

DESAIN INTERIOR DENGAN TEMA PANTAI PADA *THE THREE MUSKETEERS CAFE PATISSERIE*

Laurensia Kartika, Astrid Kusumowidagdo, Dyah Kusuma Wardhani

Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia

Corresponding email : Laurenkartika@yahoo.com

Abstract : *As one of the province in Indonesia, East Java has few of industrial variaties. For example, Surabaya as the capital city of East Java owns many beverage and food industries which lots of people have interest in. The increasing number of beverage and food industries, leads to the growth in consumption behaviour of Surabaya citizens. With this as a main reason, there are so many new cafes built. The Three Musketeers Café Patisserie is the café which offers many kinds of patisserie and dessert, western food, and beverages such as coffee and non-coffee. The target market of this café is middle to high income customers, youth age group, and regular social gathering for mothers and family. Continuously, this café is excellence on the concept of the interior design with different atmospheres which these will attract more customers. The atmosphere that is being suggested is homey, natural, and fun. In addition, The Three Musketeers Café Patisserie specialises on 'fresh from the oven' patisserie, updated open bar system, and open cold kitchen which has a conveyer to display kinds of patisserie. This will include to the service that the normal café has offered, such as professional waiters and free parking.*

For the building itself, it will build on an used house which has 1.5 story. The interior design will create to meet the desire atmospheres which are homey, natural, and fun with the theme of 'Colourful Beach'. The character of this theme shows on the window and big glass door, skylight that has pastel and neutral colour, natural furniture from wood and rattan, as well as unique element decoration that relates to beach style. The homey atmosphere can be created from the optimal lighting design and the use of neutral and pastel colours. The wood and rattan will assist to create this natural colour. Additionally, the fun atmosphere will be created from the use of different elements of beach decoration, unique ceiling design, and also the space with water and sand flooring motif.

Keywords: *Beach, Fun, Homey, Interior Design, Natural*

Abstrak: Sebagai salah satu provinsi yang ada di Indonesia, Jawa Timur memiliki industri yang besar. Salah satunya adalah kota Surabaya yang mempunyai banyak kegiatan industri, dari yang sedikit diminati sampai yang sangat diminati banyak orang. Salah satu industri yang diminati banyak orang adalah industri makanan dan minuman. Seiring dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi di kota Surabaya, maka sifat konsumtif masyarakat Surabaya juga meningkat. Oleh karena itu, banyak *cafe-cafe* baru di Surabaya untuk memenuhi sifat konsumtif masyarakat Surabaya, salah satunya adalah The Three Musketeers Cafe Patisserie. The Three Musketeers Cafe Patisserie merupakan sebuah *cafe* yang menyuguhkan aneka *patisserie* dan *dessert*, *western food*, dan minuman (*coffee* dan *non-coffee*). The Three Musketeers Cafe Patisserie memiliki target market kelas menengah keatas, komunitas anak muda, ibu-ibu arisan dan keluarga. The Three Musketeers Cafe Patisserie memiliki keunggulan yaitu menggunakan konsep desain interior dengan nuansa yang berbeda-beda. Beberapa nuansa yang akan dipakai adalah *homey*, *natural*, dan *fun*. Selain itu The Three Musketeers Café Patisserie ini memiliki spesialisasi pada *patisserie* yaitu '*fresh from oven*', memiliki sistem *open bar* dan *open cold kitchen* dengan adanya *conveyor* (display bergerak) untuk mendisplay aneka *patisserie*, serta memiliki layanan parkir gratis.

The Three Musketeers Cafe Patisserie ini didirikan pada bangunan bekas rumah tinggal yang mana memiliki 1,5 lantai. Perancangan desain interior yang digunakan *cafe patisserie* ini didasarkan pada berbagai *problem* yang ada di *site* maupun yang dialami oleh usaha. Desain interior *cafe* memakai konsep "*Colourful Beach*" yaitu desain dengan tema pantai dengan perpaduan suasana *homey*, *natural*, dan *fun*. Gaya pantai memiliki karakter yaitu terdapat jendela dan pintu kaca yang besar serta adanya *skylight*, warna yang dipakai pastel dan netral, *furniture* dengan serat natural seperti kayu dan rotan, dan memiliki elemen dekoratif yang berhubungan dengan pantai. Sedangkan suasana *homey* didapat dari pencahayaan yang optimal dan menggunakan warna-warna netral dan pastel. Suasana *natural* didapat dari material yang sebagian besar dipakai adalah kayu dan rotan. Suasana *fun* didapat dari penggunaan berbagai macam elemen dekoratif pantai, memakai permainan plafon, serta adanya bagian ruang yang memiliki lantai dengan motif air dan pasir.

Kata Kunci: Desain Interior, *Fun*, *Homey*, *Natural*, Pantai

BIISNIS

Problem dan Solusi

Sebagai salah satu provinsi yang ada di Indonesia, Jawa Timur memiliki industri yang besar. Salah satunya adalah kota Surabaya yang mempunyai banyak kegiatan industri,

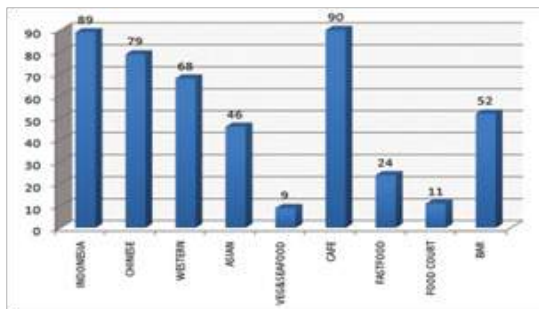
dari yang sedikit diminati sampai yang sangat diminati banyak orang. Salah satu industri yang diminati banyak orang adalah industri makanan dan minuman. Dari tahun ke tahun pengeluaran perkapita jenis makanan semakin meningkat.

Tabel 1. Persentase rata-rata pengeluaran perkapita sebulan (Rp) menurut jenis 2013-2014

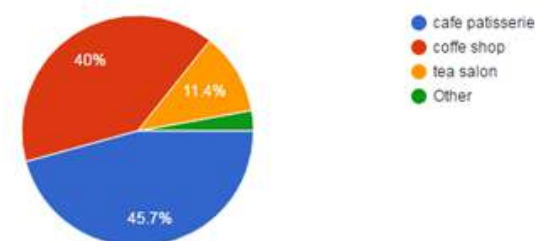
Kabupaten/Kota	Jenis Pengeluaran				Jumlah	
	Makanan		Non Makanan			
	2013	2014	2013	2014	2013	2014
Surabaya	49,71	50,29	51,33	48,67	100,00	100,00
Jawa Timur	45,35	54,65	44,88	55,12	100,00	100,00

Sumber : Hasil survei sosial ekonomi nasional
2013-2014

Industri makanan yang ada di Surabaya memiliki beraneka macam jenis dan bentuknya. Setiap jenis makanan mempunyai perkembangannya sendiri. Berikut ini merupakan grafik perkembangan jenis makanan tahun 2015 di Surabaya:

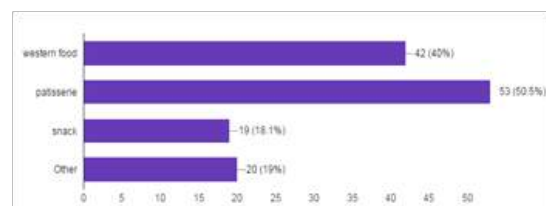


Grafik 1. Perkembangan jenis makanan tahun 2015
Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya



Grafik 2. Jenis cafe yang kerap dikunjungi
Sumber : Hasil Survei (2017)

Telah dilakukan survei dengan 105 responden (66,7% wanita dan 33,3% pria), sebanyak 45,7 % dari 105 responden sering mengunjungi *cafe patisserie*. Hal ini membuktikan bahwa bisnis *cafe patisserie* di Surabaya merupakan jenis *cafe* yang paling diminati dan masih memiliki peluang yang bagus di Surabaya.



Grafik 3. Hidangan yang disukai saat di cafe

Sumber : Hasil Survei (2017)

Selain itu sebanyak 50,5% dari survei yang telah dilakukan, hidangan yang paling disukai adalah *patisserie*. Hal ini mendukung dalam usaha yang ingin dibuka yaitu *cafe patisserie*.

Berikut adalah *opportunity*, problema-problema dan solusi yang berhasil ditemukan melalui data *web*, survei, observasi mandiri dan observasi selama masa *apprentice* di *cafe patisserie*:

1. "Gaya hidup masyarakat Surabaya yang suka nongkrong dan 'kongkow-kongkow'."
Sumber: www.bisnissurabaya.com
Solusi: Membuat tempat makan yang nyaman untuk dibuat tempat nongkrong.
2. "Pendapatan ekonomi dan sifat konsumtif masyarakat Surabaya yang semakin meningkat."

Sumber: www.surabayapagi.com

Solusi: Membuat tempat makan dengan target menengah ke atas.

3. “Banyaknya orang perkantoran yang bekerja di Surabaya Pusat.”

Sumber: www.kompas.com

Solusi: Membuka bisnis tempat makan di wilayah Surabaya Pusat.

4. “Banyaknya pendiri *cafe* di Surabaya, namun tidak banyak yang dapat berinovasi dalam membuat *cafe* yang unik dan menarik untuk dikunjungi konsumen sehingga *cafe* menjadi membosankan.”

Sumber: www.kompasiana.com

Solusi: Merancang sebuah *cafe* dengan konsep yang *fun* agar *cafe* tidak membosankan.

5. “Kurangnya *cafe* dengan suasana yang diinginkan yaitu tenang dan nyaman.”

Sumber: www.dictio.id

Solusi: Suasana tenang dan nyaman bisa didukung dengan adanya pemakaian konsep natural, misalnya dengan peletakan beberapa tanaman di dalam ruang.

Sumber: www.academia.edu

6. “Banyaknya komplain *customer* terhadap *cake* yang sudah keras (sudah lama disimpan).”

Sumber: hasil observasi selama masa *ap-prentice*

Solusi: Membuat *cake* ‘*fresh from oven*’

7. “Tidak adanya inovasi produk yang menonjol (dalam hal rasa dan *plating*).”

