

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Kafe

Area kafe merupakan area utama dalam perancangan Kafe Basket sehingga harus diperhatikan syarat – syarat dalam merancang kafe, yaitu layanan kafe berbeda dengan layanan prasmanan dimana pelanggan menentukan jumlah makanan yang diinginkan sendiri. Kriteria umumnya menyediakan makanan dingin terlebih dahulu, kemudian panas, dan minuman yang terakhir sehingga berpengaruh pada layout dapur. (Baraban 18 - 19)

Kafe yang awalnya hanya menjadi tempat untuk makan dan minum berkembang fungsinya menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru seiring dengan berkembangnya jaman. Menurut Lawson kafe merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang pengunjungnya dihibur dengan musik. Adapun makanan dan minuman yang disediakan dalam kafe adalah minuman panas, minuman dingin, makanan hangat seperti sandwich dan burger serta makanan dingin seperti salad, roti, kue dan snack. Dalam kafe biasanya disediakan bar yang menyediakan minuman yang mengandung alkohol.

Kafe memiliki sebuah prinsip yang meyangkut persyaratannya, yaitu persyaratan mengenai kenikmatan manusia yang dititik beratkan pada kebutuhan ruang gerak atau kebutuhan individu. Kebutuhan gerak bagi tiap individu berbeda-beda, namun kurang lebih adalah 1,4-1,7 meter persegi per individu, namun dalam fasilitas makan ada 4 kategori yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Coffee bar service

Fasilitas ini biasanya menggunakan foyer dengan 1 set meja dan kursi dengan ukuran sedang, namun cukup untuk kebutuhan makan dengan perkiraan panjang 2 meter. Pada fasilitas ini area servis yang dibutuhkan adalah sekitar 16% - 20% dari luas keseluruhan fasilitas makan yang terdiri dari pintu, *obstruction* dan *retraction*.

b. Snack bar service

Fasilitas ini biasanya menyediakan *snack* dan makanan berat di foyer, sedangkan meja dan kursi hanya sebagai pelengkap. Panjang *counter* makanan ini biasanya sekitar 3 – 5 meter dengan lebar ruang antara area persiapan dengan area makan sekitar 7,5 – 12,5 meter.

c. Cafeteria service

Untuk fasilitas makan ini membutuhkan *counter* dengan panjang sekitar 7,5 – 9,1 meter, sedangkan area persiapan membutuhkan panjang sekitar 16,7 – 18,6 meter dan area makan berupa 1 set meja makan dengan 4 buah kursi membutuhkan luas sekitar 1,1 – 1,3 meter persegi.

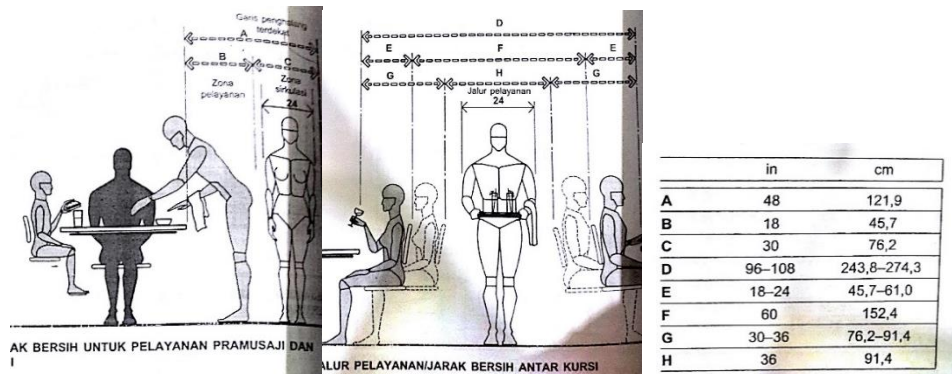
d. Coffee shop service

Untuk fasilitas makan ini dibutuhkan dekorasi yang kuat dengan tema yang unik sebagai penekanan pada ruang. Luasan ruang untuk area makan sekitar 1,3 – 1,5 meter persegi per orang dan untuk ruang servis membutuhkan luas sekitar 1,5 – 1,7 meter persegi per orang. (Katsigris 22)

Kafe dikategorikan dalam *coffee shop*, yaitu restoran yang melayani dan menjual makanan dan minuman ringan. Dalam perancangan interior kafe sirkulasi harus diperhatikan untuk menjaga kenyamanan pengunjung, sedangkan sirkulasi kafe ditentukan oleh bentuk layout kafe sehingga ada hal – hal yang perlu diperhatikan yaitu peletakan kelompok meja makan dibuat dekat dengan kolom, jika berada di tengah kafe. Area duduk pelayan tidak terletak pada tempat yang dekat dengan pengunjung. Sirkulasi pengunjung dan pegawai tidak boleh bertabrakan, sirkulasi dalam kafe termasuk sirkulasi orang, rel kereta makanan, dan sirkulasi waiter. Sirkulasi juga dapat ditentukan oleh kegiatan pengunjung sehingga dapat mengarahkan dan membimbing perjalanan. Bentuk layout juga dipengaruhi oleh jenis makanan. Sistem servis makanan memengaruhi sirkulasi serta material yang digunakan. (Lawson 58)

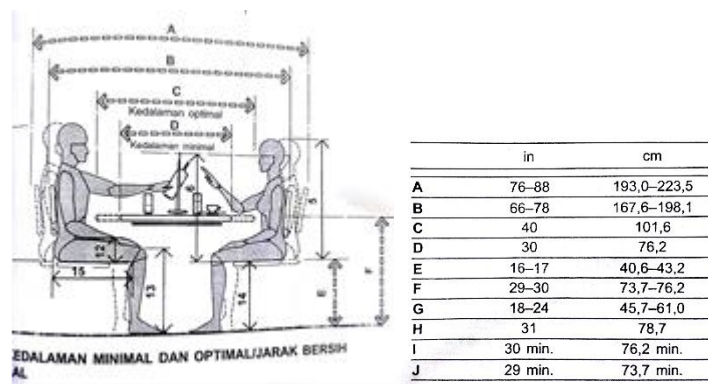
Dalam perancangan kafe, desain mebel juga memiliki peranan penting karena dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung untuk berlama-lama duduk maupun datang, atau makan lalu segera pergi. Standar kursi yang disarankan untuk kursi kafe ialah 40x40 cm untuk dudukannya, namun jika ingin membuat pengunjung lebih tahan

lama maka dudukan kursi dapat dibuat 45x45 cm. Untuk memberi kenyamanan pada pengunjung sebaiknya layout kafe diatur sedemikian rupa sehingga dapat diketahui dimana harus meletakkan kursi atau meja panjang agar sirkulasi tetap nyaman dan tidak terganggu. Kenyamanan pengunjung adalah hal yang utama dalam mendesain kafe sehingga harus diperhatikan hal-hal apa saja yang kurang disukai pengunjung, seperti perbedaan ketinggian lantai yang tidak begitu disenangi pengunjung, jika memang sangat diperlukan sebaiknya tidak melebihi 2 sampai 3 anak tangga. Agar tidak mengganggu privasi dan sirkulasi pengunjung, sebaiknya tempat tunggu pelayan diletakkan di tempat yang tidak terjangkau oleh pandangan pengunjung. (Neufert 27-30)



Gambar 2.1 Ukuran Standar Sirkulasi di dalam Kafe

Sumber: Panero, (2003, p.228)



