : Mueang Chiang Rai, Thailand
- Tahun : 2021
- Arsitek : IS Architects
- Area : 250 m2

Paragraph Café merupakan kafe yang berada di belakang pom bensin di daerah Chiang Rai, Thailand. Hal ini menjadi unik karena model arsitektur yang membagi bagian fasad luar dengan eksterior luar untuk pelanggan memberikan pembagian yang menarik hanya dengan dinding saja.

Bagian interior juga diberikan kesan kayu yang dipadukan warna hitam memberikan kesan cozy dan nyaman bagi pengunjung. Tata letak untuk kafe paragraph ini memiliki penataan yang menarik. Selain dengan adanya area *indoor* dan *outdoor*, penataan untuk area *outdoor* yang semi terbuka memberikan kesan menarik untuk kafe ini.



Gambar 5. Sisi Belakang Paragraph Cafe
Sumber: Abdel,H., 2021



Gambar 6. Interior Paragraph Cafe
Sumber: Abdel, H., 2021



Gambar 7. General Layout Paragraph Cafe
Sumber: Abdel, H., 2021

Desain dari kafe ini cukup unik karena terdapat pemisah tembok pada kafe ini yang memisahkan area kafe dengan pom bensin. Dengan penggunaan tembok ini bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi pelanggan yang datang ke kafe

ini. Eksterior yang mayoritas kaca merupakan daya tarik untuk pelanggan pom bensin berhenti sejenak di kafe ini.

De Classe Kafe



Gambar 8. Tampak Depan De Classe Kafe
Sumber: Google.com, 2022



Gambar 9. Interior De Classe Kafe
Sumber: Google.com, 2022

Data Bangunan

- Nama : De Classe Kafe Lokasi :
Jl. S. Supriadi No.56, Bendogerit,
Kec. Sananwetan, Kota Blitar,
Jawa Timur.
- Tahun : 2019
- Arsitek : -
- Area : 350 m2

De Classe kafe ini memiliki nuansa yang terbelah jaman dulu atau tempo dulu, namun masih memiliki unsur modern saat ini. Hal ini dipengaruhi dari rumah belanda jaman dulu yang disulap menjadi sebuah kafe kekinian di area Kota blitar. Tata letak untuk De Classe Kafe memiliki penataan yang cukup baik. Dengan pembagian area *outdoor* dan *indoor* yang bisa memberikan sirkulasi yang baik untuk pelanggan guna mencegah penyebaran virus serta fasilitas penunjang toilet yang berdekatan dengan area *indoor* dan *outdoor*.

METODE

1. Langkah satu:
Perencanaan awal adalah memulai *brainstorming* tentang pertanyaan apa yang akan disajikan kepada calon responden. Hal ini juga harus diperhatikan kepada siapakah responden akan dituju sehingga data yang dihasilkan bisa akurat.
2. Langkah dua:
Memulai membuat kuisiner untuk dibagikan kepada calon responden.
3. Langkah tiga:
Mulai mengolah data yang didapat dan diklasifikasikan menjadi data yang akan digunakan menjadi parameter desain. Disamping itu juga melakukan wawancara dengan klien.
4. Langkah empat:
Parameter desain digunakan untuk menjadi dasar desain dan pembagian ruangan bangunan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Tapak



Gambar 10. Lokasi *Site* Yang Akan Dibangun
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 11. Lokasi *Site* Dalam Satelit View
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Data Pemilik Proyek:

- Nama : Santo Irawan
- Alamat : Jalan Dr. Soetomo no.57,
Kota Blitar Data Proyek:
- Pemilik : Santo Irawan
- Alamat : Jalan Kenari no.122,
Kecamatan Sananwetan,
Kota Blitar
- Luas Tanah : 2.970 m²
- Luas Desain : 1000 m²
- Orientasi : Timur
- Jenis Proyek : Kafe

Site yang dipilih merupakan tanah kosong yang sedang digunakan untuk pertanian jagung. Tepat pada saat itu adalah tanaman jagung namun petani setempat menanam tanaman yang bervariasi setiap tahunnya. *Site* ini berada di dalam Kota Blitar dan batas bagian utara merupakan rumah warga, timur merupakan Jalan Kenari, Barat merupakan area persawahan dan selatan juga merupakan area persawahan. Untuk vegetasi pada *site* mayoritas merupakan tanaman pertanian serta terdapat beberapa pepohonan di sepanjang Jalan Kenari dan area barat.