Sumber: hasil observasi mandiri selama berkerja di *cafe*.

Solusi: Merekrut SDM sesuai standar perusahaan

8. “Banyaknya *cafe* yang kurang memiliki lahan parkir dan jalanan yang sempit sehingga membuat pengunjung malas datang apabila tidak ada tempat parkir.”

Sumber: hasil observasi mandiri *cafe* di Surabaya 2016.

Solusi: Membangun bisnis *cafe* di jalanan besar agar mudah dijangkau, adanya layanan parkir (*free valet parking*).

Berdasarkan *opportunity* dan *problem* di atas, muncul solusi bisnis yaitu membuat sebuah bisnis tempat makan yang nyaman dan menarik dengan *ambience homey*, natural, dan *fun* untuk dibuat tempat nongkrong dengan target menengah ke atas dan berlokasi di daerah Surabaya Pusat. Serta adanya produk *cake* ‘*fresh from oven*’, serta lokasi yang mudah dijangkau dan memiliki layanan parkir gratis.

KEUNGGULAN BISNIS

The Three Musketeers Cafe Patisserie memiliki strategi-strategi atau kunci-kunci keberhasilan agar dapat bertahan dalam persaingan di bidangnya. Strategi atau kunci keberhasilan yang digu-

nakan cafe patisserie ini adalah sebagai berikut:

- a. Interior yang unik dan menarik dengan pemakaian beberapa *ambiance* ruang yaitu *homey*, *natural*, dan *fun*.
- b. *Patisserie 'fresh from oven'* dengan adanya *conveyor display*.
- c. Memiliki SDM yang kompeten di bidangnya dengan memiliki standarisasi kompetensi.
- d. Menggunakan lokasi usaha yang mudah dijangkau dan adanya layanan parkir gratis.

The Three Musketeers Cafe Patisserie merupakan sebuah bisnis *cafe* yang menyediakan akomodasi makanan dan minuman dengan sistem *full service*, yang mana *customer* akan dilayani oleh pegawai dari awal datang hingga akhir. Pegawai akan mengantarkan *customer* ke tempat duduk yang kosong, kemudian *customer* dapat memesan makanan dan minuman yang akan ditulis oleh pegawai. Makanan dan minuman yang telah diproduksi sesuai dengan pesanan, akan diantar ke meja *customer*. Apabila *customer* ingin membayar, pegawai akan mengantarkan *bill*.

The Three Musketeers Café Patisserie bersaing dengan menggunakan strategi *differentiation* (strategi pembedaan produk), yakni memberikan keunikan dari bisnis itu sendiri agar dapat bersaing di pasar. Menggunakan strategi *differentiation* (strategi pembedaan produk) ini memiliki beberapa keunggulan, yakni: dapat memperpanjang siklus hidup produk yang dijual, memperkuat *brand* dan *image* perusahaan.

Integrasi Bisnis dan Desain

The Three Musketeers Cafe Patisserie merupakan sebuah *cafe patisserie* yang baru akan didirikan. The Three Musketeers Café Patisserie memiliki beberapa *ambiance* dalam ruang interior. Tiga *ambiance* tersebut adalah *homey*, *natural*, dan *fun*. Selain itu *cafe patisserie* ini memiliki sistem *open bar* dan *open cold kitchen* dengan adanya *conveyor display* (display bergerak) yang dapat mempermudah *customer* memilih *patisserie* sesuai dengan keinginan.

Dengan adanya konsep desain yang unik ini, diharapkan usaha The Three Musketeers Cafe Patisserie ini dapat bersaing dengan para kompetitor yang ada dan para *customer* Surabaya dengan target *market* menengah ke atas dapat dengan nyaman dan santai dalam menikmati makanan dan minuman pada *café patisserie* ini.

The Three Musketeers Café Patisserie ini berada di Surabaya Pusat yang mana merupakan pusat aktivitas mayoritas warga Surabaya. *Layout* yang dihasilkan adalah *dining area* yang tersebar di seluruh ruangan, *kitchen* yang terbagi 2 menjadi *hot kitchen* dan *cold kitchen*.

Kapasitas kursi *cafe patisserie* ini mempunyai total sekitar 100 kursi dengan 80 *indoor area* dan 20 *outdoor area*. Konfigurasi kursi yang dipakai rata-rata memakai 4 dan 6 kursi.

DESAIN

Latar Belakang Proyek

The Three Musketeers Cafe Patisserie merupakan sebuah *cafe* yang menyuguhkan aneka *patisserie* dan *dessert*, *western food*, dan minuman (*coffee* dan *non-coffee*). Seiring dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi di kota Surabaya, maka sifat konsumtif masyarakat Surabaya juga meningkat. Oleh karena itu, banyak *cafe-cafe* baru di Surabaya untuk memenuhi sifat konsumtif masyarakat Surabaya, sehingga untuk membuka usaha *cafe patisserie* ini diperlukan konsep yang baru, unik dan nyaman untuk dapat bersaing dengan kompetitor yang telah ada.

Bangunan yang digunakan untuk usaha ini adalah bekas rumah tinggal yang terletak di Jl. Raya Tegalsari no.2D, Surabaya. *Eksisting* yang merupakan bekas rumah tinggal memiliki bentuk memanjang kebelakang dengan satu akses ke dalam yaitu pintu di bagian depan rumah.

Rumusan Masalah

Terdapat beberapa problem pada bangunan proyek dan bidang usaha The Three Musketeers Cafe Patisserie, yaitu:

Pada bangunan proyek:

- a. Bangunan yang akan digunakan memiliki dimensi memanjang ke belakang sehingga diperlukan desain ruang yang efektif dan efisien untuk memenuhi semua kebutuhan ruang yang diinginkan

- b. Tidak adanya bukaan pada bagian belakang bangunan sehingga sirkulasi udara pengap
- c. Merupakan bangunan bekas rumah tinggal yang memiliki banyak sekat kamar tidur sehingga ruangan terlihat sempit

Pada bidang usaha:

- a. Kebutuhan ruang untuk area *open cool kitchen* dengan adanya display *patisserie* bergerak
- b. Kebutuhan ruang *outdoor* untuk area *smoking* yang nyaman dan mempunyai sirkulasi udara yang baik
- c. Kebutuhan jalur area *non customer* (area pengiriman barang, area karyawan)

Berdasarkan problem pada bangunan proyek dan bidang usaha, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang hendak dipecahkan agar dapat mendukung proses perancangan. Berikut adalah rumusan masalah tersebut:

Pada bangunan proyek:

- a. Bagaimana membuat ruang yang efektif dan efisien dengan kondisi bangunan yang memanjang kebelakang sehingga kebutuhan ruang yang ada dapat terpenuhi?
- b. Bagaimana membuat desain ruang dengan adanya sirkulasi udara yang baik sehingga ruangan tidak pengap?
- c. Bagaimana mendesain ruang agar terlihat luas dengan banyaknya sekat ruang pada bangunan?

Pada bidang usaha:

- a. Bagaimana merancang peletakan dan desain dari *cool kitchen* dengan adanya display *patisserie* yang bergerak?
- b. Bagaimana membuat ruang *outdoor* untuk area *smoking* yang nyaman dan memiliki sirkulasi udara yang baik sehingga asap rokok yang ada tidak masuk ke dalam area *indoor*?
- c. Bagaimana mendesain ruang dengan adanya jalur sirkulasi khusus untuk karyawan dan pengiriman barang agar tidak mengganggu sirkulasi *customer*?

Tujuan desain

Tujuan dari perancangan The Three Musketeers Cafe Patisserie adalah:

1. Menciptakan desain yang efektif dan efisien untuk *cafe patisserie* dengan kondisi bangunan yang memanjang ke belakang dan merupakan bekas rumah tinggal.
2. Merancang sirkulasi antara jalur pegawai dan *customer*.
3. Merancang sirkulasi udara yang baik agar ruangan tidak pengap.
4. Merancang area display *patisserie* dengan menggunakan *conveyor display* (display bergerak).
5. Memperkenalkan aneka *patisserie* dengan penyajian yang menarik dan berbeda dari pesaing

Ruang Lingkup Desain

Ruang lingkup perancangan meliputi dinding,

lantai, plafond, dan furnitur. Ruang lingkup The Three Musketeers Cafe Patisserie adalah seluruh area cafe yaitu:

- a. *Indoor dining area*
- b. *Semi outdoor dining area*
- c. Area bar
- d. *Open cold kitchen*
- e. *Hot kitchen*
- f. Area display
- g. Area kasir
- h. Area kantor
- i. Area penyimpanan/*Storage*
- j. Ruang istirahat pegawai
- k. Toilet

Metodologi Desain

Metodologi desain yang diterapkan dalam proses menghasilkan desain interior The Three Musketeers Cafe Patisserie di Surabaya adalah:

1. Observasi

Tahapan awal dari sebuah perancangan adalah dimulai dengan observasi dan eksplorasi. Observasi dan eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data lokasi melalui survei lokasi, pengukuran, pengamatan dan dokumentasi. Setelah melewati tahapan observasi dan eksplorasi, tahapan selanjutnya adalah membuat programming. Programming ini terdiri dari tiga bagian yaitu:

a. Data literatur

Terdiri dari definisi proyek, kebiasaan, aktivitas, kebutuhan ruang, inspirasi sejenis, problema, *human dimension*, teori warna, *material*, ventilasi, pencahayaan,

- sistem akustik dan *thermal*.
 - b. Data non-fisik
Terdiri dari profil klien, struktur organisasi, kebiasaan, aktivitas, dan keinginan-keinginan khusus dari klien.
 - c. Data fisik
Terdiri dari spesifikasi lokasi bangunan, skala, proporsi, bidang pelingkup bangunan, *Mechanical Electrical, material, finishing*.
2. *Deep Research*
Setelah tahapan *programming* selesai, dilanjutkan dengan tahapan *deep research* yaitu:
- a. Analisa tapak dalam dan tapak luar
 - b. *Space character division*
 - c. *Activity schedule* dan *activity sequence*
 - d. *Space requirements* dan *minimal space*
 - e. *Zoning*
 - f. *Problem definition* dan *problem statement*
3. *Preliminary Design* (konsep, *layout*, dan *design implementation*)
- a. Konsep: perancangan konsep desain yang akan dipakai dan diterapkan
 - b. *Layout*: perancangan tata ruang dan pembagian besar kecil ruang sesuai dengan kebutuhan
 - c. *Design Implementation*: penerapan konsep desain ke dalam *layout*
4. *Design Development*
Terdiri dari:

- a. *Design Development*: pengembangan/revisi desain
- b. *Final Design*: desain terakhir yang akan dipakai dan diterapkan

Tinjauan Umum The Three Musketeers Cafe Patisserie

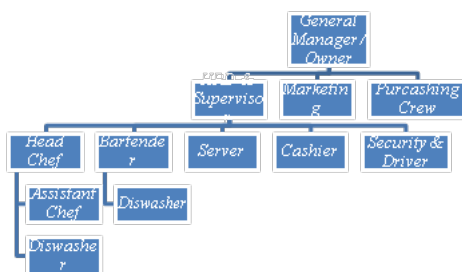
The Three Musketeers Cafe Patisserie merupakan *cafe* yang menyajikan *western food*, aneka *patisserie*, dan aneka minuman. Usaha ini akan berlokasi di daerah Surabaya Pusat tepatnya di Jl. Raya Tegalsari no.2D. Lokasi ini merupakan bekas rumah tinggal yang memiliki bentuk bangunan memanjang kebelakang.

