

## 1. PENDAHULUAN

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta, karena itu tidaklah mengherankan jika pembangunan di Surabaya lebih pesat dibandingkan kota-kota lainnya. Berbagai macam pembangunannya seperti hotel, apartemen, ruko, pusat perbelanjaan dan lain sebagainya terlihat di mana-mana. Sebagai kota besar tentu mempunyai fasilitas yang lebih lengkap, tidak terkecuali fasilitas tempat hiburan. Berbagai macam tempat hiburan didirikan, salah satunya adalah kafe. Apabila kita perhatikan, kafe merupakan tempat hiburan yang kian marak. Hal ini terlihat dari bermunculannya berbagai macam kafe sehingga dapat juga dikatakan bahwa bisnis kafe sedang menjamur di Surabaya. Kafe menyediakan berbagai macam makanan dan minuman. Pengunjung juga akan dihibur dengan musik, baik musik yang diputar melalui *CD player* maupun *live band* sehingga diharapkan pengunjung dapat bersantai dan akan merasa terhibur.

Sebagai manusia tentunya kita memerlukan hiburan. Apalagi setelah kita disibukkan oleh berbagai macam kegiatan dan aktivitas, kita akan membutuhkan rekreasi atau hiburan untuk menghindarkan pikiran kita dari kejenuhan atau bahkan stres.

Kafe yang ada di Surabaya jenisnya bermacam-macam. Ada kafe dan restoran, kafe dan pub dan lain-lain. Sasaran usia yang dituju pun bermacam-macam. Ada kafe yang ditujukan untuk anak-anak muda, dewasa maupun keluarga.

*Skateboard* ditemukan pertama kalinya pada awal tahun 1900 dengan bentuk awal seperti skuter. Merupakan jenis olahraga ekstrem (*extreme games*) yang terkenal di kalangan anak-anak muda di seluruh dunia. Dikatakan olahraga ekstreme karena olahraga ini membutuhkan nyali besar untuk melakukannya. Permainan mempunyai *style* dan trik yang sangat bermacam-macam. Bahkan pemain dapat menciptakan sendiri triknya karena permainan skateboard tidak mempunyai peraturan. Bahkan pada saat pertandingan sekalipun. Pemain *skateboard* (*skater/skateboarder*) dapat bermain di arena bermain *skateboard* misalnya *Vert* dan *Street*. *Vert* (*Vertical*) berbentuk seperti huruf U yang

berukuran besar dan *Street* terdiri dari lapangan luas (*park*) yang terdiri dari bermacam-macam rintangan yang beraneka ragam. Arena bermain ini dinamakan "*Street Park*". *Skater* dengan aliran *Street* biasanya juga bermain di jalanan dengan menggunakan rintangan seperti hidran, *mfety cone*, *railing* tangga dan banyak lagi. Namun arena bermain *skateboard* bukan hanya *Vert* dan *Street* saja melainkan sangat banyak jenis dan bentuknya. Bentuk dari *skatepark* satu dengan lainnya pun tidak sama.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *skateboard* merupakan olahraga yang penuh dengan kebebasan dan tidak terikat dengan peraturan. Sesuai dengan jiwa anak muda yang selalu menginginkan kebebasan. Meskipun olahraga ini rawan dengan cedera namun jumlah penggemar *skateboard* terutama anak muda terus mengalami peningkatan..

Berdasarkan pertimbangan kedua hal di atas, penulis merancang interior Kafe Galeri Pro Skater yaitu kafe dengan nuansa galeri dimana galeri ini berisi informasi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan *skateboard* meliputi produk, patung para *skater* dan segala sesuatu yang berhubungan dengan olahraga ini.