Tujuan didirikannya kafe di Kota Blitar ini berawal dari keinginan klien sendiri. Dengan karirnya sebagai Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) hampir usai, sehingga klien menginginkan sumber pendapatan baru untuk dirinya dan keluarganya. Dorongan untuk memiliki kafe berawal dari klien yang sangat menyukai kopi. Kopi sendiri sudah menjadi konsumsinya setiap hari. Dengan dorongan ini, beliau menginginkan bisnis di sektor perkopian yaitu dengan membuka kedai kopi di kota asalnya yaitu Kota Blitar. Klien sendiri juga menyukai perihal makan siang di kedai kopi itu sendiri sehingga beliau menginginkan kedai kopi yang memiliki banyak layanan untuk bisa memenuhi kebutuhan masyarakat.

Latar belakang dari survei calon pelanggan juga sudah diterapkan pada saat tahap observasi sehingga mendapatkan hasil yang sangat menarik. Sangat menarik karena banyak calon pelanggan yang menginginkan tempat *drive thru*,

bilik khusus untuk tempat tenang serta metode pemesanan makanan dan minuman yang berbeda dari kafe pada umumnya.

Analisis Tapak

Hasil analisis tapak yang diperoleh di lapangan adalah analisis iklim secara mikro yang berada di daerah Kota Blitar Jawa timur. Analisis tapak juga tidak berhenti disitu saja, namun juga menganalisis *noise* dari bangunan yang berdekatan dan berjauhan dari *site* yang memiliki radius diatas dan di dalam 800m. Dengan mempertimbangkan ini dibuatlah alternatif *zoning* yang sudah dipertimbangkan dan dianalisis secara mendetail.



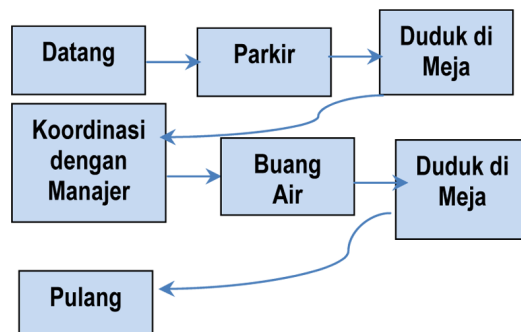
Gambar 12. Analisis Noise Level di Sekitar Site
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Pola Aktivitas Pemakai

• Owner

Owner merupakan pemilik kafe, oleh karena itu jadwal pada aktivitas pemakai sangatlah fleksibel dan bisa berkunjung kapanpun. *Owner* hanya memiliki beberapa kegiatan yang digunakan untuk berkoordinasi dengan manajer serta melihat perkembangan dan sirkulasi kafe itu

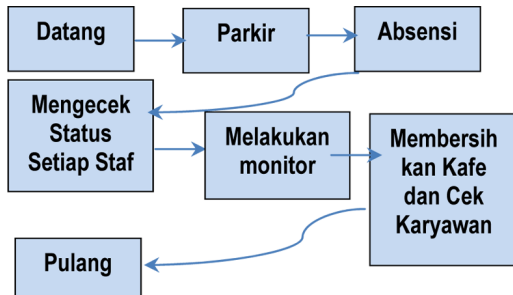
sendiri. Saat koordinasi dengan manajer pun bisa di kantor ataupun di dalam kafe. *Owner* dapat sesuka hati meninggalkan kafe. Berikut pola aktivitas *owner*/pemilik kafe.



