

ABSTRAC

Carline Fiona D

Interior Design

Interior Design of 'Sermo Café' in Surabaya with Biophilic Approach

The city of Surabaya is a bustling city with high activity levels, which causes its residents to need facilities to unwind. Cafes are one of the amenities for the people of Surabaya to relax, refresh their minds, or serve as productive spaces for their activities. However, it has been found that people are becoming increasingly isolated from nature, even though one of the factors affecting human productivity is the environment. Research supports that people can achieve their best performance when surrounded by nature. Therefore, spaces are designed not only to support mental health but also to enhance productivity through biophilic design.

The redesign of "Sermo Café" using a biophilic approach aims to provide an environment that enhances well-being and comfort while reducing visitor stress levels. Additionally, the biophilic concept in the café introduces new and attractive visuals. The café's decor will prominently feature green plants, creating a nature-like atmosphere, along with optimal lighting and ventilation. This redesign aims to attract customers and provide a pleasant experience.

The method used is design thinking, consisting of nine stages: understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, storytelling, pilot, and business model. The target of this project is the redesigned interior of Sermo Café with a biophilic approach, showcased through 3D render perspectives, working drawings, study models, mood boards, and other details.

Keywords: *Design, Café, Biophilic, Comfort*

ABSTRAK

Carline Fiona D

Perancangan Interior

Perancangan Interior Sermo Cafe di Surabaya dengan Pendekatan Biofilik

Kota Surabaya merupakan kota dengan mobilitas kesibukan yang tinggi yang menyebabkan masyarakat kota Surabaya membutuhkan sarana untuk melepas penatnya. Cafe merupakan salah satu fasilitas bagi masyarakat Surabaya untuk bersantai dan menyegarkan pikiran atau menjadi tempat yang produktif untuk melakukan aktivitasnya. Namun, ditemukan fakta manusia semakin terisolasi dari alam, padahal faktor yang mempengaruhi tingkat produktifitas manusia salah satunya adalah lingkungan, didukung dengan penelitian yang memberi pernyataan bahwa manusia dapat mencapai performa terbaik saat dikelilingi oleh alam. Oleh karena itu, ruangan dirancang agar selain dapat mendukung kesehatan mental, desain ruang dengan pendekatan biofilik ini mampu meningkatkan tingkat produktifitas. Perancangan ulang cafe "Sermo Café" menggunakan pendekatan biofilik bertujuan untuk memberikan suasana lingkungan yang mampu meningkatkan kesejahteraan dan kenyamanan serta mampu mengurangi tingkat stress pada pengunjung. Selain itu, konsep biofilik pada cafe juga menghadirkan visual yang baru dan menarik. Dekorasi cafe akan banyak menggunakan tanaman hijau yang akan memberi suasana yang dekat dengan alam serta menyediakan pencahayaan dan penghawaan yang optimal. Perancangan ini bertujuan untuk menarik minat konsumen dan memberikan pengalaman menyenangkan. Metode yang digunakan adalah design thinking yang terdiri dari 9 tahap yaitu, understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, story telling, pilot, dan business model. Target dari proyek ini adalah hasil redesain interior Sermo Café dengan pendekatan biofilik yang ditunjukkan melalui perspektif 3D render, gambar kerja, dan maket studi, moodboard, dan detail lainnya.

Kata kunci: *Perancangan, Kafe, Biofilik, Kenyamanan*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	3.1 Data Lapangan Fisik	28
LEMBAR PENGESAHAN	ii	3.2 Data Lapangan Non Fisik	29
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	iii	3.3 Denah Eksisting	30
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii	3.4 Pola Aktivitas	34
KATA PENGANTAR.....	iv	3.5 Analisis Elemen Interior	36
ABSTRAK	v	4. POINT OF VIEW	38
DAFTAR ISI	vii	4.1 Empathy Map	39
DAFTAR LAMPIRAN	ix	4.2 Progammatic Concept	40
1. PENDAHULUAN	1	4.3 Framework	41
1.1 Latar Belakang	1	4.4 Zoning Grouping	42
1.2 Rumusan Masalah	2	4.5 Pola Hubungan Ruang	43
1.3 Tujuan Perancangan	2	4.6 Besaran Ruang	44
1.4 Design Thinking	3	4.7 Karakteristik Ruang	45
2. UNDERSTAND	4	4.8 Alternatif Zoning Grouping	46
2.1 Literatur Klasifikasi Restoran	5	5. IDEATE	48
2.2 Literatur Persyaratan Kafe	6	5.1 Konsep Desain	49
2.3 Literatur Antropometri	12	5.2 9 Elemen Interior	50
2.4 Literatur Peran Interior	17	5.3 Konsep Desain Alternatif 1	54
2.5 Literatur Biofilik	19	5.4 Moodboard Alternatif 1	55
2.6 Tipologi	24	5.5 Space Planning Alternatif 1	56
3. OBSERVE	27	5.6 Konsep Desain Alternatif 2	59
		5.7 Moodboard Alternatif 2	60
		5.8 Space Planning Altenatif 2	61

