

DESAIN INTERIOR IFLAVA ICE CREAM AND FUN CAFÉ

Nama : Maya Kartini

NIM : 200805017

Jur. /PS : Desain Interior

Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Persaingan bisnis kuliner di Bali cukup menjamur salah satunya adalah *cafe*. Oleh karena itu *cafe* di era sekarang sudah berkembang pesat di Bali. Perkembangan gaya hidup membuat bisnis *cafe* menciptakan konsep dan image yang baru serta berbeda. Saat ini *Cafe* bukan lagi sekedar sebagai tempat makan dan minum saja, tetapi juga digunakan sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi antar sesama sambil menikmati makanan dan minuman yang tersedia. Untuk menarik perhatian para pengunjung salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan membuat suasana yang menarik dan berkonsep. Kondisi inilah yang menjadi peluang bagi *iflava Ice Cream and Fun Café* untuk melakukan ekspansi mencari pasar baru. *iflava Ice Cream and Fun Café* adalah sebuah kafe khusus bagi para penikmat es krim, dimana komunitas penikmat es krim berasal dari seluruh kalangan. Menurut penelitian es krim memiliki manfaat untuk mengembangkan daya pikir seseorang. Es krim juga identik dengan hal-hal yang dianggap ceria. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka *Fantasy Alice in Wonderland* terpilih menjadi konsep yang diaplikasikan pada Desain Interior *iflava Ice Cream and Fun Café*. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengangkat *iflava Ice Cream and Fun Café* untuk dijadikan sebagai studi kasus perancangan tugas akhir mahasiswa.

Kata kunci : Desain, Interior, *iflava Ice Cream and Fun Café*, *Fantasy Alice in Wonderland*

ABSTRACT

The competition in culinary business in Bali is simply like a trend nowadays, one of them is cafe. Therefore, the development of cafe in Bali is fast. The development of life style makes cafe business creates new and different concept and image. Nowadays, cafe is not only a place for having some meals or drinking , but it is also used as a place to gather and being socialize with others while enjoying some foods and drinks that are available. To get the visitors' attention , a way that can be done is by making a conceptual and interesting situation. This kind of condition that can be used as an opportunity in business for Iflava Ice Cream And Fun Cafe to do expansion to find new market .Iflava Ice Cream And Fun Cafe is a cafe that is designed specially for ice cream lovers where the community of ice cream lovers can be come from all society level. Based on a research , ice cream has advantage to develop a person's ability in thinking. Ice cream is also regarded as identically a symbol of 'cheerfulness'. Based on those reasons, fantasy alice in wonderland is choosen as a concept that will be applied as the interior design of Iflava Ice Cream And Fun Cafe. Based on that background, the writers is interested to choose the beatles cafe to be used as design case study of university student's final task.

Keywords : Design, Interior, Iflava Ice Cream and Fun Cafe, Fantasy Alice in Wonderland

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia usaha khususnya di bidang kuliner saat ini cukup diminati oleh sebagian orang karena makanan dan minuman merupakan kebutuhan setiap orang. Terdapat banyak usaha dalam bidang kuliner yaitu : Restoran, Rumah Makan, Warung, Kafe, dan yang lainnya. Salah satu usaha dalam bidang kuliner yang saat ini sedang diminati adalah Kafe. Kafe biasanya memberikan penampilan yang berbeda pada interior ruangnya untuk menarik minat pelanggan, para pemilik kafe lebih memperhitungkan kesan ruang yang akan membuat para pelanggan nyaman dan bisa bersantai.