### **1.1. Judul Karya Desain**

Judul karya desain yang dipilih oleh penulis yaitu 'Perancangan Interior Kafe Galeri Pro Skater di Surabaya ". Berikut pengertian dari judul karya desain yang diambil dari berbagai sumber:

a. Perancangan:

- Proses, cara, perbuatan merancang. (Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, Jakarta: Balai Pustaka. 2001: P.927)
- Suatu sistem yang berlaku untuk segala jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat suatu persoalan secara tidak terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan dimana satu masalah dengan yang lainnya saling kait-mengkait. (Suptandar, Pamudji. Desain Interor.1999:P.12)

- Proses pengenalan kepada permasalahan yang ada pembentukan sikap untuk mencari pemecahannya. (Ching, Francis D.K dan H A, Ir. Paulus. *Arsitektur: Bentuk, ruang dan susunannya*. Jakarta: Erlangga. 1999:10)
- Hasil proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran dan pengerjaan kreatif melalui beberapa tahap visualisasi yang diwujudkan dalam gambar presentasi dan gambar kerja dari perancangan tersebut.

b. Interior:

- Tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang, di dalam gedung dan sebagainya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, (Balai Pustaka, 2001), P.438)
- Tempat dimana kita beraktivitas dapat memberi kepuasan dan kenyamanan bagi si penghuni. (Le Corbusier, Seniman dan arsitek)
- Karya arsitek atau desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi, yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer. (Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Jakarta:Djambatan. 1999:11)

c. Kafe:

- Tempat minum kopi yang pengunjunnya dihibur dengan musik; tempat musik yang pengunjunnya dapat memesan minuman seperti kopi, teh, bir, kue dan sebagainya; kedai kopi. (Amelia. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. 2003:P.231)
- Suatu tempat dimana kita bisa menikmati waktu luang kita dengan santai tanpa berbuat apa-apa di depan publik.  
([www.media.mit.edu/groups/gn/projects/salon/obedcafe](http://www.media.mit.edu/groups/gn/projects/salon/obedcafe))
- Tempat yang biasanya dipakai untuk bertemu teman, relasi atau kolega. Kafe adalah jenis restoran yang paling sederhana dengan menu yang sangat sederhana pula. Tempat untuk sebuah kafe adalah di rumah yang didekorasi dan ditata dengan baik. Terkadang *shopping mall* juga

merupakan tempat yang cocok untuk sebuah kafe. (Eugene Chan-Director of Return, 2000)

- Menurut *Dictionary Of English and Culture* oleh Longman, kafe adalah restoran kecil yang melayani dan menjual makanan dan minuman ringan.
- Menurut *The News Collins Dictionary and Theosaurus*, kafe adalah restoran murah yang menyediakan makanan yang mudah dimasak atau makanan yang mudah atau makanan yang mudah dihidangkan kembali.

d. Galeri:

- Ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia)

e. Profesional:

Berhubungan dengan profesi, membutuhkan keahlian tertentu dalam melakukan keahliannya, yang mewajibkan adanya pembayaran dalam suatu pekerjaan. (Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer. Peter Salim)

f. *Skater*.

- *Skateboarder*; pemain *skateboard*,

g. Surabaya:

Menunjukkan lokasi dan merupakan nama sebuah kota di Indonesia, tepainya terletak di 07.12'-07.21' LS dan 112.36M 12.52' BT sekaligus sebagai ibu kota propinsi Jawa Timur. (Departemen Pendidikan dan kebudayaan. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. 1998: P.550)

## 1.2. Latar Belakang Masalah

*Skateboard* belakangan menjadi salah satu olahraga yang digemari oleh kalangan anak-anak muda di tanah air. Berbagai pertandingan *skateboard* yang melibatkan sejumlah sponsor merk-merk terkenal digelar. (**Sumber: majalah Board Riders Vol.1#05 hal.28 dan30, [www.isasii8.com](http://www.isasii8.com)**) Juga diadakannya *Bns Tour* yaitu *skateboarding tour* di berbagai kota-kota besar di Indonesia. (**Dikutip dari: majalah Board Riders Vol.1#05 hal.36-38**) *Skalepark* baru terus dibangun di berbagai tempat sebagai sarana bermain bagi para *skater*. Adanya sejumlah toko-toko yang menjual peralatan *skateboard* juga menjadi pendukung bagi penggenar *skateboard*. Bahkan Indonesia mempunyai badan asosiasi yang

bemama ISA (*Indonesian Skateboard Association*). Berbagai prestasi telah diukir oleh *skater-skater* tanah air kita, baik prestasi di dalam negeri maupun di luar negeri. (**Sumber: majalah Board Riders Vol.1#05 hal.32, [www.isask8.com](http://www.isask8.com)**)