Gambar 2.2 Ukuran Standar Kedalaman Minimal di Kafe

Sumber: Panero, (2003, p.227)

Sebuah kafe yang baik memerlukan penampilan yang baik dengan fasilitas standar operasional, fasilitas yang diperlukan dalam kafe antara lain ruang makan, gudang, area penerimaan barang, kantor, area pertunjukkan, dapur, toilet, *lounge* untuk menunggu jika tidak ada meja tersisa, serta fasilitas mebel seperti meja tamu, kursi tamu, lemari penyimpanan alat saji dan makanan, meja kasir dan meja bar. Dekorasi kafe sangat mendukung suksesnya sebuah kafe, dekorasi kafe ditentukan oleh aktivitas dan kegiatan pengunjung serta karyawan di dalam kafe. (Sugiarto 5 – 30)

2.1.1 Elemen Interior Kafe

Elemen interior memiliki peranan penting dalam membentuk suasana dalam ruang kafe. elemen interior terdiri dari lantai yang memiliki ciri – ciri sebagai berikut: berfungsi sebagai permukaan halus dengan kesan elegan dan menyerap suara. Kedua, penggunaan material yang berbeda memberi sensasi yang berbeda pada pengunjung, untuk lantai dengan presentase aktivitas tinggi sebaiknya menggunakan material yang kuat. Untuk bagian dapur sebaiknya menggunakan material yang tidak mudah terbakar. (Durocher 124)

Elemen dinding kafe sebaiknya memiliki ciri – ciri yaitu mudah dioalh sebagai *point of interest*, sumber pencahayaan, dan interaksi dengan dunia luar, yang kedua dinding yang keras cenderung meningkatkan kebisingan sehingga harus diatasi dengan material yang menyerap suara, dan yang ketiga adalah dinding harus mudah dibersihkan. Elemen interior lainnya adalah plafon, plafon yang terdapat pencahayaan cove dapat mengurangi jumlah suara. (Durocher 126-127)

2.1.2 Syarat Perancangan Kafe

Untuk mendapatkan desain maksimal untuk sebuah kafe maka ada syarat yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Lokasi

Terletak di lokasi yang terhindar dari pencemaran yang diakibatkan oleh debu, asap, dan serangga serta tidak berdekatan dengan sumber pencemaran seperti tempat pembuangan sampah umum, WC umum, dan tempat pengolahan limbah. (Soekresno 75)

b) View bangunan

Pemandangan di sekitar bangunan mampu memberi nilai tambah untuk sebuah tempat makan seperti pemandangan alam, taman atau kolam. Tempat makan juga dapat ditempatkan di lokasi yang tertinggi dari suatu bangunan untuk mendapatkan view bangunan dengan menggunakan jendela kaca. Jika sebuah tempat makan menjual pemandangan maka interior kafe atau restaurant dibuat seminimal mungkin agar pengunjung lebih focus kepada pemandangan yang ada. (Lawson 45)

c) Fasade bangunan

Fasade bangunan sangat berpengaruh terhadap *image* sebuah restaurant. Jika sebuah tempat makan menjual interior maka fasade bangunan akan didesain dengan menggunakan kaca sehingga interior dapat terlihat dari luar, namun fasade bangunan dapat dibuat tertutup untuk menjaga privasi pengunjung. (Lawson 48)

d) Main entrance

Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menentukan posisi main entrance adalah posisi lalu lintas didepannya, pemberian kanopi untuk memberi rasa nyaman bagi pengunjung, bentuk dan ukuran main entrance harus menyesuaikan dengan kebutuhan interior. (Lawson 53)

e) Mood dan atmosfer

Menurut Lawson, dalam sebuah kafe, suasana, mood dan atmosfer memiliki peranan besar bagi kepuasan pengunjung. Mood diartikan sebagai emosi jiwa sesaat yang dipengaruhi oleh faktor psikologi maupun fisiologi yang dikaitkan dengan desain interior kafe. mood cenderung mempengaruhi pengunjung untuk memilih privasi. Atmosfer merupakan efek yang dirasakan pengunjung terhadap kondisi sekitarnya yang dapat berubah ketika kondisi dan situasinya berubah. Penataan dan pemilihan dekorasi serta perabot mampu menciptakan kesan tertentu, baik kesan eksklusif maupun kesan lainnya. Atmosfer dalam ruang juga dapat diciptakan dengan

ketertarikan pada segi tertentu baik internal maupun secara eksternal, musik, efek pencahayaan, maupun adanya ciri khas tertentu seperti point of interest pada suatu desain.

f) Lantai

Lantai sebuah kafe harus bersifat fungsional serta dekoratif karena material penutup lantai memberi pengaruh yang sangat besar terhadap kebersihan dan perawatannya. Finishing lantai setidaknya senada dengan karakter dinding, perabot dan elemen interior lainnya. (Lawson 142-143)

g) Dinding

Dinding dalam sebuah kafe dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu dinding yang sulit untuk diubah apabila tanpa pemberian penyangga lain, contohnya dinding batu bata, konstruksi beton balok atau monolit dan *non load-bearing walls* yang dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- a. Fixed, dinding yang pemasangannya dimatikan sehingga tidak dapat dipindahkan dengan mudah, untuk membongkar partisi jenis ini akan membutuhkan pengerjaan dan pengerjaan bangunan secara substansial.
- b. Demountable, dinding jenis ini dapat dibongkar-pasang kembali menjadi komponen dasarnya, tipe konstruksi dinding ini adalah kerangka, konstruksi baut dan sekrup, contohnya adalah material lembaran seperti kayu yang dipasang langsung pada rangkanya.
- c. Moveable, dinding partisi jenis ini dapat dipindahkan secara fleksibel untuk kebutuhan ruangan, tipe konstruksi dinding ini adalah panel yang dapat berdiri sendiri yang dipasang pada rel.

Finishing pada dinding harus dapat memenuhi kebutuhan fungsional dan dekoratif yang diinginkan, sedangkan faktor yang mempengaruhi pemilihan finishing dinding adalah:

- Mudah didekorasi dan dibersihkan;
- Permukaan halus dan rata;
- Tidak berjamur jika kontak dengan air;

- Bersifat dekoratif;
- Mudah diperbaiki atau diganti;
- Pertimbangan harga dan jasa pemasangan;
- Jangka waktu penggunaan;
- Kekuatan permukaan serta kerangka pemasangan;
- Jika finishing dinding menggunakan material ekspos hendaknya diberi sentuhan dekoratif. (Lawson 123-125)

h) Plafon

Plafon mempengaruhi proporsi ruangan, hal – hal yang perlu diperhatikan untuk merancang plafon kafe adalah:

- Dapat menampung sistem teknis kafe;
- Ketentuan akustik;
- Tahap terhadap api;
- Kemudahan pemasangan;
- Efek kelembaban;
- Ketentuan konstruksi;
- Dekorasi dan perawatan;
- Biaya.

Secara garis besar dikelompokkan menjadi dua sistem yaitu sistem yang langsung dipasang pada bagian bawah dari komponen struktural bangunan, sistem kedua yaitu sistem yang langsung dipasang pada rangka tambahan dibawah balok atap maupun struktur lantai dimana ruang kosong yang terdapat diatasnya. Plafon jenis kedua memiliki kelebihan untuk menyembunyikan struktur bangunan yang akan digunakan. Finishing untuk plafon terdiri dari tiga jenis, yaitu:

- Plafon tanpa lis, terbentuk akibat penggunaan plester sebagai finishing setelah sebelumnya dipasang rangka pada struktur bangunan atau langsung ditutup dengan plasterboard.