Gambar 13. Pola Aktivitas *Owner* Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

• Manajer

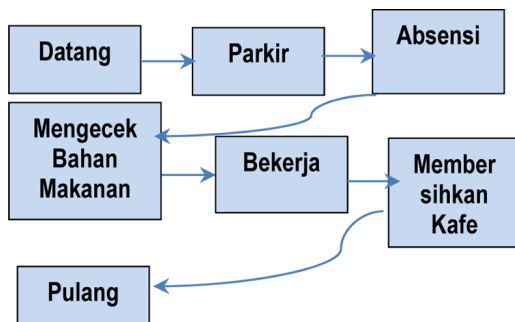
Manajer kafe memiliki beberapa tugas yaitu sebagai penyalur masukan dari pemilik kafe kepada staf yang memiliki kesalahan atau perlu evaluasi. Melakukan koordinasi dengan staf dan manajemen kafe untuk membagi pekerjaan sesuai dengan bidang stafnya. Manajer yang mengepalai segala koordinasi bila tidak ada *owner* di tempat, serta manajer melaporkan pekerjaan harian kepada *owner* itu sendiri. Manajer datang di kafe pada jam 8 pagi, serta melakukan pengecekan dan *briefing* pagi. Setelah itu manajer juga mengawasi jalannya kafe dan melakukan evaluasi produk makanan dan minuman pada pelanggan yang datang pada kafe tersebut serta meminta masukan dari pelanggan. Manajer meninggalkan kafe pada pukul 9 malam.



Gambar 14. Pola Aktivitas Manajer Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- Juru Masak

Juru masak memiliki tugas untuk menyiapkan makanan yang ada di menu kafe. Juru Masak pada kafe ini terdapat 4 orang. Juru masak datang ke kafe pada jam 8 pagi, setelah itu mereka akan menyiapkan bahan untuk kebutuhan memasak yaitu dengan mencuci peralatan memasak dan mengecek bahan makanan yang perlu di beli. Disaat akan pulang, juru masak akan membersihkan area dapur dan mencuci alat memasak. Serta memberikan nota pembelian bahan makanan pada *finance* dan memesan kebutuhan memasak kepada *supplier* bahan makanan. Juru masak meninggalkan kafe pada pukul 9 malam.

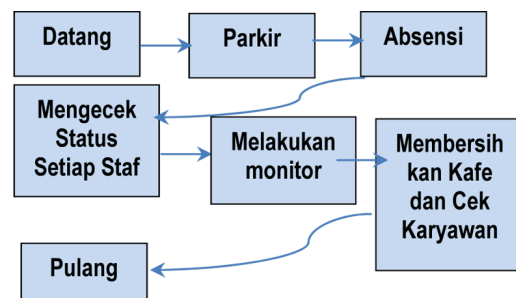


Gambar 15. Pola Aktivitas Juru Masak Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- Kasir

Kasir bertugas untuk melakukan transaksi secara konvensional dengan pelanggan. Hal ini digunakan karena mungkin ada pelanggan yang belum tau cara pemesanan secara digital. Kasir juga bertugas untuk memandu pelanggan yang ingin mencoba pemesanan secara digital sehingga bisa mengerti kinerja digital pada kafe yang dirancang ini.

Kasir datang di kafe pada jam 8. Setelah itu mereka akan menghitung modal usaha untuk hari itu dan membersihkan areanya yaitu di dekat area barista. Pada jam 8, kasir akan menghitung pendapatan secara konvensional maupun digital dan membersihkan area kafe. Kasir pulang pada pukul 9 malam.

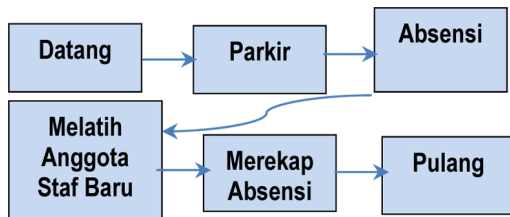


Gambar 16. Pola Aktivitas Kasir Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- Admin

Admin memiliki tugas untuk mengurus tentang gaji, merekap absensi dan perekrutan staf baru dengan memberikan edukasi tentang