Di Surabaya sendiri komunitas penggemar *skateboard* juga cukup banyak. Hal ini tampak dari para *skater* yang bermain di *skatepark* yang terletak di daerah Kenjeran di kawasan Surabaya Timur. Baru-baru ini pun di Surabaya baru saja diadakan pertandingan *skateboard* yang diadakan di kampus Unair. Salah satu *skaier* asal Surabaya yang terkenal yaitu Mario Palandeng yang baru-baru ini meraih prestasi pada kejuaraan yang diadakan di Kuala Lumpur. (**Dikutip dari: [www.isask8.com](http://www.isask8.com)**)

Melihat minat anak-anak muda Surabaya yang cukup besar terhadap *skateboard* maka penulis bermaksud merancang interior kafe untuk segmen anak-anak muda dengan galeri yang berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan *skateboard*, meliputi peralatan, informasi dan replika dari *skater-skater* profesional dari manca negara.

Pertimbangan lain dalam perancangan Kafe Galeri *Pro Skaier* ini yaitu bahwa di Surabaya belum ada kafe dengan nuansa *sport* galeri sehingga diharapkan dapat menjadi tempat hiburan favorit terutama dari kalangan anak-anak muda.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diperoleh rumusan sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang interior sebuah kafe yang bemuansa galeri dimana keduanya saling mendukung?
- b) Bagaimana mengaplikasikan unsur-unsur *style* dan nuansa *skateboard* ke dalam desain kafe galeri?
- c) Bagaimana merancang kafe galeri sedemikian rupa sehingga menjadi suatu tempat hiburan yang menarik?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

- a) Memperkenalkan *skater-skater* profesional yang merupakan sumber inspirasi dan legenda yang membawa pengaruh besar dalam dunia *skateboard*.

- b) Menyediakan berbagai kebutuhan yang berhubungan dengan *skateboard*.
- c) Menyediakan berbagai macam makanan dan berbagai jenis minuman.
- d) Menciptakan kafe *sport* galeri dengan desain yang unik sehingga dapat menarik minat konsumen, mengingat kafe galeri *Pro Skater* adalah yang pertama kalinya di Surabaya.

## 1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan Kafe Galeri *Pro Skater* ini memberikan manfaat bagi:

- Penulis:
  - 1) Penulis dapat memperoleh pengetahuan mengenai olahraga *skateboard*.
  - 2) Memberikan pengetahuan kepada penulis bagaimana merancang kafe yang bemuansa galeri sport dimana galeri ini berisi produk-produk dan peralatan yang berhubungan dengan *skateboard*.
- Masyarakat:
  - 1) Sebagai wadah dan tempat berkumpulnya anak-anak muda juga para penggemar *skateboard* yang ingin bersantai (makan, minum dan sebagainya) atau yang ingin membeli kebutuhan yang berhubungan dengan *skateboard* di galeri.
  - 2) Mengangkat nilai-nilai dan daya tarik *skateboard* sebagai olahraga yang menarik dan penuh tantangan sehingga olahraga ini dapat lebih memasyarakat dan lebih dapat diterima di kalangan anak muda.

## 1.6. Ruang Lingkup Perancangan

### 1.6.1. Luasan Lingkup Perancangan

Kafe Galeri *Pro Skater* ini terletak di dalam Laguna View Shopping Mall yang terletak di jalan Kejawan Putih yang berada di kawasan pantai timur Surabaya. Luasan tapak adalah 435 Ha.

Kafe Galeri *Pro Skater* mempunyai target pengunjung:

- a) Usia :17 tahun ke atas
- b) Jenis Kelamin :laki-laki dan perempuan
- c) Target Pasar :menengah ke atas.