5.9 Skematik Desain	64	6.4 Perspektif 3D Render	98
6. PROTOTYPE	76	6.5 Video 3D Walkthrough	114
6.1 Layout Alternatif 1	77	6.6 Penerapan Prinsip Biofilik	115
6.1.1 Pola Lantai	78	6.7 Detail Elemen Furnitur dan Interior	116
6.1.2 Denah Plafon	79	7. TEST	131
6.1.3 Denah Mekanikal Elektrikal	80	7.1 Styling	132
6.1.4 Sistem Kebakaran	81	7.2 Masukan Eval	135
6.1.5 Potongan Entrance	82	8. STORY TELLING	136
6.1.6 Potongan A-A	83	8.1 REFLEKSI	137
6.1.7 Potongan B-B	84	9. PILOT	138
6.1.8 Potongan C-C	85	9.1 Brosur	139
6.1.9 Potongan D-D	86	9.2 Personal Branding	141
6.2 Layout Alternatif 2	87	9.3 Kartu Nama	142
6.2.1 Pola Lantai	88	10. BUSINESS MODEL	143
6.2.2 Denah Plafon	89	10.1Design Board	144
6.2.3 Denah Mekanikal Elektrikal	90	10.2Material Board	145
6.2.4 Sistem Kebakaran	91	DAFTAR REFERENSI	147
6.2.5 Potongan Entrance	92	LAMPIRAN	148
6.2.6 Potongan A-A	93		
6.2.7 Potongan B-B	94		
6.2.8 Potongan C-C	95		
6.2.9 Potongan D-D	96		
6.3 Maket Studi	97		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Tabel Ukuran Meja	12	Gambar 3.1 Zoning Grouping Objek	42
Gambar 1.2 Antropometri Meja Bar	13	Gambar 3.2 Alternatif Zoning	46
Gambar 1.3 Antropometri Meja Makan	13	Gambar 3.3 Alternatif Grouping	47
Gambar 1.4 Antropometri Area Meja Makan	14	Gambar 4.1 Ilustrasi Tanaman Dalam Ruang	50
Gambar 1.5 Antropometri Kursi Roda	14	Gambar 4.2 Ilustrasi Kafe Outdoor	50
Gambar 1.6 Antropometri Aisle Meja Makan	15	Gambar 4.3 Ilustrasi Meja Bar Kopi	52
Gambar 1.7 Antropometri Meja Makan Kursi Roda	15	Gambar 4.4 Ilustrasi Taman Kafe	52
Gambar 1.8 Antropometri Booth Seating	16	Gambar 4.5 Ilustrasi Taman Hijau	53
Gambar 1.9 Antropometri Dapur	16	Gambar 4.6 Moodboard Desain 1	55
Gambar 1.10 Ilustrasi Ruang Biofilik	19	Gambar 4.7 Moodboard Desain 2	60
Gambar 1.11 Gambar Tabel Manfaat Biofilik	23	Gambar 5.1 Maket Studi	97
Gambar 1.12 Paradish	24	Gambar 6.1 Eksisting Objek Styling	136
Gambar 1.13 Artap	24	Gambar 6.2 Hasil Styling	136
Gambar 1.14 Paolo	25		
Gambar 1.15 Zerogram	25		
Gambar 1.16 Nemo Coffee	26		
Gambar 2.1 Peta Lokasi Objek Perancangan	28		
Gambar 2.2 Lokasi Eksisting Proyek	29		
Gambar 2.3 Layout Plan Objek	30		
Gambar 2.4 Dokumentasi Objek	31		