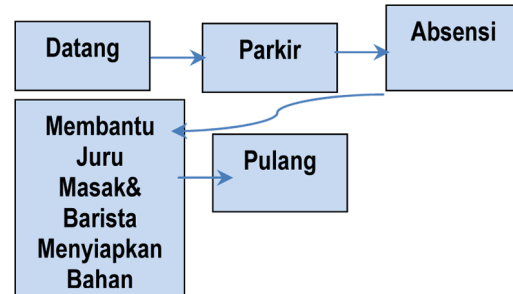
bagaimana kinerja kafe ini. Bila tidak ada staf baru ataupun belum saatnya gaji, admin akan membantu staf lain seperti menjadi *waitress* ataupun ikut membantu staf pembersih. Admin datang ke kafe pada jam 8 pagi. Pada jam 8 hingga jam 10 melakukan pelatihan dan pengawasan kepada staf baru, bila tidak ada staf baru admin akan ikut membersihkan area kafe dengan staf lain. Pada jam 1, admin akan merekap absensi staf yang didapat dari manajer. Pada jam 8 malam, admin akan membantu membersihkan area kafe dan pulang pada pukul 9 malam.



Gambar 17. Pola Aktivitas Admin Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- *Waiter/Waitress*

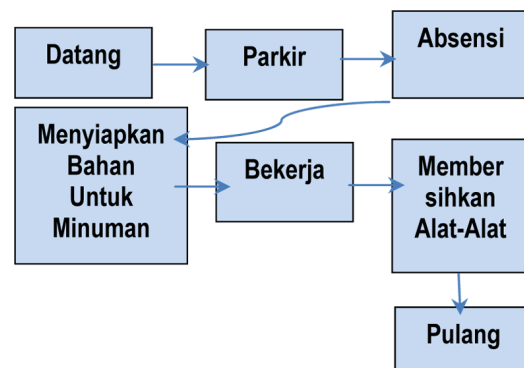
Waiter/waitress memiliki tugas untuk mengambil pesanan dari pelanggan, mengarahkan cara untuk memesan digital melalui sistem EPOS dan mengantarkan makanan dan minuman pada pelanggan. *Waiter/waitress* ini datang ke kafe pada jam 8 pagi, setelah itu mereka membantu membersihkan kafe atau ikut bersama juru masak dan bartender untuk berbelanja kebutuhan harian kafe itu sendiri. Setelah itu membersihkan area kafe pada jam 8 dan pulang pada pukul 9 malam.



Gambar 18. Pola Aktivitas *Waiter/Waitress* Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- Barista

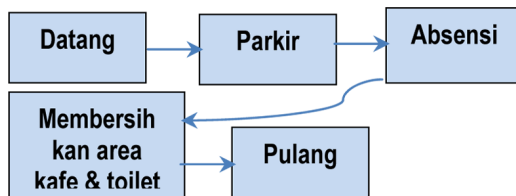
Barista memiliki tugas untuk menyiapkan minuman yang ada di menu kafe. Barista sendiri terdapat 4 orang. Barista sendiri datang di kafe jam 8 pagi. Setelah datang, barista akan menyiapkan bahan untuk kebutuhan membuat minuman. Kemudian akan bekerja menjadi barista serta pada jam 8 akan membersihkan peralatan pembuat minuman dan mengecek kembali kebutuhan minuman untuk keesokan harinya agar bisa dipesankan. Barista meninggalkan kafe pada jam 9 malam.



Gambar 19. Pola Aktivitas Barista Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- *Cleaner*

Cleaner memiliki tugas untuk membersihkan meja setelah pelanggan meninggalkan kafe serta membersihkan area kafe khususnya toilet. *Cleaner* datang di kafe pukul 8 pagi. Kemudian akan membersihkan area kafe. Pada saat jam 8 malam akan membersihkan area kafe lagi dan pulang pada pukul 9 malam. Berikut pola aktivitas *cleaner*.