Tinjauan Khusus The Three Musketeers Cafe Patisserie

- a. Tujuan didirikan The Three Musketeers Cafe Patisserie
The Three Musketeers Cafe Patisserie didirikan oleh pemilik dengan tujuan yaitu memperkenalkan aneka *patisserie* kepada masyarakat Surabaya dengan memberikan kualitas, mutu, dan pelayanan yang baik kepada calon *customer*.
- b. Tata cara dan ketentuan The Three Musketeers Cafe Patisserie
Tata cara dan ketentuan desain dalam merancang usaha The Three Musketeers Cafe Patisserie adalah:
 - 1. *Style/gaya* yang dipakai adalah pantai.
 - 2. *Ambience/suasana* yang ingin diciptakan adalah *homey*, *natural*, dan *fun*.
 - 3. Material yang dipakai harus dapat

menunjukkan *style* dan *ambience* yang ingin dipakai, serta harus dapat memudahkan pengguna dalam melakukan *maintenance*.

4. Penataan zoning sesuai dengan kebutuhan dan manfaat ruang.
- c. Struktur organisasi pengelola The Three Musketeers Cafe Patisserie



Bagan 1. Struktur Organisasi

Sumber: Analisa Pribadi (2016)



Gambar 1. Peta Wilayah Bangunan

Sumber: Google.com



Gambar 2. Area depan lokasi

Sumber: Google.com

Data Tapak The Three Musketeers Cafe Patisserie

The Three Musketeers Cafe Patisserie berlokasi di Jl. Raya Tegalsari no.2D Surabaya. Bangunan ini menghadap ke selatan. Bangunan yang dipakai merupakan bekas rumah tinggal.

Pada bagian kiri bangunan merupakan sebuah restoran Korea yang bernama Anju Soju Bar, pada bagian kanan bangunan merupakan sebuah rumah tinggal penduduk. Sedangkan pada seberang bangunan merupakan restoran Boncafe dan pada belakang bangunan merupakan lahan kosong yang biasanya digunakan untuk tempat parkir.

1. Lahan yang akan digunakan dalam proyek ini merupakan bangunan bekas rumah yang memiliki 1,5 lantai. Pada bagian depan bangunan terdapat area yang cukup untuk parkir kendaraan pengunjung yang datang.
2. Bentuk bangunan memanjang kebelakang
3. Ukuran lahan: 426,42 m²
4. Luas bangunan lantai 1: 380,07 m²
5. Luas bangunan lantai 2: 30,4 m²
6. Total luas bangunan: 410,47 m²

Aspek Pembentuk Ruang The Three Musketeers Cafe Patisserie

Bangunan merupakan bekas rumah tinggal yang memiliki 1,5 lantai dengan bentuk bangunan me-

manjang kebelakang. Kondisi bangunan saat ini telah memiliki dinding, lantai, dan plafon. Bahan lantai yang digunakan adalah keramik, semua sekat ruang yang ada menggunakan bahan bata yang dicat putih. Sedangkan untuk plafon menggunakan bahan gipsium. Beberapa bahan penutup tersebut masih dapat digunakan kembali dengan melakukan *finishing* ulang.

Bangunan ini hanya memiliki satu jalur akses menuju dalam rumah yaitu pintu yang berada di bagian depan rumah. Bukaannya hanya terdapat di dalam di depan bangunan dan belakang bangunan lantai 2, sehingga ruangan memiliki udara yang pengap dan pencahayaan alami tidak dapat masuk ke dalam rumah.

Tinjauan Literatur

Batasan-Batasan Desain

The Three Musketeers Cafe Patisserie menggunakan sebuah bangunan bekas rumah tinggal, yang mana tidak terdapat batasan untuk elemen pembetuk ruang diganti sesuai dengan kebutuhan perancangan. Berikut adalah standar kebutuhan ruang *cafe patisserie*:

- a. *Indoor dining area*
- b. *Semi Outdoor dining area*
- c. Area bar
- d. *Open cold kitchen*
- e. *Hot kitchen*
- f. Area display
- g. Area kasir
- h. Area kantor
- i. Area penyimpanan/*Storage*

- j. Ruang istirahat pegawai
- k. Toilet
- l. Area parkir

Perbedaan Definisi

1. *Cafe* adalah restoran kecil yang melayani/ menjual makanan ringan dan minuman, *cafe* biasanya digunakan oleh orang-orang untuk menghabiskan waktu/istirahat sejenak.
2. *Cafe* adalah semacam restoran cukupan yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, di mana para tamu mengumpulkan makanannya di atas baki yang di ambil di atas *counter* dan kemudian membawanya ke meja makan.
3. *Cafe* merupakan suatu restoran kecil yang berada di luar hotel. *Cafe* 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.

Sistem Pelayanan dalam The Three Musketeers Cafe Patisserie

Sistem pelayanan terdapat beberapa jenis yaitu:

- a. *Table Service*
Sistem pelayan ini akan dilayani oleh *waiter/waitress* yang mana pengunjung yang datang akan langsung duduk di meja yang telah disediakan dan memesan di makanan dan minuman di tempat.
- b. *Counter Service*

Sistem pelayanan ini hampir sama dengan sistem *table service*, namun pada sistem *counter service* pengunjung duduk di meja *counter* atau meja panjang.

c. *Self Service*

Sistem ini juga biasa disebut dengan *buffet service*, yang mana makanan dan minuman sudah tersedia di atas meja hidangan dan para pengunjung bisa mengambil sendiri makanan dan minuman yang diinginkan.

d. *Carry-Out Service*

Pada sistem ini pengunjung hanya membungkus makanan dan minuman yang dipesan.

The Three Musketeers Cafe Patisserie memakai sistem *table service* yang mana pengunjung akan mendapatkan pelayanan *full service* dari pegawai.

Standar Elemen Pembentuk Interior

1. Tata Letak dan Organisasi Ruang

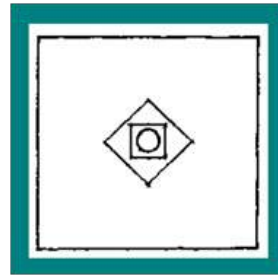
Tata letak menurut Ching (1996) dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar, sesuai dengan cara bagaimana masing-masing kategori menggunakan ruang. Kategori pertama menunjukkan pemampatan antara sifat aktivitas dan tata letak perlengkapan maupun peralatannya. Yang kedua adalah tata letak yang longgar antara fungsi dan ruangnya.

Menurut Ching (1996) organisasi ruang dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Organisasi terpusat:

Organisasi terpusat merupakan komposisi terpusat dan stabil yang

terdiri dari sejumlah ruang sekunder, dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan.

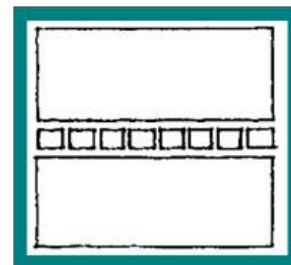


Gambar 3. Organisasi Terpusat

Sumber:google.com

b. Organisasi linier:

Terdiri dari serangkaian ruang yang secara langsung terkait antara satu dan lainnya atau dihubungkan dengan sebuah ruang linier yang berbeda dan terpisah.

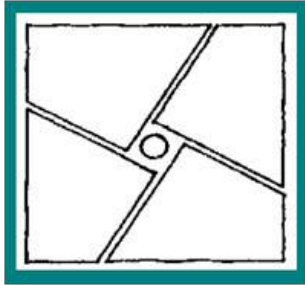


Gambar 4. Organisasi Linier

Sumber:google.com

c. Organisasi radial:

Organisasi ruang radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat dan linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan di mana sejumlah organisasi linier berkembang menurut arah jari-jarinya.

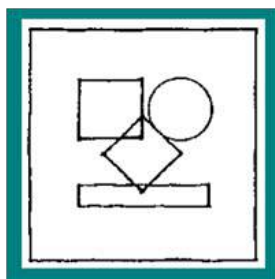


Gambar 5. Organisasi Radial

Sumber:google.com

d. Organisasi terklaster:

Organisasi dalam bentuk kelompok atau “cluster” mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Sering kali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang yang berulang yang memiliki fungsi-fungsi sejenis dan memiliki sifat visual yang umum seperti wujud dan orientasi. Di dalam komposisinya, organisasi ini juga dapat menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti simetri atau sumbu.

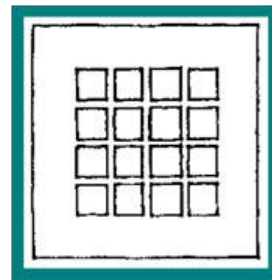


Gambar 6. Organisasi Terklaster

Sumber:google.com

e. Organisasi grid

Terdiri dari bentuk dan ruang yang posisinya di dalam ruang serta hubungannya satu sama lain diatur sebuah pola atau area grid berbentuk tiga dimensi.