Seiring dengan perkembangan jaman, terjadi perubahan pola makan masyarakat sebagai akibat adaptasi gaya hidup yang diadopsi dari budaya barat. Contohnya seperti adaptasi masyarakat dalam hal mengkonsumsi es krim. Dengan kemajuan teknologi dan pesatnya perkembangan gaya hidup masa kini. Es krim disajikan dengan beraneka ragam rasa, bentuk dan warna yang lebih variatif dengan penyajian yang lebih menarik. Sehingga banyak orang lebih memilih es krim sebagai makanan selingan yang menyegarkan. Melihat latar belakang kebutuhan dan keinginan tersebut membuat bidang usaha *es krim* menjadi berkembang dan banyak diminati masyarakat. Usaha *es krim* yang ada sekarang lebih variatif, mulai dari stand es krim yang menjual es krim buatan sendiri dalam skala kecil, Sampai dengan *café ice cream* yang menjual es krim tertentu sesuai dengan konsep *es krim* tersebut.

Perkembangan gaya hidup membuat bisnis *es krim* menciptakan image baru, munculah gagasan dengan membangun sebuah *café* atau restoran yang menawarkan aneka jenis es krim. Untuk menarik perhatian para pengunjung salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan membuat suasana yang menarik dan berkonsep. Kondisi inilah yang menjadi peluang bagi *iflava Ice Cream and Fun Cafe* untuk melakukan ekspansi mencari pasar baru.

iflava Ice Cream and Fun Cafe terletak di Jl. Niti Mandala, Renon Denpasar. Lokasi ini berada pada tempat yang strategis karena cukup banyak aktivitas yang terdapat di daerah Renon. Terletak di sebelah jalan raya sehingga memudahkan untuk mencari lokasi tersebut. Lokasi ini merupakan bangunan dari sebuah restoran dan dialih fungsikan. Alih fungsi denah tersebut menimbulkan tuntutan ruang baru untuk mewadahi segala aktivitas sebuah *cafe*. *iflava Ice Cream and Fun Cafe* adalah tempat yang menjual es krim buatan sendiri yang telah dikreasikan oleh pemiliknya. Adapun alasan pemilik untuk menjual es krim adalah karena menurutnya es krim mampu memberikan rasa senang dan gembira serta memberikan fantasi yang berbeda ketika sedang menikmati bermacam-macam jenis es krim, selain itu pemilik juga menyukai ketika anak-anak sedang menikmati es krim. Alasan tersebut memberikan tema yang akan dipilih untuk *iflava Ice Cream and Fun Cafe* adalah *Fantasi*. Karena tema fantasi masih terlalu luas maka diambil sebuah cerita fantasi klasik anak-anak yang cukup terkenal yaitu berjudul *Alice in Wonderland*. Cerita dari *Alice in Wonderland* tersebut akan dijadikan konsep *iflava Ice Cream And Fun Café*. Pemilihan konsep tersebut juga karena telah dilakukan survei pada pengunjung *iflava Ice Cream and Fun Cafe* yang memilih cerita *Alice in Wonderland* sebagai konsep *iflava Ice Cream And Fun Café*. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka “*Fantasi Alice in Wonderland*” terpilih menjadi konsep yang diaplikasikan pada Desain Interior *iflava Ice Cream And Fun Café*. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengangkat *iflava Ice Cream And Fun Café* untuk dijadikan sebagai studi kasus perancangan tugas akhir mahasiswa.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari semua uraian di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana mendesain sebuah kafe yang identik dengan es krim sehingga dapat memenuhi seluruh kebutuhan aktivitas civitas dengan baik?

2. Bagaimana perwujudan ruang yang bernuansa *Fantasi Alice in Wonderland* sehingga dapat menimbulkan suasana seperti berada pada sebuah imajinasi dalam sebuah kafe?

C. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Cafe

Café adalah tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan *music* atau tempat *informal* yang menyajikan makanan dan minuman ringan. (Lawson, 1973:76).

Atau restoran kecil yang melayani dan menjual makanan ringan dan minuman, kafe biasanya digunakan untuk rileks (Kamus Bahasa Indonesia: 432). Makanan yang sering dihidangkan pada sebuah kafe diantaranya, makanan ringan dan berat tetapi tetap praktis, seperti *cake*, sandwich, burger, nasi goreng dan mie goreng. Dan juga berbagai minuman pendamping dengan ciri yang berbeda-beda pada setiap kafe.