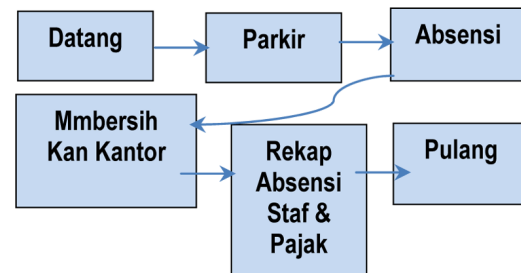


Gambar 20. Pola Aktivitas *Cleaner*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

- *Finance*

Finance memiliki tugas untuk merekap gaji staf serta melakukan urusan perpajakan kafe. *Finance* datang ke kafe pukul 8. Setelah itu

akan membersihkan area kantor kafe itu sendiri kemudian bekerja merekap pajak dan mengambil rekapan absen dari admin dan pada pukul 8 malam membersihkan area kafe dan kantor kemudian pulang pukul 9 malam. Berikut pola aktivitas *finance*.



Gambar 21. Pola Aktivitas *Finance* Kafe
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Karakteristik Kebutuhan Ruang

Karakteristik kebutuhan ruang merupakan spesifikasi pada setiap ruang yang membutuhkan suatu fasilitas, seperti pencahayaan, penghawaan dan *maintenance*. Tabel di bawah ini menunjukkan prioritas dari kebutuhan ruang kafe.

Tabel 1. Prioritas Kebutuhan Kafe

AREA	LIGHTNING			AIR QUALITY			FIRE PROTECTION			ENCLOSURE	PRIVACY			MAINTENANCE			HUMAN DIMENSION	ELECTRONICS	FURNITURE	SECURITY		COVID 19 RESPONSE
LEVEL	A	N	A/N	A	N	A/N	L	M	H	-	PR	SP	P	L	M	H	-	-	-	L	H	
PARKIRAN		✓			✓	✓							✓	✓			✓			✓		
COFFEE MAKING AREA		✓			✓			✓			✓					✓	✓	✓	✓	✓		
OUTDOOR AREA		✓	✓			✓							✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓
INDOOR AREA		✓			✓	✓					✓		✓				✓	✓	✓	✓		✓
DIRVE THRU		✓			✓	✓			✓				✓	✓			✓	✓		✓		✓
STORAGE ROOM	✓			✓			✓			✓	✓			✓			✓	✓		✓		
KITCHEN		✓			✓			✓		✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓		✓
CLEANER ROOM	✓			✓		✓				✓	✓			✓			✓	✓	✓	✓		
MINI OFFICE		✓			✓	✓				✓	✓			✓			✓	✓	✓	✓		✓
LOCKER ROOM	✓			✓		✓				✓	✓			✓			✓			✓		✓
STAFF BREAK ROOM		✓			✓	✓				✓	✓			✓			✓	✓	✓	✓		✓
TOILET	✓			✓			✓			✓	✓					✓	✓			✓		✓
LOADING DOCK		✓		✓		✓				✓		✓	✓				✓	✓		✓		✓

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

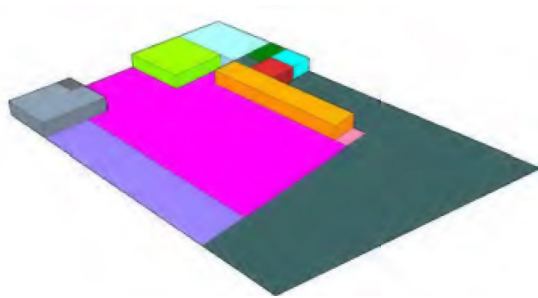
Keterangan

A : *Artificial*; N : *Natural*; A/N : *Artificial & Natural*

L : *Low* ; H: *High*; M: *Medium*

P: *Privat*; SP: *Semi Privat*; P: *Publik*

Grouping Ruang



Gambar 22. Alternatif Zoning Terpilih
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