Gambar 7. Organisasi Grid

Sumber:google.com

2. **Lantai**

Menurut Ching (1996), lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabotan. Lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus. Lantai pada umumnya terdiri dari deretan balok anak yang membentang di antara balok induk atau dinding pemikul. Bidang lantai terbuat dari slab beton dengan baja dan mampu diperluas ke satu atau dua arah.

Permukaan lantai yang keras memantulkan rambatan gelombang suara yang berasal

dari dalam ruang dan memperkuat bunyi-bunyi yang disebabkan oleh alas kaki atau peralatan yang bergerak. Permukaan lantai yang lentur dapat menyerap suara-suara benturan yang terjadi. Material lantai yang lunak, empuk seperti beludru, atau berpori dapat mengurangi bunyi-bunyi yang timbul akibat benturan dan juga membantu meredam suara-suara yang merambat melalui udara dan membentur permukaan-permukaan tersebut.

Permukaan lantai yang berwarna terang akan memantulkan lebih banyak cahaya yang jatuh di atas permukaan tersebut dan membuat ruang terasa lebih terang dibanding lantai yang berwarna gelap dan bertekstur.

3. Dinding

Menurut Ching (1996), dinding adalah elemen utama yang dengannya kita membentuk ruang interior. Secara tradisional, dinding berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit, dan atap. Dinding juga berfungsi sebagai pemberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya. Dinding harus diatur dalam suatu pola yang dikoordinasikan dengan bentangan-bentangan struktur lantai dan atap yang dipikulnya.

Dinding berwarna terang memantulkan cahaya secara efektif dan dapat dipakai sebagai latar belakang untuk elemen-elemen

yang ada di depannya. Warna-warna terang dan dingin meningkatkan kesan besarnya ruang. Dinding berwarna gelap menyerap cahaya, membuat ruang lebih sulit diterangi, dan menimbulkan kesan tertutup dan intim. Tekstur dinding juga mempengaruhi jumlah cahaya yang akan dipantulkan atau diserap. Dinding yang halus lebih banyak memantulkan cahaya daripada dinding dengan tekstur yang cenderung mengaburkan cahaya yang menyinari permukaannya. Permukaan dinding yang halus dan keras lebih banyak memantulkan suara ke dalam ruang daripada dinding-dinding yang berpori dan bertekstur halus.

4. Plafon

Menurut Ching (1996), langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada dibawahnya. Ketinggian langit-langit memiliki pengaruh besar terhadap skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas. Dapat juga memberi suasana agung atau resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya beraturan. Tidak sekedar menutup ruang tetapi menjulang ke atas. Langit-langit yang rendah mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah. Mengubah ketinggian langit-langit dalam suatu ruang atau dari satu ruang ke ruang lain, membantu

membentuk batas-batas spasial dan membedakan daerah-daerah yang bersebelahan. Masing-masing ketinggian langit-langit menegaskan, sebagai akibat dari kontrasnya, rendah atau tingginya langit-langit yang satu terhadap yang lain.

Ketinggian langit-langit dapat dibuat rendah dengan menggunakan warna cerah, tua, yang kontras dengan warna dinding atau meneruskan material langit-langit atau penyelesaian akhirnya ke bawah menuju bidang dinding. Langit-langit akan tampak lebih tinggi apabila diberi warna muda, terang, dan halus, serta memiliki pewarnaan yang sama atau hampir sama dengan dinding akan membantu untuk penampakan langit-langit yang lebih tinggi.

5. Furnitur

Menurut Ching (1996). Perabot merupakan perantara antara arsitektur dan manusia. Perabot menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan masing-masing individu, yang membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan tugas-tugas dan aktivitas.

Selain memenuhi fungsi-fungsi khusus, perabot menyumbang karakter visual dari suatu tatanan interior. Bentuk, garis, warna, tekstur, dan skala masing-masing benda maupun pengaturan spasialnya,

memainkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang. Perabot berdasarkan kualitas desainnya dapat menambah atau membatasi kenyamanan fisik secara nyata. Oleh karena itu, manusia merupakan faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi, dan skala perabot/furnitur.

6. Sistem Penghawaan

penghawaan adalah salah satu usaha pembaharuan udara dalam ruang baik penghawaan alami maupun buatan. Teknik yang dilakukan secara perlahan ini untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air dalam udara, bau keringat, serta gas karbondioksida. Jumlah atau kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah aktivitas, maka udara yang dimasukkan semakin besar. (Suptandar,1982)

Untuk mengatur kesejukan udara di dalam ruangan terdapat dua sistem pengaliran udara, yaitu:

- a. Sistem alami yaitu *cross ventilation*
- b. Sistem mekanisme yaitu sistem buatan manusia

Sistem mekanisme buatan manusia dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Sistem mekanis, yaitu sistem pengkondisian udara dalam ruang yang mempergunakan alat mekanis seperti kipas angin, *exhaust fan*. Namun sistem mekanis ini dianggap kurang nyaman, karena tidak dapat mengatur kelembapan, derajat dingin maupun panas, dan kebersihan udara. Namun pada *exhaust* dapat dipasang filter dimana bertujuan untuk menyaring udara yang dibuang, sehingga menjadi lebih bersih serta mengurangi bau yang tidak sedap.
2. Sistem *air conditioning*, yaitu sistem pengaturan udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur dan konstan. Sistem *air conditioning* ini sering disebut dengan AC yang merupakan singkatan dari *air conditioner*.

7. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a. Pencahayaan alami (*natural lighting*), yaitu pencahayaan yang berasal dari sinar matahari langsung yang masuk melalui atap, jendela dan lain-lain. Pencahayaan alami ini dapat digunakan untuk menghemat energi, sehat, lebih ekonomis (tidak membutuhkan biaya), merupakan penerangan yang paling baik karena tidak merubah renderasi warna, selain itu juga memberikan kesan suasana yang terang. Menurut

Rahadiyanti, M. (2015), pencahayaan alami melalui atap dibagi menjadi dua bagian yaitu skylight (bukaan horisontal atau hampir horisontal) dan clerestory (bukaan vertikal). Skylight merupakan bukaan horisontal atau mendekati horisontal pada atap. Clerestory merupakan bukaan vertikal pada atap. Clerestory pada bukaan atas memiliki keuntungan dibanding skylight, terutama dalam konservasi energi matahari dan memudahkan dalam mengontrol silau.

- b. Pencahayaan buatan (*artificial lighting*), yaitu pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia, seperti sinar lampu, cahaya lilin, dan lain-lain. Pencahayaan buatan memiliki fungsi sebagai sumber pencahayaan untuk penerangan dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan memberikan kesan indah dalam sebuah desain suatu ruang.

Menurut Wirantono (2016), Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih pencahayaan buatan adalah bagaimana pencahayaan tersebut dapat mendukung penggunaan fleksibel dari ruang yang dimiliki, gunakan beberapa macam *fixture* dan lampu, serta menggunakan lampu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari tiap-tiap ruangan. Perlu dipastikan bahwa rumah lampu yang digunakan memiliki pelindung agar apabila ada lampu yang pecah tidak akan menciderai penghuni ruangan.

Pencahayaan dibagi kedalam beberapa kategori berdasarkan arah sinar, yaitu:

- a. *Pencahayaan setempat (local lighting)*
Merupakan pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi ke suatu tempat atau objek.
- b. *Pencahayaan umum (general lighting)*
Menimbulkan cahaya langsung dan cahaya tidak langsung secara bersamaan.
- c. *Pencahayaan menyebar (diffused lighting)*
Pencahayaan yang sinarnya langsung dari sumbernya terlebih dahulu melalui sebuah bahan/material yang akan menyebarkan sinar tersebut dalam area yang lebih besar dari sumbernya sendiri.
- d. *Pencahayaan khusus (accent lighting)*
Dibutuhkan untuk jenis pekerjaan khusus, seperti pemakaian jenis lampu *downlight* dan *uplight* yang penyebaran cahayanya dibatasi pada luasan tertentu.
- e. *Task lighting*
Sumber cahaya yang diarahkan untuk aktivitas tertentu
- f. *Pencahayaan lampu informasi (information lighting)*
Dirancang untuk keamanan dan kenyamanan, tata lampu ini menerangi daerah-daerah seperti tangga, pintu utama, atau pintu garasi.

8. Sistem Akustik

Terdapat beberapa perilaku bunyi pada se-

buah ruangan (Ling,2009):

1. *Echoing and Critical Rangers*: sebagian besar suara dalam ruangan akan dipantulkan kembali oleh dinding, langit-langit, dan permukaan benda lain yang terdapat di dalam ruang tersebut.
2. *Sound Reflection*: bunyi akan memantul apabila menabrak suatu permukaan sebelum sampai ke pendengar. Pemantulan dapat diakibatkan oleh bentuk ruang dan benda pelapisnya. Permukaan pemantul yang berbentuk cembung akan menyebarkan bunyi, sedangkan permukaan pemantul yang berbentuk cekung akan menciptakan pemusatan bunyi karena bentukan tidak menyebarkan bunyi.
3. *Sound Absorption*: bunyi yang menabrak permukaan yang lembut dan berpori akan terserap. Penunjang penyerap bunyi adalah lapisan permukaan, lantai, dinding, dan ceiling.
4. *Sound diffusion*: bunyi dapat menyebar ke seluruh ruangan yang tertutup dan dapat menembus saluran pipa ataupun koridor.
5. *Sound Difractions*: difraksi bunyi adalah gejala akustik yang menyebabkan gelombang bunyi dibelokkan atau dihamburkan disekitar penghalang seperti sudut, kolom, tembok, dan balok.

Menurut Ching (1996), pengontrolan bunyi yang timbul dari luar ruang dalam bangunan dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu dengan mengisolasi sumber suara, menga-

tur denah//*layout* bangunan sehingga daerah yang menimbulkan suara bising terletak jauh dari daerah yang tenang sehingga mengurangi dampak suara tersebut, serta menghilangkan jalur rambat suara, baik melalui udara maupun struktur bangunan. Material-material yang padat dan kaku memantulkan suara, sedangkan material yang lunak dan berpori akan menyerap suara.

9. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang biasa dipasang pada sebuah tempat makan adalah CCTV (*closed-circuit television cameras*). Sistem CCTV dapat memberikan lapisan yang sangat baik untuk perlindungan terhadap suatu gedung. (Reid,2005)

10. Sistem Proteksi Kebakaran

Dalam usaha tempat makan diperlukan beberapa sistem proteksi kebakaran karena sumber api terdapat hampir pada seluruh kegiatan. Berikut beberapa teknologi proteksi kebakaran:

1. APAR (Alat Pemadam Api Ringan)

APAR merupakan perangkat pemadam kebakaran yang wajib diletakkan dalam sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pemadam api.

2. Sprinkler

Merupakan alat pemadam kebakaran otomatis yang terhubung dengan sistem yang mana akan mengeluarkan debit air

ketika terdeteksi adanya sumber api.

3. Smoke Detector

Merupakan pendeteksi gejala kebakaran dalam suatu ruang. *Smoke detector* memiliki perlindungan seluas 46 meter dan diletakkan di area yang tidak terdapat sumber api seperti dining area dan kantor.

4. Alarm

Berfungsi sebagai pemberi peringatan kepada pengguna terhadap adanya tanda kebakaran pada suatu ruang. *Alarm* umumnya terhubung dengan *smoke detector*.

11. Sistem Plumbing

Menurut Ching (1996), sistem air bersih memiliki dua jaringan terpisah namun sejajar dalam sistem suplai air bersih, yang mana dua jaringan tersebut memiliki fungsinya masing-masing. Jaringan pertama digunakan untuk mensuplai air bersih yang digunakan manusia, sedangkan yang kedua digunakan untuk kebutuhan mekanis dan pencegah kebakaran.

12. Sistem Sirkulasi Vertikal

Sistem sirkulasi vertikal merupakan salah satu faktor penting dalam bangunan bertingkat. Terdapat beberapa sistem pada bangunan tempat makan yaitu, tangga, lift, dan *dumbwaiter*. The Three Musketeers Cafe Patisserie hanya menggunakan tangga sebagai sistem sirkulasi vertikal.

13. Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Menurut Ching (1996), sistem elektrikal sebuah bangunan mensuplai daya listrik untuk penerangan, pemanas ruangan, operasi peralatan listrik, dan keperluan rumah tangga. Sistem ini harus dipasang dengan benar agar beroperasi dengan aman dan efisien.

Sistem mekanikal elektrikal pada cafe salah satunya adalah speaker yang mana akan mengeluarkan bunyi-bunyi/musik yang akan mendukung suasana yang ingin diciptakan. Menurut Kusumowidadgo (2011), sejumlah riset telah menguji efek-efek dari variabel *interior* dari berbagai sisi yang berbeda. Berdasarkan pada hasil riset sebelumnya ini, terlihat bahwa musik yang diperdengarkan di bisa memiliki dampak signifikan pada beragam perilaku termasuk penjualan, stimulasi (*arousal*), persepsi dan waktu aktual yang dihabiskan dalam lingkungan, aliran lalu lintas dalam ruang, dan persepsi stimulasi visual dalam ruangan tersebut.

14. Sistem Pendukung Lain

Menurut Costas dan Chris (2009) dalam bukunya yang berjudul *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice*, *Service area* pada *cafe* yang menjadi point utama dalam pengolahan produk terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Bar area

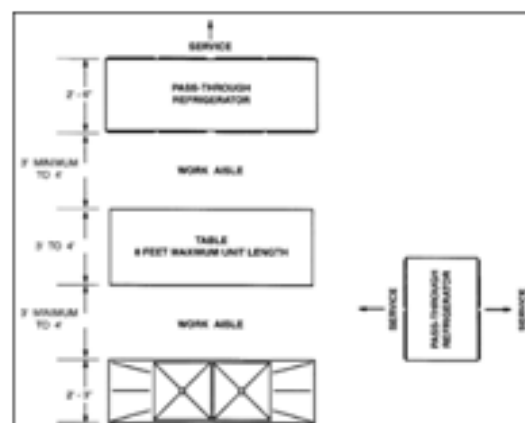
Bar area memiliki tiga bagian yaitu:

- The front bar*: merupakan tempat *customer* menikmati hidangan minuman yang telah dibuat oleh barista.
- The back bar*: merupakan *backdrop bar* yang berfungsi sebagai dekorasi area bar dan sebagai *storage*.
- The under bar*: merupakan jantung dari area bar karena area ini tempat untuk menyimpan berbagai peralatan dan bahan membuat minuman.

2. Kitchen area

Dalam merancang penataan kitchen terdapat empat sistem yaitu:

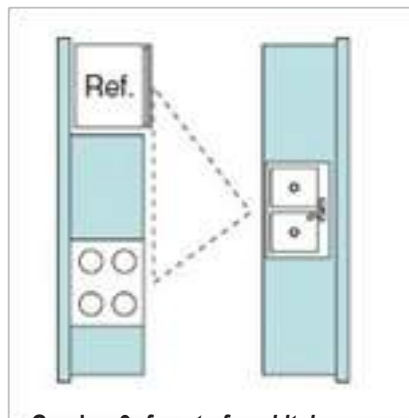
- Back to back*: sistem meletakkan semua peralatan *kitchen* yang berukuran besar secara sejajar. Biasanya meja kerja *chef* akan diletakkan di tengah-tengah sebagai *center*.



Gambar 8. back to back kitchen

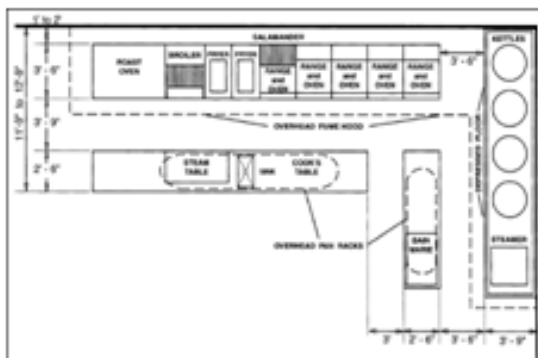
Sumber:google.com

- b. *Face to face*: terdapat dua area peletakkan peralatan *kitchen*. Area ini dipisahkan oleh area sirkulasi yang berada di tengah-tengah.



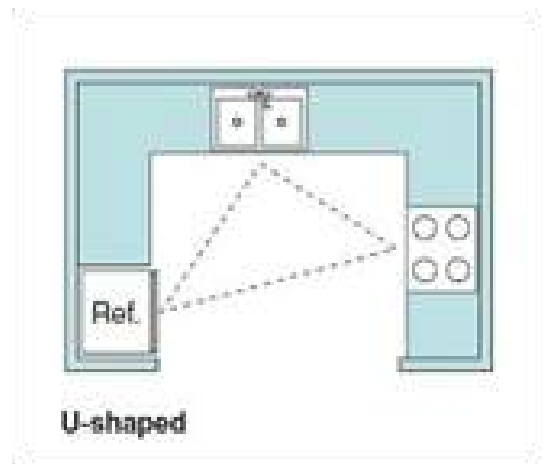
Gambar 9. face to face kitchen
Sumber: google.com

- c. *L-shape*: peralatan *kitchen* dibagi menjadi beberapa grup dengan bentukan huruf L sehingga bagian tengah lebih luas untuk meja kerja *chef*.



Gambar 10. L-shape kitchen
Sumber: google.com

- d. *U-shape*: bentukan ini jarang dipakai, namun ideal untuk ruang yang kecil dengan satu atau dua pegawai.



Gambar 11. U-shape kitchen
Sumber: google.com

3. Bakery area

Bakery area memiliki beberapa pembagian area yaitu:

- Mixing station*: area ini digunakan untuk mencampur semua adonan. Pada area ini membutuhkan tenaga listrik yang cukup untuk menyalakan mesin pencampur adonan.
- Proofing station*: merupakan area peletakkan adonan yang akan mengembang dengan pengontrolan kelembapan dan temperatur.
- Forming area*: merupakan area pencetakan dan peletakan adonan ke dalam cetakan. Pada dapur yang kecil, kegiatan pada area ini dapat dilakukan di *mixing station*.
- Baking station*: merupakan area peletakkan mesin-mesin pembakar kue.
- Finishing station*: merupakan area pemberian dekorasi dan pemotongan

kue sebelum disajikan. Pada area ini membutuhkan rak yang dapat dipindah-pindah agar mudah untuk memindahkan kue yang siap disajikan ke *display area*.

Analisis Data

1. Pola Aktivitas Pemakai

The Three Musketeers Cafe Patisserie beroperasi pada hari Senin sampai hari Minggu mulai pukul (09.00-22.00) WIB, yang mana *shift* pegawai antara pukul (08.00-16.00) WIB dan pukul (15.00-23.00) WIB. Berikut adalah pola aktivitas yang dilakukan oleh pengguna *cafe*:

Tabel 2. Pola Aktivitas The Three Musketeers Cafe Patisserie

		JAM																					
JABATAN	KEGIATAN	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23						
OWNER	Mengawasi pegawai dan keadaan <i>cafe</i>																						
	Pulang																						
HRD. SUPERVISOR	Mengawasi pegawai																						
	Stock bahan yang masuk																						
	Istirahat																						
	Stock bahan yang keluar																						
	Melakukan <i>quality control</i> produk																						
	Melakukan <i>briefing</i> ke pegawai																						
	Pulang																						
MARKETING	Melobi perusahaan																						
	Mengupdate kegiatan <i>cafe</i> di <i>social media</i>																						
	Pulang																						
PURCHASING CREW	Mencatat <i>order</i> <i>cafe</i>																						
	Istirahat																						
	Menghitung pengeluaran <i>cafe</i>																						
	Pulang																						
SERVER	Melayani <i>customer</i>																						
	Istirahat																						
	Pergantian <i>shift</i>																						
	Berish-berish																						
	Pulang																						
CHEF. BARISTA	Preparing																						
	Membuat pesanan																						
	Istirahat																						
	Pergantian <i>shift</i>																						
	Berish-berish																						
CASHIER	Pulang																						
	Menghitung modal awal																						
	Melakukan transaksi penjualan																						
	Istirahat																						
	Pergantian <i>shift</i>																						
	Menghitung dan mencatat pendapatan (<i>closing</i>)																						
SECURITY & DRIVER	Pulang																						
	Membersihkan area depan <i>cafe</i> (area parkir)																						
	Menjaga dan memarkirkan kendaraan <i>customer</i>																						
	Istirahat																						
	Pergantian <i>shift</i>																						
	Pulang																						

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

2. Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang pada The Three Musketeers Cafe Patisserie terbagi menjadi dua pola yaitu pola sirkulasi pegawai/*staff* dan pola sirkulasi pengunjung. Pola sirkulasi pegawai dan pengunjung menggunakan pola linier yang mana terdapat jalan/*space* lurus yang berada di tengah-tengah bangunan yang mana merupakan akses untuk ke semua ruangan.