- Plafon berpanel, plafon ini memberikan kemudahan untuk mengakses ruang kosong di atas penutup plafon yang biasanya dimanfaatkan untuk sistem mekanikal. Plafon jenis ini biasanya berbentuk modular (persegi).
- Plafon berpola lembaran, biasanya pola plafon lembaran terbentuk akibat finishing yang berupa lembaran papan kayu atau lembaran lain. Plafon jenis ini memungkinkan munculnya bentukan yang elastis maupun plastis sehingga wujud dari plafon menjadi lebih menarik (Lawson 138-142)

i) Perabot

Dalam sebuah kafe perabot yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan kafe. Perabot kafe harus nyaman dipakai, praktis dan memiliki estetika. Material yang paling banyak digunakan untuk perabot kafe adalah kayu. Perabot dari kayu memiliki kelebihan yaitu tidak berkarat, kuat, serta nyaman dipakai serta mudah dibentuk. (Marsum 17 – 18)

2.2. Tinjauan Olahraga Basket

2.2.1. Sejarah olahraga basket

Olahraga basket adalah olahraga bola antara dua kelompok yang masing-masing beranggotakan lima orang inti dan lima orang tim cadangan yang bertanding memasukkan bola ke dalam ring untuk memperoleh poin dengan tempo yang cenderung lebih cepat dari permainan bola lainnya seperti permainan bola voli dan permainan sepak bola yang dimainkan di lapangan yang relatif kecil, kelompok yang memiliki poin lebih banyak dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga basket mulanya berasal dari perguruan tinggi untuk para siswa profesional di YCMA yang merupakan wadah bagi pemuda Kristen di Springfield, Massachusetts yang secara tidak sengaja diciptakan oleh guru olahraga di perguruan tinggi itu, Dr. James Naismith pada tahun 1891. Pada awalnya sang guru berusaha untuk membuat suatu permainan di ruang

tertutup untuk mengisi liburan musim dingin para siswa, kemudian ia terinspirasi dari permainan yang pernah dimainkannya saat masih kecil, sejak 15 Desember 1891 olahraga basket dikenal. Olahraga basket yang diciptakan sang guru ini masih memiliki kekurangan karena dianggap terlalu keras untuk dimainkan dalam ruang tertutup sehingga ia harus menambahkan dan merubah beberapa aturan dasar serta menambahkan ring basket untuk menyempurnakan permainan ini. Basket sendiri merupakan nama yang diberikan oleh seorang murid setelah sang guru menambahkan ring basket ke dalam permainan. Pertandingan resmi basket pertama kali diselenggarakan di perguruan tinggi tempat Dr. James Naismith mengajar pada tanggal 2 Januari 1892 dengan waktu pertandingan 4 x 10 menit. Olahraga basket menjadi sangat terkenal di Amerika Serikat sejak pertandingan pertama diselenggarakan, kemudian setiap kota negara bagian Amerika Serikat mulai mengadakan pertandingan basket tersebut. Dalam pertandingan basket ada 3 posisi utama yang dapat dimainkan yaitu:

a. *Forward*

Pemain pada posisi ini memasukkan bola ke dalam ring basket untuk mencetak poin sebagai tugas utama.

b. *Defense*

Pemain pada posisi ini bertugas untuk menjaga lawannya agar tidak dapat memasukkan bola ke dalam ring basket.

c. *Playmaker*

Pemain pada posisi ini merupakan kunci utama dalam penyerangan yang bertugas mengatur pola serangan, mengatur jalannya bola serta jalannya rekan satu tim dan mengatur strategi dalam pertandingan. (Larry A, 5)

2.2.2. Persyaratan Lapangan Basket

Selain kafe, hal lain yang merupakan hal penting dalam perancangan Kafe Basket adalah lapangan basket. Lapangan basket yang baik harus memenuhi standar yang telah ditentukan, ada tiga standar ukuran lapangan berdasar NBA (*National*

Basketball Association) yaitu lapangan harus memiliki panjang 28,65 meter dan lebar 15,24 meter dan ketinggian ring basket 3,05 meter, radius dibatasi busur 1,22 meter, pusat lingkaran diameter lapangan olahraga bola basket yaitu 3,66 meter, pada jarak 3 poin garis dari keranjang basket yaitu 7.24 meter.6.70 meter.

Berdasarkan standar FIBA (*International Basketball Federation*) lapangan harus mempunyai lebar 15 meter dan panjang 28 meter, ketinggian ring basket yaitu 3,05 meter, radius dibatasi busur yaitu 1,25 meter. Pada garis lemparan bebas jarak dari titik di lantai langsung di bawah backboard yaitu 15,09 ft atau 4,6 meter.

Berdasarkan NCAA (*National Collegiate Athletic Association*) panjang lapangan olahraga bola basket yaitu 28,65 meter. Lebar lapangan olahraga bola basket yaitu 15,24 meter. Ketinggian ring basket yaitu 3,05 meter. Radius dibatasi busur yaitu 0,91 meter. Pusat lingkaran diameter lapangan olahraga bola basket atau 3,66 meter. Pada jarak 3 point garis dari keranjang basket yaitu 6.32 meter. Pada garis lemparan bebas jarak dari titik di lantai langsung di bawah backboard yaitu 4,57 meter.

Batas garis lapangan harus memiliki ketebalan 5cm dan radius dari lingkaran yang berada di tengah lapangan basket dan di dalam area lemparan bola bebas adalah sama yaitu berjarak 1,8 meter. Panjang garis akhir lingkaran daerah serang yaitu 6 meter dan panjang garis tembakan hukuman adalah 3,6 meter. Adapun hal lain yang perlu diperhatikan dalam desain lapangan basket adalah papan pantul dan keranjang basket. Papan pantul dan keranjang basket memiliki jenis dan ukuran yang beragam, namun untuk keranjang basket yang standar harus memiliki ketinggian 2,75 meter pada tiang dan ukuran keranjang yang standar adalah 1,05 meter di dalam garis akhir. Untuk ring basket harus terbuat dari serat gelas atau logam dengan diameter 2,5cm dan ketebalan ring yang sesuai standar adalah 20 mm, sedangkan jaring basket harus terbuat dari katun ataupun bahan sintetis yang kemudian di pasang pada bingkai.

Dengan standar yang sudah ditentukan, papan pantul memiliki jenis yang berbeda-beda namun tetap sesuai standar,yaitu papan pantul dari *fiber glass* yang memiliki luas ukuran 1,2x1,8m dengan ketebalan papan 3cm,seandainya luas kotak kecil yang berada di tengah adalah 45x59 cm. Dan diameter dan panjang ring adalah 45 cm, kemudian yang kedua adalah papan pantul yang berbahan akrilik, papan ini

memiliki ukuran yang sama dengan papan *fiber glass*, yaitu 1,2x1,8m dengan ketebalan 2cm dan luas kotak kecil 45x59cm dan diameter serta panjang ring yang sama dengan *fiber glass* yaitu 45 cm. Papan pantul yang terakhir adalah papan pantul yang terbuat dari kayu memiliki ukuran yang sama persis dengan papan pantu yang terbuat dari *fiber glass*. Jenis papan pantul sebenarnya tidak berpengaruh besar pada permainan basket, hanya visualnya saja yang berbeda, dan pemilihannya kembali pada selera masing-masing orang. (Brown 27)