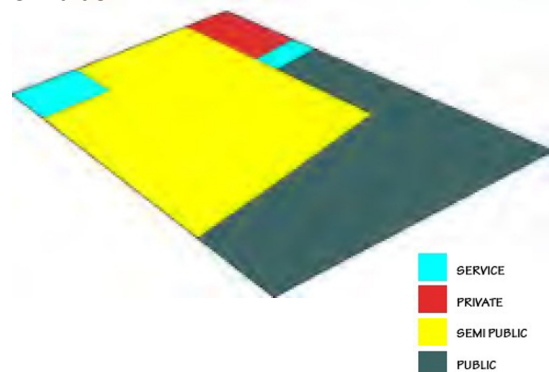
Setelah membuat 3 model zoning pada lokasi *site* yang akan dirancang sebuah kafe, alternatif kedua yang merupakan pilihan dengan pertimbangan area luar ruangan yang memiliki sirkulasi ideal serta jauh dari area *drive thru*. Serta pembagian ruangan yang enak dan mudah untuk sirkulasinya. Serta pertimbangan area privat untuk staf yang terpisah dari bangunan utama (kafe) memberikan bangunan yang tidak terlalu rapat dan memiliki penghawaan ditengahnya.

Konsep dan Aplikasi Konsep Solusi Perancangan

Dengan pendekatan ini bisa diketahui bagaimana bentukan, sirkulasi dan kesinambungan antar ruang yang diinginkan pengguna. Perancangan kafe ini menggunakan pendekatan *design and behaviour*. Metode untuk bisa mengetahui perilaku manusia adalah melalui wawancara dan survey secara acak di daerah Kota Blitar.

Konsep solusi perancangan untuk perancangan kafe ini adalah pembagian bangunan berdasarkan kebutuhannya. Pembagian ini berdasarkan pertimbangan akan kemudahan sirkulasi antar pelanggan dan staf. Staf memiliki sirkulasi sendiri melalui jalur berbeda dengan pelanggan. Hal ini bisa memudahkan sirkulasi serta memberikan kelegaan dalam penataan ruang. Pembagian 3 bangunan terdiri dari bangunan kafe untuk pelanggan, bangunan kantor, dapur, penyimpanan dan *loading dock* yang menyatu menjadi satu. Bangunan terakhir merupakan bangunan toilet yang berfungsi untuk tempat menyimpan produk kebersihan. Dengan pembagian bangunan menjadi tiga ini, bisa memberikan kelegaan pada pemakai ruangan serta pemanfaatan penghawaan alami secara maksimal. Penghawaan alami ini berguna untuk bisa memberikan kenyamanan bagi pengguna bangunan serta mendukung estetika bangunan itu sendiri.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola sirkulasi



Gambar 23. Konsep Zoning Terpilih
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep zoning yang terpilih ini berdasarkan dari analisis *site* yang dilakukan pada observasi. Konsep pembagian masih dibagi menjadi empat yaitu area servis, privat, semi publik dan publik. Pembagian ini menempatkan area servis pada dua tempat karena area servis pada bagian kanan *site* merupakan area servis untuk staf. Sedangkan area servis pada bagian kiri *site* merupakan area servis untuk pelanggan dan staf. Area privat ditempatkan pada bagian belakang kanan *site* karena area privat akan tertutup sehingga tidak diperlukan penghawaan yang bagus dan tidak diperlukan pemandangan yang bagus juga. Area semi publik merupakan tempat area kafe. Area kafe ini terdiri dari dua ruangan yaitu dalam dan luar ruangan. Area publik pada bagian depan *site* di jadikan sebagai lahan parkir dan sirkulasi kendaraan logistik untuk ke *loading dock*.

Organisasi ruang pada kafe ini terbagi menjadi tiga bangunan. Bangunan pertama yaitu kafe utama dimana pelanggan berada dan menikmati kafe itu sendiri. Sedangkan bangunan kedua yaitu area kantor serta logistik yang mengatur stok bahan makanan dan minuman serta sirkulasi logistik staf lainnya dan bangunan ketiga yaitu bangunan servis dimana terdapat toilet yang bisa digunakan untuk staf dan pelanggan. Membagi kafe ini menjadi tiga bangunan memberikan sirkulasi yang teratur antar pengguna ruangan. Karena untuk staf dan pelanggan memiliki kebutuhan berbeda dan tidak perlu tercampur dalam satu bangunan.