Jam operasional *shopping mall*: Senin- Minggu pk 11.00-23.00

Jam operasional kafe : Senin- Minggu pk 11.00-22.00

### 1.6.2. Fasilitas-Fasilitas yang Disediakan

Fasilitas yang terdapat pada kafe galeri ini adalah:

#### a) Area Makan

Merupakan tempat untuk menikmati aneka menu makanan dan minuman yang disediakan oleh kafe. Kafe ini mempunyai menu utama *steak*. Selain itu juga tersedia berbagai makanan lainnya seperti hamburger, pasta, *barbeque* dan lainnya. Makanan ringan yang meliputi salad, aneka *pastry* dan *sandwich*. Area makan dibagi menjadi tujuh bagian, pada empnt bagian diantaranya terdapat ketinggian lantai. Penataan serta jenis meja dan kursinya pun bermacam-macam. Kapasitas pengunjung pada seluruh area makan dapat menampung 174 orang.

#### b) Area Bar

Fasilitas ini menyediakan berbagai merek dan jenis minuman alkohol seperti *wine*, *whisky*, bir dan lain-lain. Di samping itu tersedia aneka macam minuman beralkohol yang diracik atau dicampur sendiri. Selain minuman beralkohol, juga tersedia aneka minuman non alkohol. Kapasitas kursi di area bar dapat menampung pengunjung sebanyak 18 orang.

#### c) Area Galeri

Fasilitas ini merupakan tempat untuk melihat produk-produk dan bermacam-macam informasi tentang *skateboard*, juga pengunjung dapat membeli produk dan aksesoris *skateboard* yang diinginkan. Area galeri dibagi menjadi dua:

#### d) Area Galeri Pajang

Pada galeri pajang, pengunjung dapat melihat-lihat produk-produk *skateboard* dari berbagai merek, meliputi:

- informasi mengenai *skater-skater* profesional dan sejarah *skateboard*
- peralatan *skateboard* (papan, roda, *truck*, helm, peralatan pelindung, sepatu)
- poster dan foto
- miniatur *skatepark*
- replika *cab ramp*

- patung figur *skater* skala 1:1
- miniatur figur *skater*
- *clothing* (berbagai jenis pakaian dan celana)
- sepatu

e) Area Galeri Jual

Pengunjung dapat memilih dan membeli berbagai produk *skateboard* dari berbagai merek yang diinginkan pada galeri jual. Adapun barang-barang yang dijual meliputi:

- *clothing* (berbagai jenis pakaian dan celana)
- peralatan *skateboard* (papan, *truck*, roda, helm, sepatu dan peralatan pelindung)
- aksesoris dan perlengkapan
- berbagai jenis tas
- foto dan poster
- dvd
- majalah
- topi
- miniatur figur *skater*

f) Area Ruang Tunggu

Fasilitas ini disediakan untuk pengunjung yang mengantri apabila area makan atau area bar sedang penuh, juga bagi pengunjung yang ingin pesan *take away*.

g) Resepsionis

Fasilitas ini disediakan bagi pengunjung yang membutuhkan berbagai informasi.

h) Area Kasir

Melayani transaksi untuk makanan minuman serta barang yang dibeli di galeri jual.

i) Area Dapur

Tempat untuk membuat makanan dan minuman.

j) Ruangan *Waiter*

Ruangan ini merupakan ruang tunggu para *waiter* yang sedang bertugas. Sistem pemanggilan *waiter* yaitu dengan menggunakan tombol yang ada pada

setiap meja di seluruh area makan. Apabila tombol itu ditekan, maka akan terhubung ke ruangan *waiter* dan *waiter* akan datang untuk melayani.

k) *Storage*

Tempat untuk menyimpan stok bahan makanan dan minuman.

l) Ruangan *Chef dan Receiving*

Fasilitas ini disediakan untuk *chef* (kepala koki) dan *receiving* yaitu bagian yang menerima stok barang datang.