3. Karakteristik Kebutuhan Ruang

Karakteristik kebutuhan ruang berbeda-beda sesuai dengan fungsi dari ruangan tersebut. Berikut adalah karakteristik kebutuhan ruang The Three Musketeers Cafe Patisserie:

a. Dining Area

Tabel 3. Space Requirement Dining Area

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang terang.
<i>Air quality</i>	Memerlukan perhatian yang khusus, menggunakan <i>exhaust fan</i> dan AC.
<i>Maintenance</i>	Tingkat <i>maintenance</i> tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Rendah, harus terlihat dari segala arah.
<i>Security</i>	Sedang, menggunakan CCTV.
<i>Equipment</i>	Meja, kursi, <i>tissue</i> , peralatan makan.
<i>Acoustical</i>	Memerlukan lagu-lagu agar pengunjung merasa nyaman dan betah.
<i>Flexibility</i>	Tinggi (meja dan kursi dapat dipindah-pindah)
<i>Electronic & devices</i>	<i>Wifi</i> , <i>exhaust</i> , AC, <i>blower smoke</i> , <i>speaker</i>
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Tidak diperlukan
<i>Fire protection</i>	APAR

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

b. Display Area

Tabel 4. Space Requirement Display Area

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang cukup untuk menerangi makanan..
<i>Air quality</i>	Memerlukan <i>exhaust fan</i> dan AC untuk menjaga kualitas udara di sekitar.
<i>Maintenance</i>	Tingkat <i>maintenance</i> tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Rendah, harus terlihat dari sekehiling.
<i>Security</i>	Sedang, menggunakan CCTV.
<i>Equipment</i>	<i>Food tray</i> , piring, peralatan makan.
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Bagian display dapat diganti-ganti dengan macam-macam makanan.
<i>Electronic & devices</i>	<i>Freezer</i> , <i>conveyor display</i> .
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Tidak diperlukan
<i>Fire protection</i>	APAR

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

c. Cashier Area

Tabel 2.5. Space Requirement Cashier Area

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang terang..
<i>Air quality</i>	Memerlukan AC sebagai penghawaan buatan.
<i>Maintenance</i>	Tingkat <i>maintenance</i> tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Sedang, harus dapat menutupi bagian yang privat, namun tetap dapat berkomunikasi dengan pengunjung.
<i>Security</i>	Tinggi, terdapat data serta uang, menggunakan CCTV.
<i>Equipment</i>	Meja, kursi, <i>cabinet</i> , brankas, alat tulis.
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible.
<i>Electronic & devices</i>	POS, telepon, <i>wifi router</i> .
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Tidak diperlukan
<i>Fire protection</i>	Tidak diperlukan

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

d. Open Cold Kitchen

Tabel 6. Space Requirement Open Cold Kitchen

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang terang..
<i>Air quality</i>	Memerlukan perhatian yang khusus, menggunakan exhaust fan dan AC.
<i>Maintenance</i>	Tingkat maintenance tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Sedang, harus dapat menutupi bagian yang privat, namun tetap dapat berkomunikasi dengan pengunjung.
<i>Security</i>	Tinggi, terdapat bahan baku masakan dan peralatan <i>patisserie</i> .
<i>Equipment</i>	Meja, oven, rak, bak cuci, peralatan kue.
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible.
<i>Electronic & devices</i>	Freezer, refrigerator, chiller.
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Supply air yang cukup untuk dapat mengalir <i>kitchen sink</i>
<i>Fire protection</i>	APAR

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

f. Bar Area

Tabel 8. Space Requirement Bar Area

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang terang..
<i>Air quality</i>	Memerlukan perhatian yang khusus, menggunakan exhaust fan dan AC.
<i>Maintenance</i>	Tingkat maintenance tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Sedang, harus dapat menutupi bagian yang privat, namun tetap dapat berkomunikasi dengan pengunjung.
<i>Security</i>	Tinggi, terdapat mesin pembuat minuman dan peralatan minuman. Menggunakan CCTV.
<i>Equipment</i>	Meja, wastafel, peralatan untuk membuat minuman.
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible.
<i>Electronic & devices</i>	Mesin kopi, blender, chiller.
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Supply air yang cukup untuk dapat mengalir wastafel.
<i>Fire protection</i>	Tidak diperlukan.

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

e. Hot Kitchen

Tabel 7. Space Requirement Hot Kitchen

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang terang..
<i>Air quality</i>	Memerlukan perhatian yang khusus, menggunakan exhaust fan.
<i>Maintenance</i>	Tingkat maintenance tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Tinggi, harus dapat menutupi aktivitas di dalamnya.
<i>Security</i>	Tinggi, terdapat bahan baku masakan dan peralatan <i>patisserie</i> .
<i>Equipment</i>	Meja, kompor, rak, bak cuci, peralatan masak, penggorengan.
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible.
<i>Electronic & devices</i>	Freezer, refrigerator, chiller.
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Supply air yang cukup untuk dapat mengalir <i>kitchen sink</i>
<i>Fire protection</i>	APAR

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

g. Storage

Tabel 2.9. Space Requirement Storage

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang cukup.
<i>Air quality</i>	Memerlukan exhaust fan untuk menjaga kualitas udara sekitar.
<i>Maintenance</i>	Tingkat maintenance tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Tinggi, harus menutupi seluruh isi ruangan.
<i>Security</i>	Tinggi, menggunakan CCTV.
<i>Equipment</i>	Rak, meja
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible
<i>Electronic & devices</i>	Freezer.
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Tidak diperlukan
<i>Fire protection</i>	APAR

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

h. Ruang Istirahat Pegawai

Tabel 10. Space Requirement Ruang Istirahat Pegawai

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang cukup.
<i>Air quality</i>	Normal, memerlukan kipas angin sebagai penghawaan buatan.
<i>Maintenance</i>	Tingkat maintenance sedang.
<i>Enclosure</i>	Tinggi, harus menutupi aktivitas di dalamnya.
<i>Security</i>	Rendah, tidak ada yang spesifik.
<i>Equipment</i>	Meja, kursi, loker
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible
<i>Electronic & devices</i>	Kipas angin.
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Tidak diperlukan
<i>Fire protection</i>	Tidak diperlukan

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

i. Toilet/wastafel

Tabel 11. Space Requirement Toilet/Wastafel

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang cukup.
<i>Air quality</i>	Memerlukan <i>exhaust fan</i> untuk menjaga kualitas udara sekitar.
<i>Maintenance</i>	Tingkat <i>maintenance</i> tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama
<i>Enclosure</i>	Tinggi, harus menutupi aktivitas di dalamnya.
<i>Security</i>	Rendah, tidak ada yang spesifik.
<i>Equipment</i>	Kloset, <i>jet spray</i> , wastafel.
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible
<i>Electronic & devices</i>	<i>Hand dryer</i> .
<i>Electrical</i>	Lampu, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	<i>Supply air</i> yang cukup untuk dapat mengalir wastafel, dan kloset.
<i>Fire protection</i>	Tidak diperlukan

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

j. Office

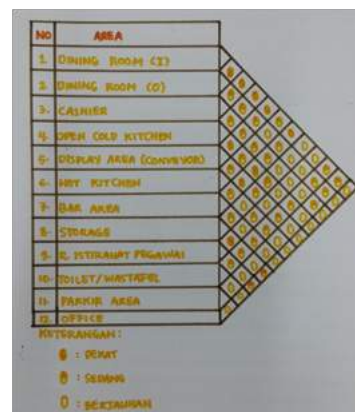
Tabel 12. Space Requirement Office

Faktor	Keterangan
<i>Lighting quality</i>	Memerlukan pencahayaan yang cukup.
<i>Air quality</i>	Memerlukan AC sebagai penghawaan buatan.
<i>Maintenance</i>	Tingkat maintenance tinggi, diperlukan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama.
<i>Enclosure</i>	Tinggi, harus dapat menutupi aktivitas di dalamnya.
<i>Security</i>	Tinggi, terdapat data dan dokumen, menggunakan CCTV.
<i>Equipment</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>fillinf cabinet</i> .
<i>Acoustical</i>	Normal.
<i>Flexibility</i>	Tidak fleksible.
<i>Electronic & devices</i>	komputer.
<i>Electrical</i>	Lampu, stop kontak, switch lamp
<i>Water plumbing</i>	Tidak diperlukan
<i>Fire protection</i>	APAR

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

4. Hubungan Antar Ruang

Hubungan ini merupakan hubungan antar ruang berdasarkan jauh dekatnya satu ruang dengan ruang lain. Berikut adalah bagan jauh dekatnya ruang-ruang pada The Three Musketeers Cafe Patisserie:



Gambar 11. Hubungan Antar Ruang

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

5. Besaran Ruang

Besaran ruang disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi dari ruangan tersebut. Berikut adalah besaran ruang menurut jenisnya:

a. *Dining area*

1. *Indoor area*: menggunakan meja dengan kapasitas yang beraneka ragam mulai dari empat, enam orang, dan delapan. Total kapasitas kursi adalah 100 kursi. Luas *indoor area* adalah sekitar 187,02 meter persegi.
2. *Semi outdoor area (smoking room)*: berkapasitas 36 kursi dengan luas area sekitar 41,47 meter persegi.

b. *Open cold kitchen*

Luasan *open cold kitchen* sekitar 16,45 meter persegi dengan peralatan *oven*, *proofers* roti, *chiller*, dan meja yang terdapat di dalam ruangan tersebut.

c. *Hot kitchen*

Luasan *hot kitchen* sekitar 12,78 meter persegi, dengan peralatan dapur seperti *preparation table*, *sink*, kompor, penggorengan, dan *refrigerator* yang terdapat di dalam dapur.

d. *Open bar*

Luasan sekitar 12,26 meter persegi. Pada area ini terdapat peralatan bar seperti mesin kopi, *blender*, dan *chiller*.

e. *Storage*

Memiliki luasan sekitar 20,28 meter persegi.

f. *Office*

Area ini memiliki luasan sekitar 20,28 meter persegi. Terdapat tiga meja kerja dan beberapa kabinet untuk menyimpan data-data *cafe*.