Gambar 24. Bangunan Kafe yang Terbagi Menjadi Tiga Massa Bangunan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Desain yang akan diterapkan adalah industrial natural. Industrial dengan penggunaan *exposed ceiling* dan *unfinished surface*. Sedangkan natural untuk menambah kesan warna coklat kayu. Natural sendiri juga merupakan permintaan klien karena klien suka bangunan yang asri dan memiliki banyak vegetasi. Penggabungan kedua desain ini bisa menjadikan suasana bangunan yang nyaman dan enak dipandang.

Hal ini merupakan permintaan klien untuk memasukan aspek alam kedalam desainnya sehingga akan terdapat banyak lahan hijau pada bangunan ini. Meski begitu bentuk bangunan kafe berbentuk industrial modern yang memiliki tekukan-tekukan dan permainan pencahayaan pada fasadnya. Konsep ini diambil juga karena masukan dari survei yang disebar pada calon pelanggan yang menginginkan desain yang fungsional dan membuat nyaman.

Industrial sendiri merupakan konsep desain yang memberikan tampilan berkesan setengah jadi

atau *unfinished*. Konsep ini terlihat unik dan apa adanya. *Style* ini identik dengan gaya interior pabrik industri pada abad ke 19. Inspirasi dari sebuah gaya industrial sangat erat pada gaya mentah yang terlihat di gudang, pabrik, atau struktur industri lainnya. Industrial sendiri bisa digunakan pada tembok yang hanya di beton serta plafon yang tidak menutup koneksi kabel lampu ataupun sistem AC dalam bangunan. Penggunaan warna hitam dan abu-abu beton juga banyak di aplikasikan pada bangunan.

Konsep natural desain adalah sangat simpel. Dengan mengimplementasikan vegetasi asli pada *site* bangunan. Vegetasi disini bukan hanya dimasukan kedalam bangunan namun material seperti kayu, pola kayu bahkan motif batu juga bisa diimplementasikan dalam bangunan. Penggunaan konsep natural ini berguna untuk memberikan suasana nyaman ketika di dalam kafe yang memberikan warna kayu pada desain bangunan. Dengan penggunaan tanaman dari vegetasi asli wilayah tersebut dapat menyatukan perspektif bahwa bangunan yang dibuat tidak merusak vegetasi asli *site* yang dibangun.

Konsep industrial juga termasuk mudah untuk melakukan *maintenance* untuk bangunan kafe yang cenderung memiliki sirkulasi yang padat pengunjung. Dengan maksud mudah *maintenance* dapat memberikan tempat yang selalu optimal disetiap waktu pengunjung datang dan dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung. Penerapan industrial juga

digabungkan dengan konsep natural dari segi vegetasi di depan dan disamping bangunan.



Gambar 25. Implementasi Konsep Industrial dan Natural ke Dalam Bangunan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Bahan pelingkup eksterior yang digunakan adalah bahan yang mentah sehingga menunjukkan konsep industrial serta pada bagian aksesoris akan diberikan *finishing* ACP dan beberapa spot menarik akan diberikan aksesoris kayu.

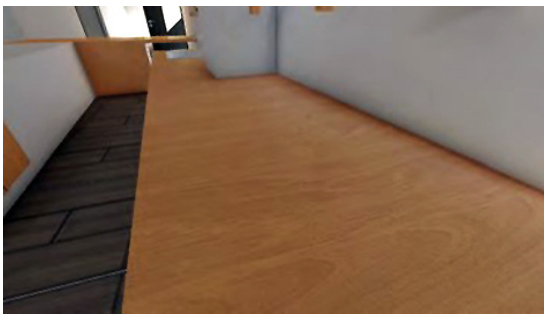


Gambar 26. Penggunaan *Unfinished Cement* Pada Tampak Bangunan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Penggunaan furnitur dalam kafe adalah kursi dan meja makan. Serta adanya penggunaan