m) *Trash and Garbage Room*

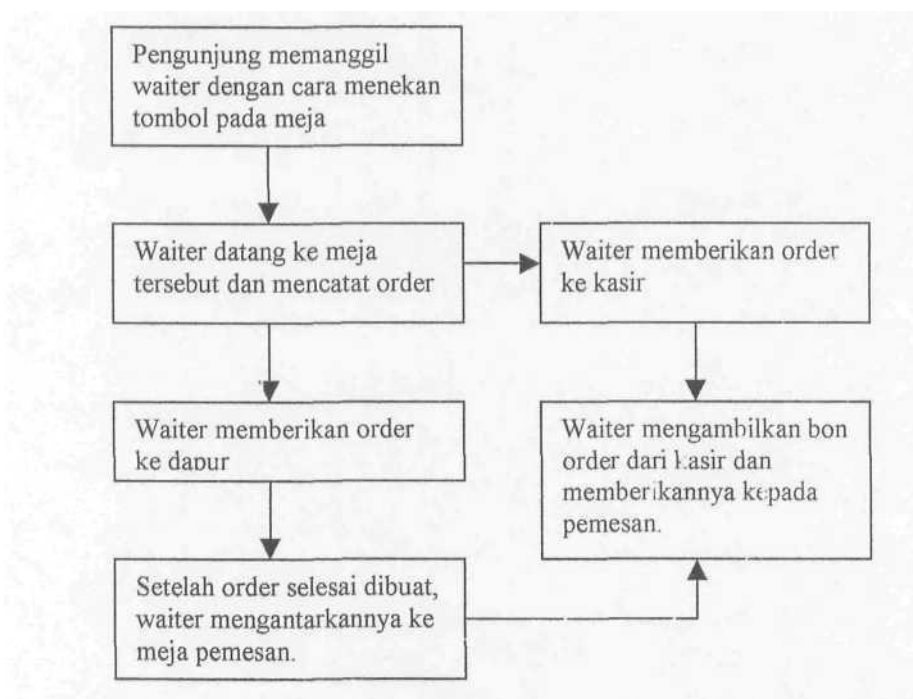
Ruangan yang digunakan untuk menampung sampah sebelum sampah tersebut dihancurkan dan dibuang.

### 1.6.3. Suasana yang Dihadirkan

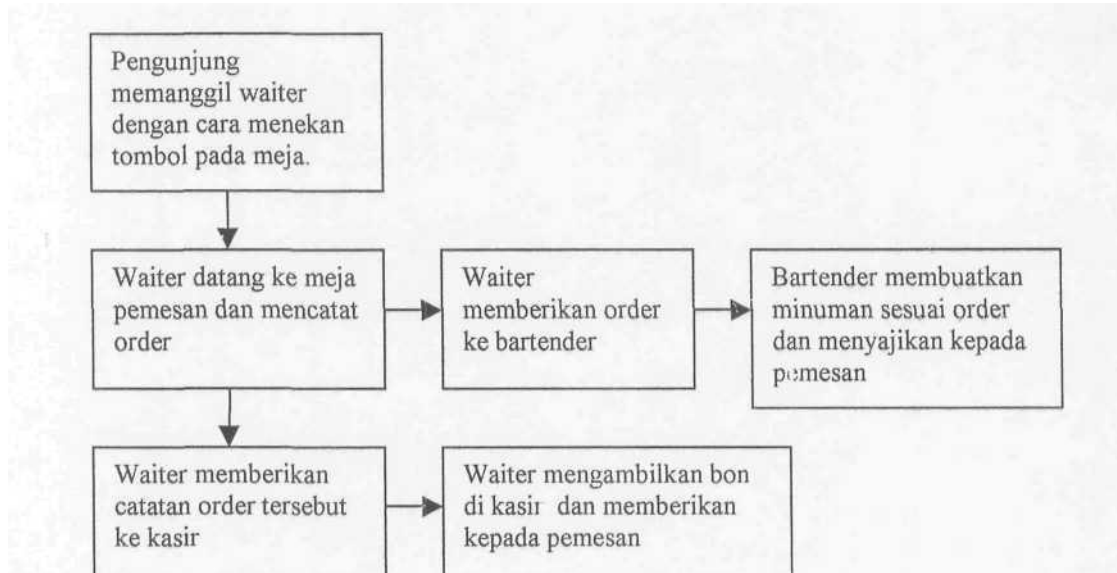
Kafe Galeri *Pro Skaler* ini menampilkan suasana *skatepark* dan jalanan di malam hari. Untuk mendukung suasana malam hari, digunakan warna-warna gelap juga melalui penataan dan pemilihan jenis pencahayaan.