2. Perkembangan Es Krim Di Indonesia

Di Indonesia, es krim dibawa oleh bangsa Belanda, dan pada awalnya merupakan jenis makanan yang sangat mahal dan mewah. Es krim pada awalnya dikonsumsi di Iced Cream Saloon di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bogor, Bandung, Semarang, Surabaya, Malang, Medan, dan sebagainya. Yang dapat mengonsumsi es krim hanyalah orang-orang Belanda dan sebagian kecil masyarakat Indonesia. Karena iri melihat sinyo dan noni Belanda mengonsumsi es krim dengan lezatnya, rakyat Indonesia tidak kehilangan akal untuk berkreasi. Rakyat Indonesia mengganti bahan dasar es krim berupa susu, yang pada saat itu sangat mahal, dengan santan. Santan yang terbuat dari kelapa ini banyak sekali terdapat di Indonesia, kemudian diolah menjadi es krim. Caranya, santan diaduk di dalam ember kayu, dengan campuran es dan garam selama 6-8 jam. Es krim santan ini kemudian dikreasikan dengan tambahan rasa lokal, seperti kelapa, kopyor,

angka, alpukat, ketan hitam, dan lain-lain. Es krim disajikan dengan roti tawar, *cone*, maupun dalam gelas kaca. Selain mendapat sebutan sebagai es dung dung, es krim jenis ini juga dikenal sebagai es puter, yang menjadikannya makanan penutup tradisional khas Indonesia. Es dung dung dengan bahan dasar santan ini juga istimewa karena merupakan satu-satunya es krim di dunia yang menggunakan bahan dasar santan. Belum ada negara atau bangsa manapun di dunia yang mengklaim penggunaan bahan dasar santan untuk es krim selain Indonesia. (Sandra Johan)

D. KONSEP DESAIN

Konsep sebuah desain adalah suatu jalan yang harus dilalui di dalam urutan perencanaan. Konsep juga berfungsi untuk menghasilkan ekspresi dalam wujud perencanaan (Suparto, 1979:5). Perencanaan tersebut diupayakan seoptimal mungkin sesuai dengan tuntutan selera estetika manusia. Konsep yang digunakan pada kasus ini adalah "*Fantasi Alice in Wonderland*". *Alice's in Wonderland* (1865) adalah cerita fiksi yang ditulis oleh penulis dari Inggris, Lewis Carroll. *Alice in Wonderland* termasuk karya sastra Inggris klasik dan merupakan salah satu karya yang telah banyak dikenal di dunia terutama dalam hal cerita anak-anak serta para remaja. *Alice in Wonderland* bercerita tentang anak perempuan berumur 17 tahun yang tersesat di dunia ajaib yang dipenuhi banyak makhluk aneh melalui sebuah lubang kelinci. Tersesat ditaman yang luas, bertemu dengan Red Queen dan banyak hal yang selama ini menjadi fantasinya. Dapat disimpulkan bahwa konsep yang digunakan adalah konsep memberikan suasana berbeda serta keunikan perjamuan dalam makan es krim bagi pengunjung dengan menggunakan gaya interior *Modern Neo-Classic*. Konsep ini menjadi jawaban atas permasalahan, yaitu menjadikan interior sebagai daya tarik bagi pengunjung sesuai fungsi *iflava Ice Cream and Fun Cafe* sebagai tempat menikmati es krim dan berkumpul bagi para Remaja serta anak-anak.

E. KONSEP KHUSUS

1. Konsep pola ruang

Konsep pola ruang yang digunakan yaitu cluster dimana bentuknya bersifat fleksibel dan dinamis. Dimana terdiri dari ruang yang sejenis namun berbeda karakter. 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.