2.2.3. Peraturan Ukuran Bola Basket

Permainan basket adalah permainan bola sehingga bola yang digunakan haruslah bola khusus untuk bermain basket, yaitu bola yang sesuai dengan standar. Bola basket haruslah bola yang bulat dengan bahan karet dan kulit sintetis. Bola basket pada umumnya memiliki keliling 75 – 78 cm dengan berat 600 – 650 gram. Jika bola dijatuhkan dari ketinggian 1,8 meter pada lantai papan, maka bola harus kembali pada ketinggian 1,2 – 1,4 meter. Ukuran bola basket berbeda-beda berdasar standar yang diikuti. Berdasar standar Federasi Bola Basket Internasional, bola basket memiliki keliling 74,9 – 78 cm dengan berat 567 – 650 gram. Berdasar standar *National Basketball Association*, bola basket memiliki keliling 74,93 – 75.56 cm dengan berat 623,7 gram. Sedangkan berdasarkan standar NCAA, bola basket memiliki berat 567 – 623,7 gram dengan keliling 74,93 – 76,2 cm. Pada pertandingan resmi ada 3 jenis ukuran bola yang digunakan yaitu ukuran 5, 6, dan 7. Bola basket ukuran 5 digunakan untuk pertandingan tingkat SD, bola basket ukuran 6 digunakan untuk pertandingan tingkat SMP, SMA, mahasiswa, dan profesional wanita, sedangkan bola basket ukuran 7 digunakan untuk pertandingan tingkat SMP, SMA, mahasiswa dan profesional pria. (Brown 30)



Gambar 2.3 Ukuran Bola Basket Standar Nasional Dan Internasional

Sumber: <http://www.tutorialolahraga.com/2015/08/ukuran-berat-bola-basket.html>

2.2.4. Peraturan Kostum Basket

Kostum basket yang digunakan oleh satu tim harus memiliki desain, warna, dan ornamen yang sama. Nama pemain harus tercantum diatas nomor punggung di bagian belakang kostum. Nama yang digunakan haruslah nama asli pemain, baik nama depan, tengah maupun nama belakang, tidak diperbolehkan menggunakan nama panggilan. Setiap tim harus memiliki kostum terang yang berwarna putih dan kostum gelap dengan warna bebas. Nomor punggung pemain harus berbeda antar pemain. Terdapat perbedaan standar nomor punggung antara FIBA dan NBA. FIBA mengharuskan pemain bernomor punggung antara 4 – 15, sedangkan NBA membebaskan pemain memilih nomor punggung antara 0 – 99. Sepatu yang digunakan pemain adalah sepatu khusus basket untuk menghindari cedera yang parah. (Brown 32)

2.3. Persyaratan Ruang pameran

Dalam perancangan *Basketball Café* ini rencananya akan didesain ruang pameran untuk memamerkan koleksi barang yang berhubungan dengan basket yang menurut *Roomcapes* memiliki fungsi komunikatif, yaitu sebagai media penyimpanan produk atau objek pameran kepada pengunjung secara tidak langsung. Fungsi lainnya adalah fungsi apresiasif sebagai sarana seni para seniman, dan yang terakhir adalah fungsi

estetis yang menambah nilai barang yang dipamerkan sehingga tampak menarik untuk dibeli. Namun dalam perancangannya, kita harus memperhatikan beberapa hal, berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan menurut Neufert, yaitu yang pertama, barang pameran harus terlindung dari kelembapan, kekeringan dan kotoran debu. Sistem Pelayanan Galeri ada dua macam sistem pelayanan yaitu sistem terbuka (*open access*) yaitu pengunjung dapat melihat-lihat obyek pameran tanpa didampingi petugas dan sistem tertutup (*close access*) yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung dalam melihat-lihat obyek pameran didampingi petugas.

Untuk memamerkan suatu barang juga memerlukan perlakuan khusus sehingga harus diperhatikan penataan benda yang akan dipamerkan dibagi menjadi 3 cara mendisplay, yaitu *in show case display* yang memamerkan benda-benda kecil sehingga perlu sebuah wadah untuk memamerkannya, dimana wadah tersebut dapat memperkuat kesan dari benda yang dipamerkan, kemudian yang kedua adalah *Free standing on the floor or plinth or support* dimana benda yang dipamerkan memiliki ukuran yang cukup besar sehingga perlu bantuan panggung atau menambah ketinggian lantai sebagai pembatas display, dan yang ketiga adalah *on walls or panels display* yang menempatkan barang pameran pada dinding ruangan atau dinding partisi yang dibentuk sebagai pembatas ruang. (Tuut, Patricia and David 286-292)

Pengaturan layout ruang pameran sangat berpengaruh terhadap minat pengunjung untuk melihat barang pameran, namun layout yang baik membutuhkan pengaturan sirkulasi yang sesuai kebutuhan. Pola sirkulasi itu ada lima macam, yaitu yang pertama sirkulasi linier (*Sequential circulation*), dengan sirkulasi ini pengunjung dapat melalui objek yang dipamerkan satu persatu menurut tata letaknya yang dapat berbentuk ular atau yang melingkar hingga kembali ke pintu masuk galeri lagi. Yang kedua adalah pola sirkulasi acak (*Random circulation*) yang memungkinkan pengunjung untuk memilih sendiri arah jalannya tanpa perlu melewati dinding-dinding pembatas ataupun pemisah ruang. Kemudian yang ketiga adalah sirkulasi melingkar, pada sirkulasi ini pengunjung tidak diarahkan untuk menuju arah tertentu sehingga bebas mengunjungi bagian informasi mana yang ia inginkan. Yang keempat adalah pola sirkulasi linier bercabang. Yang dimaksud linier bercabang adalah pembagian koleksi yang jelas

sehingga pengunjung tidak akan terganggu dengan sirkulasi namun tetap bebas melihat benda yang dipamerkan. Dan yang terakhir adalah pola sirkulasi grid . *Grid* ini terdiri dari beberapa ruang yang posisinya tersusun dengan *grid* (3 dimensi). Tidak hanya pengaturan sirkulasi yang perlu diperhatikan, namun sistem pelayanan galeri juga merupakan salah satu hal penting dalam perancangan galeri. Sistem pelayanan galeri ini terbagi menjadi dua, yaitu sistem terbuka dan sistem tertutup. Sistem terbuka adalah suatu sistem dimana pengunjung dapat melihat barang pameran tanpa didampingi oleh petugas atau karyawan. Sedangkan sistem tertutup adalah sistem dimana pengunjung dapat melihat objek pameran namun dengan didampingi oleh petugas atau karyawan. (Ching 67-68). Adapun karakter galeri adalah:

a. Fleksibilitas

Karakter ini mampu dimunculkan dalam galeri dengan melalui cara seperti area open floor, sistem plafon modular, dan dinding yang dapat mudah dipindah sehingga pameran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

b. Proporsi

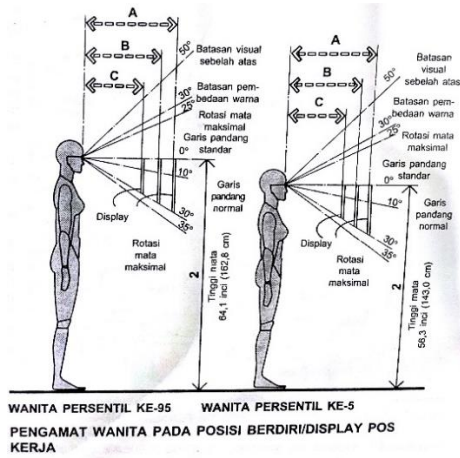
Untuk sebuah galeri yang ideal lebih disarankan lantai yang persegi dan ketinggian plafon yang standar yaitu 3,4m – 4m. Namun ketinggian plafon dapat disesuaikan dengan kebutuhan objek pameran.

