

1. PENDAHULUAN

Fenomena saat ini yang berkembang dalam masyarakat modern di kota-kota besar seperti Surabaya adalah kecenderungan untuk melakukan sosialisasi dan interaksi baik yang bersifat pribadi ataupun bisnis di tempat-tempat umum seperti café atau restoran. Café ataupun restoran bukan lagi hanya sebagai media untuk bersantap saja tetapi juga sebagai sarana untuk melakukan kegiatan sosialisasi lainnya seperti pertemuan bisnis, acara keluarga, arisan, reuni dan sebagainya. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya fasilitas komersial yang dibangun di kota Surabaya yaitu bisnis makanan dengan fasilitas tambahan yang diberikan pada sebuah café atau restoran.

Hal ini sudah menjadi tren baru didalam masyarakat Surabaya, terlebih lagi bagi para eksekutif muda, café merupakan tempat *hang out* yang paling digemari setelah pulang kerja, yang lama kelamaan menjadi suatu gaya hidup baru bagi sebagian eksekutif muda. Semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis menyebabkan orang menghabiskan sebagian dari waktu mereka dengan kesibukan dan persaingan ketat dalam bekerja, terutama para eksekutif muda. Jika orang terlalu sibuk bekerja mereka akan menjadi stres dan depresi, yang bila dibiarkan akan mengganggu kesehatan fisik, untuk itu diperlukan sebuah sarana yang dapat melepaskan seluruh kepenatan dan dapat merelaksakan pikiran, dan fisik seseorang.

Perancangan Interior *Entertain Café* ini menggunakan nuansa natural, yang mana untuk suasananya dibuat secara bersahabat, *relax*, dan menimbulkan semangat untuk mendukung aktivitas dari pengunjung, dengan penggunaan material alam, warna-warna yang dapat merelaksakan dan pola penataan yang cukup terbuka sehingga terasa lebih bersahabat, untuk mendukung gaya hidup dari para eksekutif muda yang menjadi target pasar dari café ini.

1.1. Judul Karya Desain

Judul yang digunakan dalam proyek tugas akhir ini adalah: “Perancangan Interior *Entertain Café “One Stop Entertainment”* di Surabaya, adapun judul ini mengandung pengertian sebagai berikut:

Perancangan :

1. Suatu *system* yang berlaku untuk semua jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat suatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan dimana satu masalah dengan lainnya saling berkaitan. (J. Pramudji Suptandar, *Desain Interior*, hal 12)
2. Proses, cara, pembuatan, merancang, mengatur segala sesuatu, merencanakan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, Balai Pustaka, 1991)

Interior :

1. Suatu ruang yang dibatasi oleh lantai, dinding dan plafon. (Van Nostrand Reinhold Publisher, *Exterior Design in Architecture*, 1970)
2. Perpaduan antara lantai, dinding dan plafon dengan permukaan datar pada ruang dalam, ini merupakan elemen dari arsitektur yang menjelaskan bahwa ada sesuatu yang membatasi dan memisahkan antara ruang bagian luar dengan bagian dalam. (Francis DK. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, hal 14)
3. Bagian dalam dari gedung (ruang dan sebagainya), tatanan perabot (hiasan dan sebagainya), di dalam ruang dalam dari gedung, dan sebagainya. (Kamus Besar bahasa Indonesia Edisi Kedua, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta, 1991)

Entertain :

Menjamu makan. (Advanced English – Indonesian Dictionary, Drs. Peter Salim, 1988, hal. 278)

Café :

1. Restoran kecil yang melayani dan menjual makanan dan minuman ringan. (Longman, *Dictionary Of English and Culture*, 1993, hal. 166)
2. Restoran murah yang menyediakan makanan yang mudah dimasak atau makanan yang mudah di hidangkan kembali. (The News Collins Dictionary and Theosaurus, 1993, hal. 153)

3. Suatu tempat dimana kita bias menikmati waktu luang kita dengan santai tanpa berbuat apa-apa di tempat public. ([http://www. Media.mit.edu/groups/gn/projects/salon/obedcafe](http://www.Media.mit.edu/groups/gn/projects/salon/obedcafe))
4. Tempat yang biasanya dipakai untuk bertemu dengan 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, dan terkadang *shopping mall* juga merupakan tempat yang cocok untuk sebuah kafe. (Eugene Chan-director of return, 2000. hal. 125)
5. Tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik atau tempat informal yang menjajikan makanan dan minuman ringan. (Fred Lawson, *Restaurant, Clubs and Bars*, hal 76)

One :

Satu (Advanced English – Indonesian Dictionary, Drs. Peter Salim, 1988, hal. 575)

Satu :

1. Nama bilangan bagian lambang bilangan asli 1 (angka Arab)/ I (Romawi)
2. Urutan yang menunjukkan tingkat yang pertama sebelum yang kedua. (Depdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1988)

Stop :

Perhentian. (Advanced English – Indonesian Dictionary, Drs. Peter Salim, 1988, hal. 837)

Entertainment :

Hiburan. (Advanced English – Indonesian Dictionary, Drs. Peter Salim, 1988, hal. 278)

Hiburan:

Sesuatu perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya)

(Depdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1988)

Di :

Kata penghubung yang berarti menunjukan suatu lokasi atau tempat.