2. Konsep Bentuk

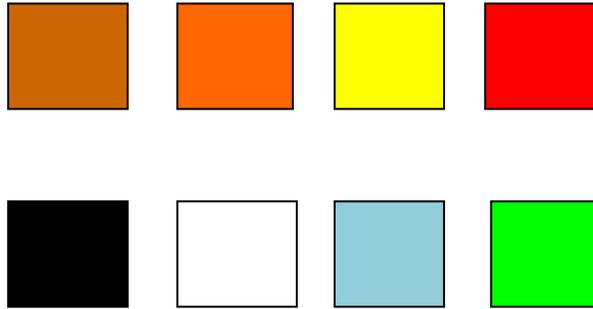
Bentuk yang diangkat adalah bentuk – bentuk geometris karena dalam cerita Alice in Wonderland sendiri gaya yang digunakan adalah gaya neo-classic pada jaman era Ratu Victoria namun karena pada kasus memiliki ikon nama café yang bersifat modern maka gaya modern juga akan diaplikasikan pada konsep bentuknya dimana pada penerapannya akan menyederhanakan bentuk – bentuk dari fasilitas yang bernuansa klasik.

3. Konsep Tata Letak Furniture

Konsep tata letak pada iflava Ice Cream and Fun Café dikelompokkan menurut ruangan yang telah ditentukan dimana setiap ruangnya memiliki desain yang berbeda sesuai dengan konsep Alice in Wonderland.

4. Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna yang mencerminkan karakter atau tokoh dalam cerita Alice in Wonderland.

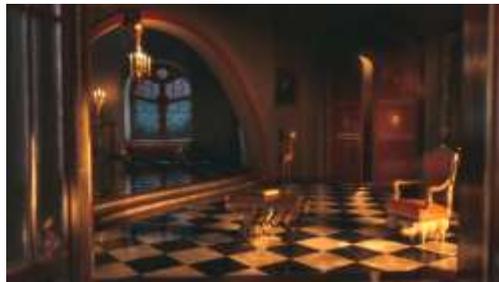


Gambar warna – warna yang mencerminkan karakter
dalam cerita Alice in Wonderland

5. Konsep Material

1) Lantai

Material untuk lantai yang paling menonjol adalah penggunaan granit, keramik dan batuan sebagai penutup lantai. Dengan menggunakan pola geometris diagonal permukaan Granit dapat terlihat menarik meski tanpa dipoles sekalipun.



Gambar Pola Lantai Kerajaan Di Cerita Alice In Wonderland

2) Dinding

Dinding menggunakan bahan wallpaper dengan motif batuan, motif floral serta wallpaper dengan gambar yang mencerminkan suasana berada di sebuah taman.



Gambar Dinding Kerajaan di cerita Alice in Wonderland



Gambar wallpaper bergambar



Gambar wallpaper motif floral

3) Plafond

Plafond sebagian besar menggunakan bahan kalsiboard sebagai penutup. Dengan menggunakan pola dan bentuk geometris seperti kotak dan lengkung.



Gambar ceiling



Gambar ceiling

6. Konsep Fasilitas

fasilitas pada *iflava Ice Cream and Fun* menampilkan gaya *Modern Neo Classic*, Bentuk-bentuk *furniture* akan diambil dari bentuk lengkung dan geometris. Ciri-cirinya adalah penekanan pada garis lurus keseriusan, desain logis. Gaya modern digunakan pada pemilihan bahan serta finishing agar terlihat lebih kekinian.