c. Material

Material yang digunakan dalam galeri harus mampu menampung berat barang pameran. Material dinding, lantai dan plafon harus diperhatikan, antara lain lantai dengan lantai harus berjarak 19mm, bahan lantai yang terbaik adalah lantai kayu dengan sistem *tounge* dan *groove*, *stone*, *terrazzo*, atau karpet. Dinding galeri setidaknya memiliki ketebalan 6mm atau 10mm dengan *finishing drywall* atau *fabric*, untuk plafon disarankan untuk menggunakan finishing cat atau panel akustik. (McGowan 43)

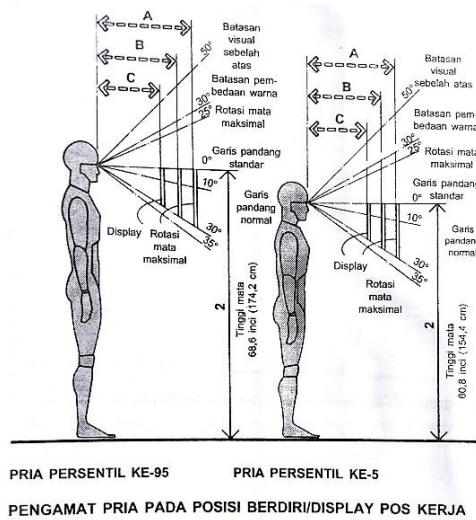
2.3.1. Ergonomi Jarak Pandang Mata Melihat Obyek

Salah satu faktor penting dalam ruang pameran adalah menghadirkan suasana yang baik yang dapat dicapai dengan memperhatikan tinggi rata-rata manusia sehingga pandangan mata dapat melihat obyek secara nyaman.



Gambar 2.4 Jarak pandang mata wanita melihat obyek

Sumber: Panero, (2003, p.293)



Gambar 2.5 Jarak pandang mata pria melihat obyek

Sumber: Panero, (2003, p.293)

2.4. Persyaratan Desain *Store/Shop*

Salah satu fasilitas yang disediakan dalam perancangan *Basketball Café* ini adalah *giftshop* atau *merchandise shop* yang akan menjual barang-barang dan aksesoris yang berhubungan dengan olahraga basket. Namun untuk menghasilkan sebuah retail yang baik maka desainer harus mampu memahami dan mendesain berdasarkan kebutuhan dari pertokoan, dimana dalam kasus ini adalah kebutuhan display barang yang berkaitan dengan basket, sehingga mampu meningkatkan penjualan. (Beddington 41)

Retail merupakan tempat menjual barang-barang dalam jumlah kecil kepada masyarakat. Retail yang menjual kebutuhan masyarakat dengan detail yang menarik mampu menjadikan kegiatan belanja sebagai kegiatan yang nyaman dan menyenangkan. Untuk itu, ada hal-hal yang harus diperhatikan seperti pola sirkulasi. Pola sirkulasi yang di sarankan untuk retail adalah pola sirkulasi yang mampu mengarahkan pengunjung, dengan menggunakan tanda ataupun petunjuk arah. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam perancangan retail adalah:

a. Karakteristik ruang

Karakteristik ruang mengatur jalannya sirkulasi dalam ruang ditinjau dari psikologi pengguna yaitu dengan mengamati kebiasaan pengguna dalam ruang, mulai dari masuk ke dalam retail dan hal-hal yang dilakukan hingga pengguna keluar dari retail.

b. Peletakan barang display

Kebiasaan pengunjung untuk langsung menuju barang yang dibutuhkan mempengaruhi pemilik retail untuk merencanakan peletakan display barang terlaris atau barang-barang yang paling dibutuhkan di bagian paling belakang untuk membuat pengunjung secara tidak langsung harus memperhatikan barang lainnya yang ada di depan sehingga merangsang pengunjung untuk membeli barang-barang tersebut.

Menurut Suptandar retail secara umum dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. *Open store*

Open store memiliki ciri-ciri tanpa pintu sehingga pengunjung bebas memilih masuk ke dalam retail dari arah manapun. Keunggulan dari open store adalah membuat pengunjung lebih tertarik untuk masuk ke dalam toko.

b. Close non massive space

Retail jenis ini memiliki ciri-ciri bagian depan retail tertutup secara keseluruhan dengan pintu kaca, pengunjung masuk dan keluar dari pintu masuk yang disediakan sehingga memberi privasi kepada pengunjung.

c. Semi closed non massive space

Bagian depan retail jenis ini hanya sebagian tertutup kaca, sedangkan pintu toko bagian depan tidak tertutup kaca. Pada retail ini penempatan pintu masuk ditentukan oleh arus sirkulasi pengunjung dari luar retail, jumlah lantai retail dan layout retail. Kriteria dari pintu masuk retail jenis ini adalah pintu masuk harus mudah dijangkau pengunjung, tidak menyulitkan pengunjung untuk masuk ke dalam retail, serta disesuaikan dengan sirkulasi dalam retail dan juga tinggi dan lebar pintu yang harus sesuai dengan furniture dalam retail. (Chiara 65-68)

Satu hal yang mempengaruhi desain layout retail adalah cara penyajian makanan, cara penyajian makanan sendiri terdiri dari 4 jenis, yaitu:

a. Self service

Jenis penyajian ini pengunjung mengambil makanan dan minumannya sendiri kemudian dibayarkan di kasir.

b. Waiter or waitress service to table

Merupakan cara yang formal dimana pengunjung hanya perlu duduk di tempatnya dan memilih makanan yang dilayani oleh pelayan dan pembayaran akan di lakukan di kasir.

c. Counter service

Biasanya digunakan untuk penjualan makanan dengan pelayanan yang cepat.

d. Automatic vending

Pelayanan yang menggunakan mesin otomatis dengan cara memasukkan uang atau koin dalam mesin sehingga makanan yang dipilih akan keluar dari mesin. (Lawson, 32)

Untuk menarik pengunjung masuk ke dalam retail dibutuhkan kiat khusus, yaitu tampak depan yang memiliki persepsi yang kuat. Tampak depan menjadi symbol pertama produk yang dijual di dalam toko. Tampak depan sebuah toko harus mampu memberi transisi fisik dari luar untuk memasuki ruang interior. Konsep dari toko harus kuat untuk direalisasikan di desain bagian depan, karena bagian depan toko mampu memberi kesan dari toko tersebut. (Levy and Barton 126)