Surabaya :

1. Sebuah kota, nama ibu kota propinsi Jawa Timur, dan merupakan kota kedua terbesar di Indonesia. (Depdikbud. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1988)
2. Kota terbesar kedua di Indonesia, yang terletak di daerah Jawa Timur. (Jakarta *Java* Kini, Januari 2004, hal 37)

Jadi kesimpulan dari pengertian judul perancangan interior ini adalah: proses merancang ruang dalam dari suatu bangunan yang dibatasi oleh lantai, dinding dan plafon. Sehingga menjadi suatu tempat makan dan minum yang memberikan fasilitas tambahan berupa bermacam-macam hiburan mulai dari *live music* plus DJ dan fasilitas *billiard* dan *snooker* yang semuanya dapat dinikmati secara bersamaan yang lebih dikhususkan bagi para eksekutif muda. Tempat ini berlokasi di Surabaya-Jawa Timur, Indonesia.

1.2. Latar Belakang Masalah

Masyarakat pada umumnya menghabiskan sebagian dari waktu mereka dengan kesibukan dan persaingan ketat dalam bekerja, terutaman para eksekutif muda. Jika orang terlalu sibik bekerja mereka akan menjadi stres dan depresi, yang bila dibiarkan akan mengganggu kesehatan fisik orang tersebut dan tentunya akan menurunkan produktivitas kerjanya Kesibukan pekerjaan sebenarnya tidak harus melalaikan kita untuk selalu memperhatikan asupan gizi. Sesibuk apapun orang bekerja di kantor, biasanya tersedia jeda waktu 0,5-1 jam di siang hari untuk sekedar beristirahat dan makan siang. (Sumber: Prof. Dr. Ali Khomsan Ms. Guru Besar Ilmu Pangan dan Gizi Jurusan Gizi Masyarakat dan Sumber Daya Keluarga IPB)

<http://www.pacific.net.id/pakar/khomsan/200502.html>

Kesibukan dalam bekerja menyebabkan kecenderungan para pekerja untuk menenangkan pikiran mereka dengan bersantai, makan, minum sambil mendengarkan musik. Cafe, pub dan diskotik dapat menjadi wadah tempat para eksekutif muda melepas lelah. Mendengarkan lagu, menikmati makanan dan minuman sekaligus untuk melepaskan stres. Disatu sisi, sebagai eksekutif yang mobilitasnya tinggi, tempat-tempat seperti itu sangat cocok untuk relaks, gaul

dan bersosialisasi. Boleh jadi, bertemu relasi untuk prospek bisnis atau menambahteman. (<http://www.popularmaj.com/content/Preview?Liputankhusus/1098/>) Selain itu bagi sebagian orang dengan berolah raga mereka dapat menghilangkan stres dan depresi untuk sementara waktu dan melepaskan kepenatan setelah seharian bekerja. Untuk itu diperlukan suatu tempat hiburan yang memiliki suasana santai, nyaman dengan iringan musik ataupun fasilitas olah raga tertentu, yang diharapkan dapat mengurangi stres dan depresi bagi pengunjunnya.

Kebutuhan kaum urban akan sebuah tempat yang mengasyikkan sesuai kerja agaknya semakin tinggi. (Dikutip dari Sofaku ada dimana-mana. Kompas, Minggu, 13 November 2005, hal 18) Oleh karena itu café adalah pilihan yang cocok untuk memenuhi kebutuhan mereka. Café pada dasarnya adalah tempat makan dan minum yang memiliki suasana santai, nyaman dan dilengkapi dengan band musik yang bermain secara *live*, dan biasanya memiliki jam operasional yang lebih panjang jika dibandingkan dengan fasilitas umum lainnya. Café merupakan salah satu dari bisnis makanan. Menjual makanan adalah sebuah bisnis yang diyakini sebagai bisnis yang tidak akan mati, hal ini diyakini oleh Paul B. Nio pendiri Kedai Tiga Nyonya, Jakarta. Setelah ia belajar dari masa krisis ekonomi dimana bisnis kafe / tempat makan lainnya justru bertumbuhan dan dipadati orang. (Dikutip dari Santapan Peranakan Berbumbu sejarah. Kompas, Minggu, 04 Desember 2005, hal 17)