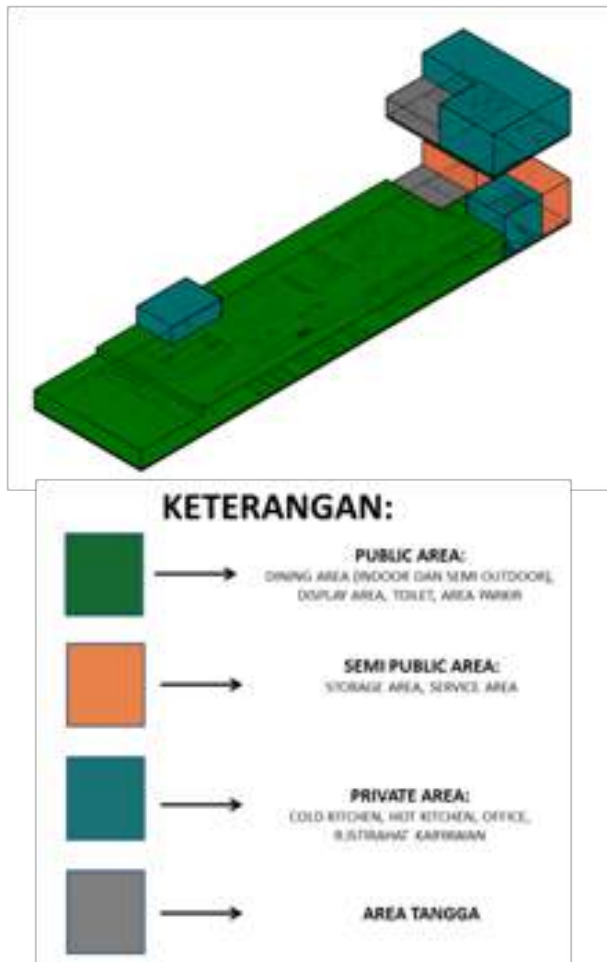
g. Ruang istirahat pegawai

Memiliki luasan sekitar 14,24 meter persegi.

6. *Grouping* Ruangan

Berdasarkan analisa hubungan antar ruang, ruangan pada *cafe patisserie* ini dikelompokkan menjadi tiga jenis ruang yaitu *private area*, *semi public area*, dan *public area*. *Private area* adalah area yang hanya bisa dijangkau oleh pegawai *cafe* seperti *office*, *bar area*, *hot kitchen*, *open cold kitchen*, dan ruang istirahat pegawai.

Semi public area adalah area yang dapat diakses oleh pegawai dan orang yang bersangkutan, contohnya *storage/gudang*. Sedangkan untuk *public area* adalah area yang dapat diakses oleh semua orang (pegawai dan pengunjung). *Public area* memiliki beberapa area yaitu *dining area (indoor dan semi outdoor)*, *display area*, toilet/wastafel, area kasir.



Gambar 12. Grouping Ruang
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

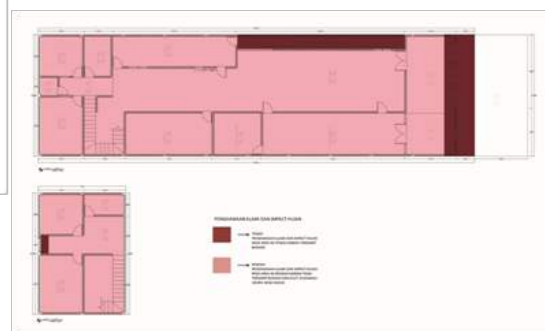
7. Analisa Tapak

Analisa tapak dilakukan dengan menganalisa site dari beberapa aspek yaitu, pencahayaan alami, penghawaan alami, sirkulasi manusia, dan *enclosure*.

1. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami pada bangunan ini kurang karena bukaan jendela hanya terdapat dibagian depan bangunan. Pada

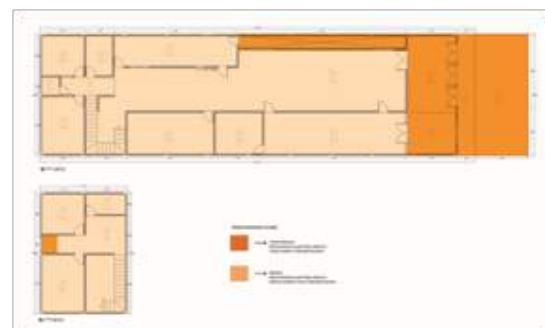
bagian samping tidak memiliki bukaan karena bangunan diapit oleh bangunan lain. Oleh karena itu, pada waktu siang dan malam menggunakan bantuan dari pencahayaan buatan untuk menerangi seluruh ruangan.



Gambar 13. Analisa Tapak Pencahayaan Alami
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

2. Penghawaan alami

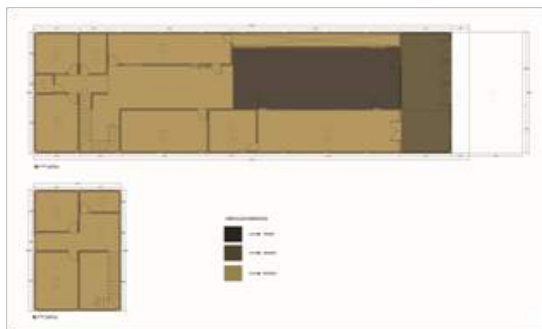
Penghawaan alami pada bangunan ini kurang karena bukaan jendela hanya terdapat dibagian depan bangunan. Pada bagian samping tidak memiliki bukaan karena bangunan diapit oleh bangunan lain. Oleh karena itu, bangunan ini dibantu dengan penghawaan buatan.



Gambar 14. Analisa Tapak Penghawaan Alami
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

3. Sirkulasi manusia

Bangunan ini merupakan bekas rumah tinggal yang mana bagian belakang merupakan wilayah *service* yaitu dapur, gudang, tempat cuci. Oleh karena itu sirkulasi manusia banyak terjadi di bagian tengah ruangan yang memiliki area yang luas.



Gambar 15. Analisa Tapak Sirkulasi Manusia
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

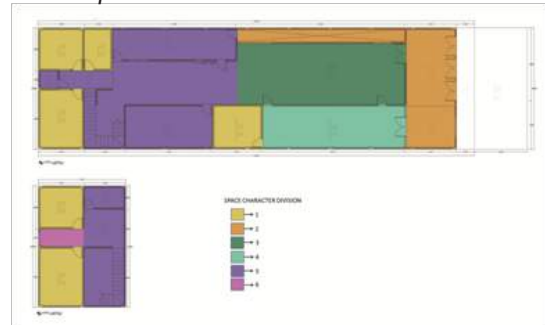
4. Enclosure

Terdapat beberapa ruangan yang memiliki enclosure tinggi karena banyaknya sekat pada ruang.



Figur 16. Analisa Tapak Enclosure
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

5. Space Character Division



Gambar 17. Space Character Division
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

Kebutuhan ruang pada The Three Musketeers Cafe Patisserie:

- Indoor dining area
- Semi Outdoor dining area
- Area bar
- Open cold kitchen
- Hot kitchen
- Area display
- Area kasir
- Area kantor
- Area penyimpanan/Storage
- Ruang istirahat pegawai
- Toilet

No	Spesifikasi Ruang	Luas (m²)	Tinggi (m)
1	Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area	6,5 x 8,5 m	2,2 x 2,2 m
2	Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area	3,5 x 5	2,2 x 2,2 m
3	Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area	2,2 x 2,2 m	6,5 x 8,5 m
4	Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area	2,2 x 2,2 m	2,2 x 2,2 m
5	Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area	2,2 x 2,2 m	2,2 x 2,2 m
6	Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area - Indoor Dining Area	2,2 x 2,2 m	2,2 x 2,2 m

Gambar 18. Space Character Division (cocok, tidak cocok)
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

Konsep dan Aplikasi

1. Konsep Solusi Perancangan

Perancangan desain interior The Three Musketeers Cafe Patisserie didasarkan pada berbagai *problem* yang ada di *site* maupun yang dialami usaha. Dari setiap problem dirumuskan sehingga mendapatkan dua kesimpulan yaitu yang pertama, bagaimana membuat suatu ruang yang efektif, efisien, dan nyaman dengan kondisi bangunan yang memanjang kebelakang dan memiliki banyak sekat? Yang kedua, bagaimana mendesain ruang dengan adanya jalur sirkulasi manusia dan udara yang baik? Dari sini solusi dari problem di atas adalah yang pertama membuat ruang yang efektif, efisien dan nyaman dengan meletakkan area dining dalam beberapa titik agar ruang tidak terasa memanjang serta memanfaatkan beberapa sekat eksisting sebagai sekat *cafe*. Yang kedua, mendesain ruang dengan adanya dua jalur sirkulasi manusia yaitu sirkulasi pengunjung dan sirkulasi pegawai, serta adanya AC dan *exhaust* pada beberapa titik dan pada bagian *semi outdoor* memiliki atap terbuka agar udara dapat berputar dengan baik.