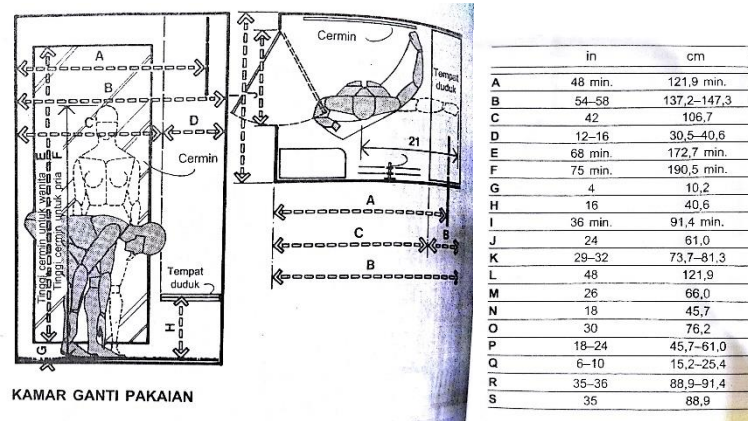
Untuk menarik pembeli untuk melakukan transaksi maka display produk haruslah cermat. Produk yang unik biasanya harus ditampilkan pada display tersendiri untuk meningkatkan individualitas. Penyusunan produk dapat menyesuaikan dengan kategori produk, dan dapat disusun sesuai dengan warna atau tipe barang yang sama atau mungkin juga kombinasi dari keduanya. Pada umumnya display pada toko ada 2 jenis, yaitu display horizontal dan display vertical. Namun untuk display barang yang dijual maka menggunakan display vertikal akan lebih menguntungkan karena penyusunan rak-raknya mampu menampung banyak produk sekaligus. Barang display juga dapat di pameran dengan nyaman kepada pengunjung. Sedangkan horizontal display lebih cocok digunakan untuk komputer, meja kasir dan monitor keamanan. (Green 52)

2.4.1. *Mannequins*

Dalam sebuah retail pakaian dibutuhkan model untuk display pakaian agar lebih terlihat menarik dan nyata. Untuk memasukkan boneka pajangan/*mannequins* ke dalam retail maka ada hal yang harus diperhatikan yaitu jenis boneka, bentuk badan penuh, dengan atau tanpa kepala, boneka pajangan juga tersedia untuk olahraga, presentasi grup, pakaian anak-anak, dan lain-lain, perhatikan jumlah boneka yang ingin dipajang. Untuk retail pakaian wanita sebaiknya memiliki empat kali jumlah boneka pajangan dibandingkan pria. (Kliment 105)

2.4.2. *Fitting Room*

Dalam retail pakaian dibutuhkan fasilitas yang mendukung sehingga pengunjung dapat mencoba pakaian. Ukuran *fitting room* secara umum adalah *limited space*: 1 x 1 m atau 1.2 x 0.9 m, *general space*: 1.2 x 1.2 m, *assisted service*: 1.2 x 1.8 m.



Gambar 2.6 Ukuran Standar *Fitting Room*

Sumber: Panero, (2003, p.206)

2.5. **Pencahayaan**

Salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya sebuah desain adalah factor pencahayaan. Pencahayaan dalam ruang perlu memenuhi tiga fungsi utama, yaitu yang pertama cahaya harus menerangi keseluruhan ruang demi menggantikan cahaya pada siang hari yang sering disebut sebagai *ambient lightning*. Yang kedua, adalah fungsi *task lightning* yang hanya memberi focus pada bagian tertentu. Kemudian yang ketiga adalah fungsi *accent lightning* yang berfungsi menimbulkan aksen tertentu pada ruangan sehingga dapat menimbulkan suasana bangunan. Untuk mendapatkan hasil terbaik dalam sebuah interior maka penggabungan ketiganya sangat disarankan untuk menciptakan *mood* tertentu. (Atkins 32).

2.5.1. Pencahayaan Dapur Besar

Pembagian ruang pada perancangan *Basketball Café* ini memiliki kebutuhan ruang yang berbeda beda. Sehingga perlakuan yang diberikan juga harus sesuai dengan kebutuhan setiap ruang. Pada Dapur Besar Kafe terdapat tiga area yang memerlukan pencahayaan, yaitu sekeliling permukaan meja kerja, terutama ternagi permukaan meja kerja dengan perlengkapan *fluorescent* yang berada di bawah lemari. Kemudian area yang kedua adalah permukaan meja masak di tengah ruangan sebagai area kerja dan acara makan kasual maka butuh diterangi oleh tiga buah lampu kecil. Dan yang terakhir adalah bagian meja makan.pada meja makan sebaiknya gunakan lampu gantung yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran meja. (Karlen 31-32)

2.5.2. Pencahayaan Kamar Mandi Umum

Ruang lain yang butuh pencahayaan khusus adalah kamar mandi umum. Kamar mandi umum biasanya menggunakan lampu dan luminoir, namun ada tinjauan yang harus diperhatikan, yaitu lampu *downlight* harus disembunyikan menggunakan lampu *fluorescent* ringkas dengan daya 13 watt. *Sconce* dinding yaitu dimana distribusi cahaya langsung dan tidak langsung yang sama dengan pelindung *translucent*, dan menggunakan lampu *fluorescent* ringkas dengan daya 13 watt. Kemudian valansi *fluorescent* butuh perlakuan khusus, yaitu 75% cahaya ke arah atas dan 25% cahaya ke arah bawah. Untuk permukaan wastafel, 75% cahaya ke arah bawah dan 25% cahaya ke arah atas. Lampu menggunakan unit 48” sesuai petunjuk pabrik untuk memperoleh tingkat pencahayaan yang dibutuhkan. Dan yang terakhir adalah *vanity fluorescent* rias yang dipasang di dinding, lensa dan lampu unit 36” dipilih untuk memberikan warna cahaya yang baik . (Karlen 35)

2.5.3. Pencahayaan Restoran

Pada perancangan *Basketball Café* ini ruang yang paling berperan adalah area restaurant/kafe sehingga membutuhkan pencahayaan khusus untuk menimbulkan efek

tertentu atau menimbulkan kesan dan suasana tertentu. Pada bagian restaurant, kegiatan utama dilakukan di atas meja sehingga pada bagian meja akan diberi pencahayaan dengan dua cara. Yang pertama diberi pencahayaan oleh lampu pada tiap meja utama. Lampu dipasang pada meja dan daya diberikan pada dinding. Lampu ini juga memberikan cahaya pada ketinggian pandangan. Dan cara yang kedua adalah dengan menggunakan lampu sorot kecil yang bertegangan rendah pada meja lainnya. (Karlen 51)

2.5.4. Pencahayaan Retail

Ruang yang tidak kalah membutuhkan pencahayaan adalah bagian retail. Pencahayaan pada retail dapat menaikkan harga suatu barang. Tujuan pencahayaan pada retail adalah untuk membangun citra retail. Selain itu pencahayaan juga berguna untuk menarik para pengunjung ke dalam retail. Pencahayaan yang baik juga dapat menyediakan lingkungan penjualan yang tepat untuk produknya. (Green 117).

Dengan pencahayaan yang benar maka barang display akan semakin terlihat mewah. Peran pencahayaan lainnya adalah untuk menyenangkan pengunjung. Kesenangan juga merupakan bagian dari tema desain. Berikut ini adalah beberapa cara memberi kesenangan pada pengunjung. Yang pertama pencahayaan yang dramatis pada barang yang dijual, terutama pada fitur yang dipamerkan. Kemudian gunakan luminair yang memiliki gaya yang dapat mendukung tema arsitektur toko. Ketiga, gunakanlah teknik pencahayaan *cove*, dan pencahayaan pada dinding untuk memunculkan atau mendukung elemen desain interior. Yang terakhir, gunakan teknik pencahayaan yang sangat khusus seperti *optic fiber*, cahaya yang bersifat theater, cahaya neon, cahaya yang dapat berubah-ubah warnanya, dan cahaya bergerak untuk memberikan energy pada ruangan atau mengasilkan efek pencahayaan yang spektakuler. (Karlen 81-83). Namun, pencahayaan yang digunakan berbeda sesuai kebutuhan setiap jenis toko, yaitu:

a. Grocery store

Toko grosir memiliki kebutuhan cahaya 700 – 900 lux.

b. *Wholesale merchandise*

Toko jenis ini membutuhkan cahaya setidaknya 300 – 500 lux.

c. *General merchandise*

Toko jenis ini membutuhkan cahaya dengan kekuatan 400 – 600 lux dan tambahan cahaya pada display utama dengan kekuatan cahaya 2000 – 3000 lux dan pada display tambahan membutuhkan kekuatan cahaya 800 – 1200 lux.

d. *Boutique and speciality store*

Pada toko jenis ini membutuhkan pencahayaan umum sebesar 200 – 300 lux, sebagian merchandise membutuhkan 600 – 900 lux dan untuk bagian display utama membutuhkan cahaya sebesar 1500 – 3000 lux.

e. *Storage*

pada ruangan ini dibutuhkan cahaya sebesar 100 – 200 lux.