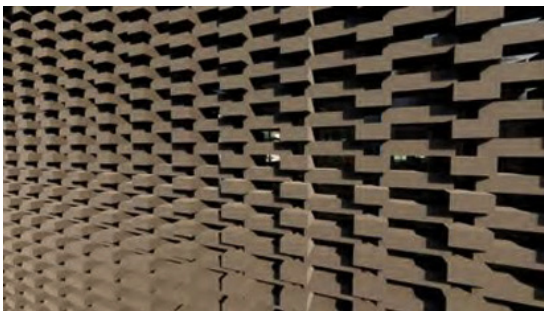
sofa untuk bisa memberikan kenyamanan bagi pelanggan yang datang ke kafe. Pelanggan bebas memilih tempat duduk mana yang mereka inginkan. Ada juga *finishing* pada area *coffee making* yang menggunakan HPL. HPL ini digunakan untuk memberikan aksen kayu.



Gambar 27. Aksen HPL Pada *Coffee Making Area*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Eksterior

Finishing pada eksterior akan menggunakan *secondary skin* dalam beberapa spot yang memberikan cahaya berlebih sehingga pelanggan tidak terkena sinar matahari secara langsung.



Gambar 28. Aksen *Secondary Skin* Pada Eksterior Bangunan

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Pendekatan *design and behavior* sendiri dipilih untuk dapat memberikan inovasi usaha. Melalui

pendekatan ini maka bisa diketahui perilaku setiap manusia yang akan menggunakan ruangan atau bangunan yang dibuat. Dengan pendekatan ini juga dapat diketahui bagaimana bentukan, sirkulasi, dan kesinambungan antar ruang yang diinginkan pengguna. Perancangan kafe ini menggunakan pendekatan *design and behavior*. Metode untuk bisa mengetahui perilaku manusia adalah melalui wawancara dan survei secara acak di daerah Kota Blitar. Dari wawancara dan survei tersebut di bentuklah sebuah klasifikasi keinginan pelanggan dan di gabungkan juga dengan standar pedoman tentang bangunan. Dari kedua hal ini maka akan menghasilkan desain yang optimal dari arsitektur serta penataan ruang yang nyaman dan sesuai dengan keinginan dari responden dan klien itu sendiri.

Dengan perancangan ini, diharapkan bisa memberikan sebuah pandangan baru mengenai desain yang mengikuti keinginan pengguna ruang itu sendiri. Karena pada dasarnya pengguna ruang lah yang harus nyaman karena mereka yang menempati ruangan atau bangunan itu.

REFERENSI

- Abdel, H. (2021). *Paragraph Cafe / IS Architects*.
<https://www.archdaily.com/974172/paragraph-cafe-is-architects>. (10 Februari 2022).
- Amini, A. R., Sumadyo, A., & Marlina, A. (2019). Penerapan Prinsip Arsitektur Industrial dalam Produktivitas Ruang pada Solo Creative Design

- Center. *Senthong*, 2(2).
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Pratama, R., & Hantono, D. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Industrial Pada Bangunan Lei Lo Restoran. *Prosiding Semnastek*, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Pratiwi, R. P. N., & Wahyudie, P. (2017). Penerapan konsep modern natural dengan sentuhan etnik Tengger pada desain interior Hotel Bromo Permai 1. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(1), F46-F50.
- Putra, A. A., Santosa, A., & Nilasari, P. F. (2019). Kajian Perbandingan Kenyamanan Ruang Desain Interior Kafe yang Instagramable di Surabaya (Studi Kasus: Carpentier Kitchen dan Threelogy Coffee). *Intra*, 7(2), 933-941.
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Aksara Timur. Makassar Sulawesi Selatan.
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). Arsitektur berwawasan perilaku (behaviorisme). *Media Matrasain*, 8(1).
- Yustiara, D., & Nirwansjah, R. (2019). Pendekatan Behavior Setting pada Penataan Lingkungan Kampung Akuarium dalam Desain Rumah Susun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 76-79.