Konsep yang akan dipakai adalah *Colourful Beach* yaitu konsep dengan tema pantai. Pemilihan tema pantai didasari dari permasalahan yang ada. The Three Musketeers Cafe Patisserie ingin menciptakan sebuah ruang yang nyaman, tenang, dan memberikan pengalaman yang baru kepada pelanggan. Oleh karena itu The Three Musketeers Cafe Patisserie mengangkat tema pantai yang nyaman sebagai konsep *interior*

cafe. Tema ini akan dipadukan dengan suasana ruang yang *homey*, natural, dan *fun*. Perpaduan antara suasana yang *homey*, natural, dan *fun* dengan tema pantai bertujuan agar *cafe patisserie* dapat membuat para pengunjung merasa *relax* dan nyaman serta memberikan pengalaman baru kepada pengunjung dengan adanya desain interior yang berbeda dari usaha sejenis di Surabaya.

a. Definisi Pantai

Menurut *Wikipedia*, Pantai adalah sebuah bentuk geografis yang terdiri dari pasir dan terdapat di daerah pesisir laut.

b. Definisi Homey

Homey merupakan suasana rumah yang terasa nyaman. Kata *homey* dapat digantikan dengan kata *homelike*, *homely*, dan *homy*. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005)

Aplikasi *homey* pada ruangan memiliki beberapa karakteristik yaitu: (dspace.library.uph.com, www.ilmusipil.com)

1. Memiliki warna yang netral dan lembut/pastel.
2. Penataan fasilitas dan perabot yang dinamis menimbulkan kesan tidak formal sehingga suasana ruang lebih santai dan nyaman.
3. Pencahayaan yang optimal, cahaya yang baik memungkinkan penghuni merasa nyaman berada dalam ruangan.
4. Furniture dengan bentukan yang nyaman seperti sofa.

c. Definisi Natural

Natural dapat diartikan sebagai alamiah atau bersifat alam. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Aplikasi natural pada ruangan memiliki beberapa karakteristik yaitu: (dspace.library.uph.edu)

1. Pemakaian warna coklat yang dipadukan dengan material kayu mampu menghadirkan nuansa natural yang kuat.
2. Warna-warna alam yang bersifat menenangkan, seperti warna yang dimiliki oleh kayu, batu, pasir, bambu, dan dedaunan.
3. Menggunakan material dengan kesan alami seperti kayu, rotan, bambu atau batu alam.
4. Pemakaian kayu pada ruang menghadirkan suasana hangat dan tropis.
5. Material *parquet* akan memberikan kesan natural dan fresh.
6. Memakai lampu dengan warna *warm white* membuat ruangan lebih teduh dan lebih natural.
7. Furnitur yang digunakan adalah furnitur dengan desain sederhana dan biasanya menggunakan bahan dasar kayu untuk memperkuat kesan natural.

d. Definisi Fun

Kata *fun* dapat diartikan dengan menghibur, menarik, dan kegembiraan. (www.babla.com). Aplikasi fun pada ruangan memiliki beberapa karakteristik yaitu: (dspace.library.uph.edu, journal.uc.ac.id)

1. Pemakaian warna-warna segar dan enerjik seperti hijau, biru, putih, kuning, dan coklat.
2. Memakai permainan plafon membuat ruangan tidak terasa datar.
3. Menggunakan bentukan seperti kurva, lingkaran, maupun kotak dengan ujung tumpul.
4. Ruangan lebih terbuka (*open space*) agar tidak terasa 'sumpek' akan menimbulkan kesan *playfull* dan *fun*.
5. Furniture dengan warna yang cerah.

1. Konsep *Zoning*, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Konsep *zoning* yang dipakai pada The Three Musketeers Cafe Patisserie terbagi menjadi tiga yaitu *private area* yang hanya dapat diakses oleh pegawai/*staff*, yang kedua adalah *semi public area* yang mana ruangan dapat diakses oleh pegawai dan orang yang bersangkutan, dan yang ketiga adalah *public area* yang mana semua pengunjung dan pegawai dapat mengakses area tersebut.

Organisasi ruang dalam desain ini memakai pola linier yang terdiri dari serangkaian ruang yang terkait antara satu dan lainnya. Pola sirkulasi yang dipakai adalah pola sirkulasi linier yang mana terdapat jalan/*space* lurus yang berada di tengah-tengah bangunan yang mana merupakan akses untuk ke semua ruangan.

2. Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Konsep aplikasi karakter gaya yang digunakan pada The Three Musketeers Cafe Patisserie adalah

gaya pantai. Gaya pantai memiliki karakter yaitu terdapat jendela dan pintu kaca yang besar serta adanya *skylight*, warna yang dipakai pastel dan netral, *furniture* dengan serat natural seperti kayu dan rotan, dan memiliki elemen dekoratif yang berhubungan dengan pantai. (www.houzz.com)

Suasana ruang yang ingin diciptakan adalah *homey*, natural, dan *fun*. Suasana *homey* didapat dari pencahayaan yang optimal dan menggunakan warna-warna netral dan pastel. Suasana natural didapat dari material yang sebagian besar dipakai adalah kayu dan rotan. Suasana *fun* didapat dari penggunaan berbagai macam elemen dekoratif pantai, memakai permainan plafon, serta adanya bagian ruang yang memiliki lantai dengan motif air dan pasir.



Gambar 19. Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang
Sumber: Analisa Pribadi (2017)

3. Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Konsep aplikasi bentuk interior pada The Three Musketeers Cafe Patisserie diangkat dari gaya

yang digunakan yaitu pantai yang mana menggunakan bentuk dinamis yang diaplikasikan pada ruang lingkup plafon, dinding, dan lantai.

Bagian plafon menggunakan Vinyl kayu warna putih, bagian lantai menggunakan Vinyl light parquet dan Vinyl dark parquet, bagian dinding menggunakan cat dengan warna pantai serta pallet kayu yang dicat dengan warna pastel. Warna pastel yang dipakai ada tiga warna dasar yaitu biru, putih, dan *pink*. Warna ini didasari dari warna pantai yaitu biru seperti warna air pantai, putih seperti warna pasir pantai, dan *pink* seperti warna langit senja.



Gambar 20. Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup
Sumber: Analisa Pribadi (2017)



Gambar 21. Color Scheme
Sumber: google.com

4. Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Pemilihan furnitur yang dipakai adalah memiliki bentuk yang ringan dan tidak formal. Pada furnitur area *cafe* banyak menggunakan material kayu dan rotan.

Pada *cafe patisserie* ini banyak menggunakan aksesoris pendukung inteior seperti dayung, perahu, pohon kelapa dan *hanging lamp*. Penggunaan elemen-elemen tersebut didasarkan dari konsep ruang yang digunakan.



Gambar 22. Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

5. Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Aplikasi *finishing* yang digunakan yaitu pengecatan *material/ducco* dan *natural coating* pada furnitur, sedangkan pada dinding menggunakan cat dinding interior. Warna yang digunakan untuk pengecatan adalah warna-warna pastel. Sedangkan *natural coating* merupakan *finishing* dengan menampilkan tekstur *material* yang dipakai, misalnya menampilkan tekstur kayu.



Gambar 23. Aplikasi *Finishing* pada Interior

Sumber: Analisa Pribadi (2017)

KESIMPULAN

Setelah perancangan desain interior The Three Musketeers Cafe Patisserie di Surabaya maka hasil yang diperoleh adalah desain dengan konsep *Colourful Beach* dengan tema pantai dan memiliki *ambience homey*, natural, dan *fun*. Pada *cafe patisserie* ini mempunyai dua jalur sirkulasi yaitu jalur sirkulasi untuk pegawai dan jalur sirkulasi untuk pengunjung. Pola sirkulasi yang dipakai adalah pola sirkulasi linier yang mana terdapat jalan/space lurus yang berada di tengah-tengah bangunan yang mana merupakan akses untuk ke semua ruangan. Organisasi ruang dalam desain ini memakai pola linier yang terdiri dari serangkaian ruang yang terkait antara satu dan lainnya.

Zoning yang dipakai pada The Three Musketeers Cafe Patisserie terbagi menjadi tiga yaitu *private area* yang hanya dapat diakses oleh pegawai/staff, yang kedua adalah *semi public area* yang mana ruangan dapat diakses oleh pegawai dan orang yang

bersangkutan, dan yang ketiga adalah *public area* yang mana semua pengunjung dan pegawai dapat mengakses area tersebut.

REFERENSI

Badan Pusat Statistik (BPS), diakses dari <http://www.bps.go.id/> pada tanggal 27 Maret 2016 pada jam 20.30 WIB.

Badan Usaha Perseroan Terbatas, diakses dari <http://badanusaha.com/perseroan-terbatas-pt> pada tanggal 27 Maret 2016 pada jam 20.50 WIB.

Ching, D.K. (1996). *Architecture; Form, Space, and Order*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Costas Katsigris & Chris Thomas. (2009). *Design and Equipment for Restaurants and Foodservice*. United States: John Wiley & Sons, Inc.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya, diakses dari <http://disbudpar.jatimprov.go.id/> pada tanggal 27 Maret 2016 pada jam 20.40 WIB.

Karakteristik *Fun* pada Interior, diakses dari dspace.library.uph.edu, journal.uc.ac.id pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 12.00 WIB.

Karakteristik *Homey* pada Interior, diakses dari dspace.library.uph.com, www.ilmusipil.com

pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 12.30 WIB.

Karakteristik Natural pada Interior, diakses dari dspace.library.uph.edu pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 12.15 WIB.

Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1).

Ling, W.K. (2009). *Communications Engineering Desk Refrences*. Cambridge: Academic Press.

Pengertian Kata *Fun*, diakses dari www.babla.com pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 11.40 WIB.

Pengertian Kata *Homey*, diakses dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005 pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 11.55 WIB.

Pengertian Kata Natural, diakses dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005 pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 11.45 WIB.

Pengertian Kata Pantai, diakses dari www.wikipedia.com pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 12.35 WIB.

Pengertian Tema Pantai, diakses dari www.houzz.com pada tanggal 10 Maret 2017 pada jam 11.35 WIB.

Rahadiyanti, M. (2015). Modifikasi Elemen Atap Sebagai Skylight pada Desain Pencahayaan Alami Ruang Multifungsi Studi Kasus: Desain Bangunan Student Center Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wirantono, J. (2016). Belajar Dalam Suasana Desain yang Menyenangkan. *Kreasi*, 2(1), Universitas Ciputra, Surabaya.
www.bisnissurabaya.com
www.surabayapagi.com
www.kompas.com
www.kompasiana.com
www.dictio.id
www.academia.edu