Dalam sebuah *store* juga dibutuhkan pencahayaan khusus untuk display tertentu, yaitu:

a. *Track lighting*

Pencahayaan ini paling banyak digunakan karena sangat mudah disesuaikan dengan letak display. Jenis lampu untuk pencahayaan ini adalah HID, fluorescent dan halogen.

b. *recessed display light*

Pencahayaan ini cukup fleksibel dengan control glare yang cukup baik yang tidak terlihat.

c. *monopoint light*

Pencahayaan ini dapat diatur meskipun diletakkan pada posisi yang tetap.

d. *valance lighting*

Pencahayaan dengan sistem hidden lamp yang diletakkan di sekitar display.

e. *display case light*

Sistem pencahayaan ini hampir sama dengan valance light namun hanya peletakannya yang berbeda, yaitu di sekitar kotak display.

2.5.5. Pencahayaan Galeri

Ada dua jenis metode yang dapat diterapkan untuk pencahayaan pada galeri antara lain:

a. Uniform lighting

Cahaya yang dihasilkan dari metode ini adalah cahaya yang merata sehingga semua bidang akan menerima cahaya dan setiap objek akan mendapatkan cahaya yang cukup dimanapun objek itu diletakkan.

b. Non-uniform lighting

Metode ini memfokuskan cahaya pada objek tertentu sehingga bagian sampingnya akan menjadi lebih gelap, meski dapat memberi efek khusus pada objek, namun pada saat objek dipindahkan maka lampu harus dipindahkan untuk menyesuaikan dengan objek.

Pencahayaan pada galeri atau ruang pameran harus menggunakan sistem luminair *track* yang harus diletakkan secara parallel untuk seluruh permukaan benda yang dipamerkan, dan pada jarak yang cukup jauh untuk memungkinkan perubahan arah cahaya pada sudut 30 derajat dari garis vertikal untuk menerangi benda seni yang digantung pada ketinggian pandangan mata. Sedangkan, untuk control, sistem pengatur waktu harus digunakan untuk memadamkan lampu antara waktu tutup dan waktu buka. Peredupan mungkin digunakan untuk meminimalkan penggunaan energy dan memperpanjang umur lampu. Penggunaan sensor gerak dapat dihubungkan pada dimmer untuk meningkatkan tingkat pencahayaan. (Karlen 106)

2.5.6. Pencahayaan Ruang Bersama

Karakter ruang bersama adalah kebutuhan pencahayaan yang pada umumnya permanen dan tidak perlu disesuaikan dengan kondisi yang berubah. Namun, jenis-jenis luminair dan sumber lampu yang digunakan pada ruang umum bervariasi dari yang dasar hingga yang rumit, dari yang sangat fungsional hingga yang penuh ornamen. Semua ruang umum yang merupakan bagian dari bangunan, termasuk koridor tangga, lobi, dan mall merupakan ruangan bersama yang harus memiliki

pencahayaan darurat yang dayanya disuplai oleh baterai dan/atau metode generator darurat. (Karlen 125)

2.5.7. Pencahayaan pada Koridor dan Tangga

Tugas pencahayaan di koridor dan tangga sangat mendasar dan biasanya tidak bersifat kritis. Tingkat pencahayaan secara konvensional rendah dan tidak begitu tinggi, sama dengan kebutuhan pencahayaan bagi kegiatan percakapan ringan atau situasi lain dimana penglihatan bukanlah hal vital. Pada umumnya, tugas pencahayaan di koridor dan tangga sangat berhubungan dengan keamanan. Lebih spesifik, pencahayaan sangat dibutuhkan pada saat pengguna keluar dari bangunan melalui koridor dan tangga ketika terjadi krisis, yang menciptakan rasa untuk segera keluar dari bangunan secepatnya. Karena sistem listrik seringkali terputus pada saat-saat tersebut, peraturan bangunan mengharuskan perlengkapan pencahayaan tambahan atau pencahayaan darurat yang disediakan di koridor dan tangga. (Karlen 130-135)

2.6. Penghawaan Kafe

Penghawaan ada 2 jenis yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Namun faktanya saat ini setiap bangunan baru, hampir semua dilengkapi dengan AC, namun kebanyakan penggunaannya tidak diimbangi dengan perilaku yang benar, seperti merokok dan ruang ber-AC atau membiarkan jendela terbuka lebar saat AC sedang dinyalakan. (Satwiko 4)

AC yang dianjurkan pada gedung yang memiliki banyak ruang, hall, restaurant, gedung konser, gedung bioskop, gedung pertemuan, tempat ibadah, hotel disarankan menggunakan AC *split duct*, karena dengan menggunakan AC jenis ini maka pengaliran udara dalam gedung bias lebih merata. Penampilan gedung juga lebih rapi karena diletakkan dalam plafon. (Indrani 74-79)

Dalam upaya untuk menghemat energi maka ada beberapa pertimbangan yang dapat dimasukkan ke dalam desain, antara lain:

- a. Untuk meminimalkan penyerapan radiasi matahari maka sebaiknya orientasikan bangunan ke utara-selatan, apabila orientasi bangunan ke arah timur-barat maka penyerapan matahari akan lebih besar. Jika orientasi timur-barat tidak dapat dihindari, maka usahakan menggunakan teknik bayangan pada gedung.
- b. Gunakan alat penyedot udara pada kelompok ruang yang menjadi sumber panas, bau, dan kelembaban.
- c. Gunakan material yang mampu menahan panas matahari dengan nilai transmittan yang rendah dan bernilai refleksi tinggi, yaitu warna cerah.
- d. Cegah aliran udara yang tidak terkendali, gunakan jendela nako untuk sirkulasi udara yang baik. (Satwiko 20 – 21)

2.7. Akustik Kafe

Dalam perancangan suatu gedung kita harus memikirkan bagaimana privasi seseorang tidak terganggu dengan kebisingan yang berasal dari luar gedung, atau kebisingan dari dalam tidak sampai ke luar, untuk itu dibutuhkan peredaman bunyi yang efektif. Berikut adalah panduan pemakaian bahan peredam bunyi yang benar, pertama pasanglah bahan-bahan peredam bunyi pada permukaan yang dapat menyebabkan waktu dengung berlebihan, gema mengganggu, dan titik api bunyi, langkah kedua adalah dengan menggandakan luas permukaan peredam akan mengurangi waktu dengung hingga setengahnya, kemudian langkah ketiga adalah jangan memakai bahan peredam bunyi pada permukaan yang dapat bermanfaat sebagai pemantul, jika lantai anda tidak berkarpet dan dinding tidak berlapis korden yang tebal serta di dalam ruang tidak ada perabot yang dapat meredam bunyi, maka gunakanlah langit-langit sebagai pengendali kebisingan, langkah terakhir adalah dengan menempatkan peredam pada dinding-dinding ruang yang sangat tinggi, kecil, lorong yang panjang. (Satwiko 160-161)