### 1.6.4. Pola Pelayanan

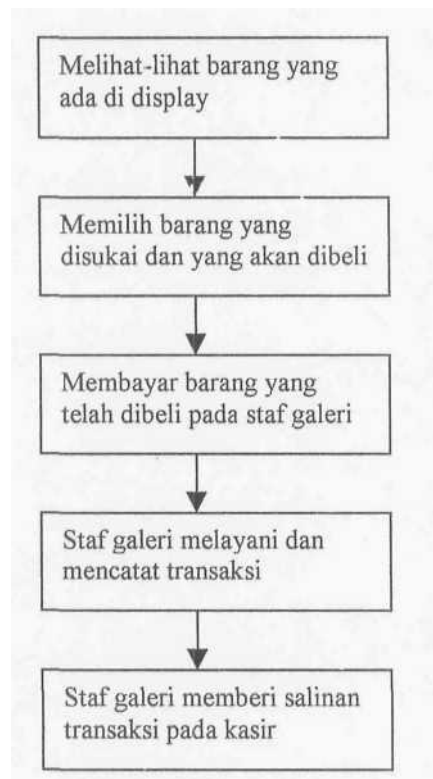
#### 1. Pola Pelayanan Pada Area Makan



#### 2. Pola Pelayanan Pada Area BEJ



### 3. Pola Pelayanan Pada Area Galeri Jual



## 1.7. Metode Perancangan

### 1.7.1. Data yang Diperlukan

Data-data yang diperlukan meliputi:

#### a) Data Lapangan

Survei dan wawancara ke kafe dan mengumpulkan data-data mengenai:

- Pola aktivitas dalam ruang yang meliputi pengunjung dan staf.

- Sistem kerja yang diterapkan oleh kafe
- Besaran ruang, organisasi ruang dan sirkulasi.
- Mengenai pencahayaan dan penghawaan.
- Kelebihan dan kekurangan kafe tersebut.
- Perabot-perabot yang dibutuhkan beserta penataannya.
- Jam operasional yang diterapkan.

b) Data Literatur

Literatur yang dipergunakan adalah mengenai sirkulasi, perabot yang dibutuhkan beserta ukurannya yang ideal, elemen-elemen interior yang ideal, meliputi warna, bahan lantai, dinding dan plafon. Data-data literatur diperoleh antara lain dari buku-buku, majalah, internet dan beberapa sumber lainnya.

### 1.7.2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu melalui survei, wawancara dan data-data literatur yang diperoleh dari buku, majalah dan internet.

#### 1.7.2.1. Survei Lokasi

Survei lokasi dilakukan di dua tempat

- a) *Big Bone American Steaks & Ribs* yang terletak di jalan H.R. Mohammad 360, Surabaya.
- b) *D 'Cuisine Steak, Resto & Cafe* yang terletak di jalan Biliton (Patung Liberty), Surabaya.

#### 1.7.2.2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak yang berkaitan yaitu kepada manajer dan staf masing-masing kafe.

### 1.7.3. Metode Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan semua data-data yang diperlukan, maka data-data tersebut akan dianalisa mulai dari penataan ruang, pembagian dan kebutuhan ruang, sirkulasi, elemen interior, sistem operasi dan sebagainya. Kemudian mengolah data (berdasar grafik, perhitungan, tabulasi dan lain-lain.) dan membuat

data yang sesuai untuk perancangan kafe galeri berdasarkan perbandingan yang diperoleh dari lapangan.

#### 1.7.4. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode komperatif. Analisis data dilakukan dengan membandingkan kedua tempat yang sudah disurvei. Kemudian hasilnya masih akan dibandingkan lagi dengan hasil wawancara dan data literalur.