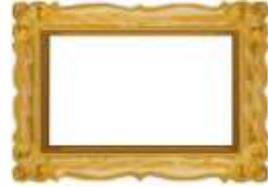
7. Konsep Aksesoris



Gambar wall lamp



Gambar chandelier



Gambar frame foto

8. Konsep Dekorasi

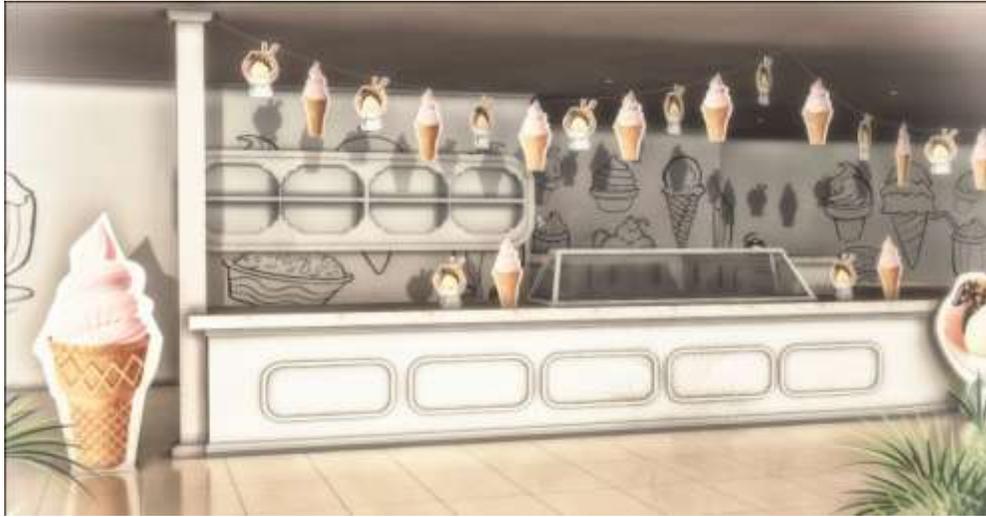


Gambar tirai panjang elegan



Gambar soft furnishing

F. VISUALISASI RUANG



Gambar Visualisasi Area Kasir Dan Display

Pada area kasir dan display menggunakan wallaper bergambar es krim. meja kasir didesain sesuai dengan kebutuhan untuk sekaligus mendisplay jenis-jenis es krim yang akan dijual. Sehingga para pembeli mampu memilih dan melihat dengan jelas es krim yang akan di pesan. Area kasir sendiri terletak dibagian tengah ruang yang berfungsi sebagai pusat pelayanan kafe. Hal ini dilakukan agar para pegawai dan para pengunjung tidak terlalu jauh ketika akan pergi ke kasir serta display sehingga mampu memberi pelayanan yang maksimal.



Gambar Visualisasi Area Playground

Area playground memang di desain khusus untuk pengunjung anak-anak. Dalam area ini disediakan permainan anak-anak untuk menarik minat pengunjung. Selain itu pada area ini desain dinding menggunakan wallpaper bergambar hutan jamur, desain furniture pun dibuat dengan inspirasi dari bentuk jamur untuk menampilkan suasana seperti layaknya suasana di hutan dalam cerita alice. fasilitas yang disediakan memiliki standar ukuran untuk anak-anak berusia 4-8 tahun. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang ceria dimana warna-warna tersebut dapat membantu merangsang tumbuh kembang anak-anak.



Gambar Visualisasi Chess Room

Chess room merupakan ruangan yang didesain dengan memberikan permainan catur. Ruangan didesain layaknya area catur karena mengadaptasi dari tokoh White Queen yaitu merupakan ratu dari dunia catur. Sehingga dalam desain ruangan ini mengaplikasikan semua hal yang berhubungan dengan catur. Seperti pemilihan warna lantai yang random hitam putih, lalu kolom ruangan yang dibuat menyerupai pion pada permainan catur. Pemilihan warna dominan putih untuk menyesuaikan dengan karakter tokoh White Queen yang tenang dan baik hati.