2.8. Keamanan Kafe

Setiap bangunan membutuhkan sistem perlindungan terhadap keamanan, namun hal lain yang penting adalah perlindungan terhadap kebakaran. Kebakaran bisa dideteksi lebih awal. Langkah yang perlu dilakukan adalah dengan memasang detektor panas yang memiliki luas perlindungan 46m persegi dengan pemasangan maksimal 40 titik per zona. Jarak antar detektor adalah 7m untuk ruang efektif dan 10 m untuk ruang sirkulasi, sedangkan untuk jarak ke dinding adalah 0,3 - 3m untuk ruang efektif dan 0,3 - 6m untuk ruang sirkulasi. Yang kedua adalah pemasangan detektor asap, kemudian pasang springkler yang akan langsung menyala ketika detektor menyala. Dan yang terakhir adalah pemasangan APAR yang merupakan pertolongan manual untuk kebakaran, APAR digunakan untuk memadamkan api pada kebakaran berjenis padat bukan logam, bahan cair dan gas seperti bensin, instalasi listrik dan bahan logam jenis magnesium. (Indrani 23)

2.9. Warna dalam Kafe

Warna memiliki dampak atau efek yang berpengaruh pada *mood* dan emosi pada manusia, namun beberapa *mood* juga dapat dirubah dengan kehadiran warna. Banyak usaha telah dilakukan untuk mengidentifikasi warna-warna tersebut, tetapi tidak dapat dipastikan apakah reaksi tersebut alami atau karena terdapat unsur budaya didalamnya, berikut efek yang dihasilkan oleh warna:

a. Merah

Sering dikaitkan dengan api dan darah, warna ini menunjukkan kegembiraan, panas, intensitas, dan kekuatan, juga memiliki makna bahaya atau menjauhi bahaya. Saat ditambah dengan warna putih maka akan menghasilkan warna merah muda dan kehilangan intensitas psikologinya, warna merah muda biasanya dikaitkan dengan sisi feminin, kelembutan, kehalusan dan ketenangan.

b. Oranye

Warna pencampuran merah dan kuning memberi dampak kegembiraan.

c. Kuning

Warna paling ringan yang termasuk dalam warna hangat, efek kuat pada pencahayaan, namun jika terlalu banyak digunakan akan menimbulkan efek jenuh.

d. Hijau

Merupakan perpaduan kuning dan biru, efek tenang dan santai dan bersifat membangun, merupakan perwujudan dari rerumputan, pohon dan dedaunan.

e. Biru

Adalah warna paling dingin dan tidak memiliki sifat hangat, efek tenang, sederhana, murni serta dapat menghilangkan depresi, juga meningkatkan gagasan, ide, perenungan, meditasi serta termasuk warna intelektual, warna biru merupakan warna langit dan memberi dampak keterbukaan dan keleluasaan.

f. ungu

Pencampuran warna merah dan biru. Memberi kesan meragukan, tegang, dua sifat (ambigu), disaat yang sama terkadang dilihat sebagai warna yang sensitif dan memiliki ekspresi artistik.

g. Cokelat

Merupakan warna hangat dan memiliki efek psikologis hangat dan menyenangkan, sederhana dan informal tetapi juga berhubungan dengan tanah dan lumpur, jika warna coklat digunakan terlalu banyak akan memberi kesan depresi dan menjemukan.

h. Putih

Sering diartikan tidak berwarna, memiliki makna murni, bersih, sederhana, dan jernih, namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan, penggunaan warna putih yang meluas dalam desain telah membuat warna ini sebagai simbol pergerakan modern untuk menyokong atau melawan prinsip moderinitas. Warna putih digunakan sebagai warna resmi atau formal.

i. Hitam

Warna yang kuat dengan efek yang sangat kuat dari kekuatan, keseriusan, martabat, dan formalitas. Hitam dapat mencerminkan kekosongan dan kebosanan, namun dengan dampak yang lebih berat dan suram dibanding warna putih. Warna

hitam menggambarkan depresi, ketakutan, dan kematian. Warna hitam merupakan warna yang gelap, berat, kuat dan kontras.

j. Abu-abu

Warna ini merupakan perpaduan warna putih dengan warna hitam. Warna ini memiliki makna formal, tenang, dan damai. (Pile 142-151)

2.10. Gaya Desain

Dalam perancangan kafe bertema basket ini akan digunakan gaya desain yang akan memberi nilai tambah atau menjadi ciri khas dari kafe ini, berikut macam – macam gaya desain:

a. Modern

Teori modernism adalah kesederhanaan yang disengaja sebagai respon dari dunia yang semakin rumit. Tujuan dari gaya desain modern adalah untuk menciptakan objek yang sederhana namun dramatis untuk meninggalkan budaya klasik dan menuju pemikiran yang lebih rasional dan modern. Gaya desain modern banyak menggunakan bentuk geometris dalam penerapannya. Material yang digunakan adalah bahan metal untuk memberi kesan modern. (Calloway 448 – 450)

b. *Art Deco Style*

Gaya ini merupakan gaya yang lahir dari perubahan dan perkembangan kebudayaan pada jaman labil yang menuntut pembaharuan untuk memenuhi kebutuhan jaman itu. Pendorong majunya gaya ini adalah semangat revolusi industri dengan menggunakan bahan – bahan yang dihasilkan oleh pabrik sehingga lebih bersifat fleksibel. Penerapan gaya ini pada desain adalah garis lurus dan bentuk geometri yang sederhana dan kuat dengan dekorasi pada warna, material yang digunakan adalah besi tempa dan kaca relief. (Gebhard 4)

Dalam perkembangan gaya *Art Deco*, muncul beberapa aliran desain dibawahnya, antara lain:

a. *Zig – zag Moderne*

Gaya ini memiliki ciri – ciri ornamen yang kaya pada bagian interior dan eksterior berupa motif binatang, matahari, bentuk geometris, mozaik air mancur, motif tanaman. Gaya ini menggunakan warna yang menyala.

b. *Classical Moderne*

Gaya ini dimunculkan untuk membawa kembali gaya historikal. Gaya ini memiliki ciri – ciri membawa unsur historikal dengan menggunakan Menara sebagai klimaks bangunan, terdapat patung di bagian luar gedung, menggunakan dekorasi di atas pintu.

c. *Streamline Modern*

Gaya ini merupakan perkembangan dari *zig-zag modern* yang membawa garis sebagai tren untuk membentuk sebuah ekspresi yang memiliki ciri – ciri antara lain atap yang datar, orientasi horizontal, banyak menggunakan kaca dan jendela, menggunakan banyak warna, material yang digunakan untuk realing adalah baja atau logam, serta mengutamakan efisiensi.

d. *Tropical Deco*

Gaya ini merupakan cabang dari gaya *streamline modern* yang muncul dari adaptasi iklim sebuah negara yang memiliki ciri-ciri antara lain memiliki garis cepat dan horizontal, menggunakan ornamen dengan gaya organik dan klasik, desain balok berbentuk dek, jendela berbentuk lubang meriam dengan penahan sinar matahari dan air hujan, desain asimetris, material yang digunakan adalah kaca untuk membentuk garis lurus dan tajam. (Weber 50 – 65)