Gambar Visualisasi Card Room

Card room merupakan ruangan yang didesain dengan memberikan permainan kartu pada pengunjungnya. Ruangnya pun di desain dengan ciri khas dari Red Queen yang merupakan salah satu tokoh yang terdapat dalam cerita Alice. Red Queen merupakan Ratu dari semua kartu sehingga pada ruangan ini diaplikasikan visualisasi dari jenis-jenis kartu. Pemilihan warna pada ruangan ini menggunakan warna merah, hitam dan putih yang disesuaikan dengan karakteristik dari tokoh Red Queen yang angkuh, sombong, dan jahat. Bentuk jendela, kolom dan pola lantai yang geometris disesuaikan dengan bentuk-bentuk dari kerajaan Red Queen.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

a. Dengan penempatan ruang yang sesuai dengan urutan dan kebutuhan aktivitas serta fasilitas penunjang pada interior *Iflava Ice Cream and Fun Café* maka dapat memenuhi seluruh kebutuhan aktivitas civitas di dalamnya. Area café terbagi atas fungsinya yaitu untuk bermain kartu dan catur. Selain itu area kerja juga diletakkan dibagian belakang agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung.

b. Dengan penempatan ruang yang sesuai dengan urutan dan kebutuhan aktivitas Melalui konsep *Fantasi Alice in Wonderland*, maka tercipta ruang yang memiliki gaya neo klasik yang modern. Warna-warna yang sesuai dengan karakteristik tokoh Alice in Wonderland, bentuk geometris menyatu dengan baik dalam sebuah desain interior *Iflava Ice Cream and Fun Café*. Aplikasi bentuk, warna dan material dari gaya neo klasik yang memiliki kesan mewah dan gaya modern yang memiliki kesan sederhana namun tetap terlihat menarik akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung.

5.2 Saran

a. Dalam mendesain *Iflava Ice Cream and Fun Café* yang merupakan ruang public dimana menjadi tempat untuk bersantai dan menghabiskan waktu sebaiknya mengacu pada desain yang nyaman, akrab serta menarik agar para pengunjung dapat merasakan kenyamanan baik dari segi interior maupun dari segi kuliner.

b. Sebaiknya dalam desain interior *Iflava Ice Cream and Fun Café* ini mampu memenuhi kriteria-kriteria desain dan memenuhi persyaratan secara teknis serta memperhatikan nilai-nilai estetika yang ingin dicapai berdasarkan konsep desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D. K, 1980, *Bentuk Ruang dan Susunannya*. Erlangga, Jakarta.
- Ching, Francis D. K. 1996. *Interior Designing Illustrated*. London : International Thomson Publishing Inc.
- Akmal, Imelda. 2011. *30 Material Inovatif*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Akmal, Imelda. 2012. *100 wall pannel dekoratif*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Mangunwijaya, Y.B. 1981. *Pasal-Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta : PT.Gramedia
- Marizar, Eddy. 2003. *Designing Furniture*. Yogyakarta : Media Pressindo
- Neuferst Ernst.1991. *Data Arsitek, Jilid 2, Edisi kedua (Alih Bahasa Sjamsu Amri)*. Erlangga. Jakarta.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta : Erlangga
- Poerwadarminta, W.J.S, 1983. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta; Balai Pustaka
- Porter,Darwin. 2010. *The Cafes And Restaurants Of Paris*, University of California
- Satwiko, Prasasto, 2004. *Fisika Bangunan 1*. Yogyakarta : Andi
- Sumalyo, Yulianto. 2003. *Arsitektur Klasik Eropa*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- Sumalyo, Yulianto.2005. *Arsitektur Modern edisi 2*.yogyakarta.Gadjah mada university press
- Suparto, Joko. 1979. *Mengembangkan Konsep Perencanaan*. Jakarta : Pustaka Firdaus
- Suptandar, Pamudji, 1995, *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, universitas Trisakti, Jakarta.

Suptandar, Pamudji, 1985. *Interior Design*, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Universitas Trisakti, Jakarta.

Wardono, Prabu. 1996. *Prinsip Desain Interior*. Bandung : ITB

wikipedia.org(2012).cafe. (diunggah 12/03/2012)

wikipedia.org(2012).alice in woonderland. (diunggah 12/03/2012)

wikipedia.org(2012).es krim. (diunggah 15/03/2012)