Salah satu dari banyaknya fasilitas komersial yang dibangun di kota Surabaya adalah bisnis makanan. Karena anggapan bahwa bisnis makanan tidak pernah mati dan selalu ada celah membangun bisnis dalam bidang makanan. Apalagi ditengah masyarakat metro Surabaya yang semakin heterogen tentang makanan yang semakin lama semakin tidak terbatas trend dan jenisnya ini. (Majalah Eat, Februari 2004, hal 11) Makan pada masyarakat kelas menengah kontemporer adalah perilaku yang terbentuk lebih dari sekedar kebutuhan dasar, tetapi menggantikan, menambah dan menandai perilaku lain seperti aktivitas, bekerja, olah raga, perayaan, atau kegiatan waktu luang. Masing-masing situasi diekspresikan melalui makanan. (Dikutip dari Makan-makanan Rumahan di Restoran. Kompas, Minggu, 04 Desember 2005, hal 18)

Para eksekutif muda sering diidentifikasi sebagai profesional yang suka berpindah kerja dengan orientasi materi. Gaya hidupnya yang serba mewah juga tidak luput dari sindiran. Padahal, mereka adalah pekerja keras dan cenderung idealis. Kesan yang timbul selama ini mereka lebih suka menghabiskan waktu luangnya untuk berhura-hura ditempat hiburan malam seperti kedai minuman (café) dan diskotik untuk mencari hiburan yang dapat merilekskan pikiran. Sebagai seorang muda yang punya penghasilan cukup, mereka tentu memerlukan sarana untuk melepaskan lelah dan menghilangkan stress setelah bekerja keras.

(<http://www.hamline.edu/apakabar/basisdata/1996/05/29/0085.html>)

Padatnya jam kerja para eksekutif muda menyebabkan mereka tidak mempunyai waktu luang untuk berolah raga. *Billiard* dan *Snooker*, adalah salah satu olah raga dan hiburan bagi para eksekutif muda yang saat ini paling digemari. Bukan hanya itu, kini *billiard* mulai digandrungi kaum eksekutif dan menjadi bagian dari gaya hidup (*lifestyle*). Disamping itu dengan ditambahkannya fasilitas olah raga *billiard* dan *snooker* yang dapat memberikan suasana yang gaul, dan sarana untuk menyalurkan *hobby*, menghilangkan kebosanan, dan kejenuhan setelah seharian bekerja, dan sarana untuk berkumpul dengan teman-teman sehingga dapat memupuk rasa persaudaraan. Maka terpenuhilah kebutuhan para eksekutif muda akan tempat ataupun wadah yang dapat melepaskan kepenatan mereka setelah seharian bekerja.

Untuk itulah diperlukan suatu wadah atau tempat baru yang dapat memberikan fasilitas yang dapat membantu untuk melepas lelah, bercengkrama sambil menikmati menu, yang tersedia dan bermacam hiburan mulai dari *live music* plus Dj, fasilitas *billiard* dan *snooker*, sofa yang empuk, TV, fasilitas modern seperti internet agaknya memang sudah menjadi sebuah keharusan di tempat-tempat hiburan seperti ini, karena walaupun mereka ingin mencari hiburan, namun mereka masih ingin mengetahui berita terkini, bisa bekerja, atau sekedar menonton tayangan olah raga. yang semuanya dapat dinikmati secara bersamaan sehingga saat mengunjungi kafe kita tidak hanya berkutat dengan menu makanan yang tersedia. Berbagai fasilitas pengaturan ruang, pelayanan yang personal hingga pemutaran musik diputuskan dengan penuh pertimbangan agar

tercipta sebuah suasana dimana siapa saja yang datang merasa betah dan bisa melupakan kepenatan mereka. Sudah tentu tempat-tempat untuk *hang out* itu semuanya terletak ditengah kota yang dekat pusat bisnis.

Oleh karena itu dibutuhkan Perancangan Interior *Entertain Cafe “One Stop Entertainment”* di Surabaya dengan tujuan ingin memaksimalkan desain, dan lebih dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan para eksekutif muda yang nantinya akan menjadi suatu gaya hidup yang paling digemari.

1.3. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang membutuhkan pemecahan masalah untuk mendukung perencanaan proyek. dari Perancangan Interior *Entertain Cafe “One Stop Entertainment”* di Surabaya.

Beberapa permasalahan yang dapat diangkat antara lain:

1. Bagaimana menciptakan dan mewujudkan perancangan interior café dengan fasilitas penunjang berupa bar, internet, untuk memenuhi kebutuhan eksekutif muda sekaligus kebutuhan akan hobi olahraga *billiard* dan *snooker*.
2. Bagaimana menciptakan dan mewujudkan perancangan interior café sebagai tempat hiburan untuk kebutuhan eksekutif muda yang bersifat santai/ informal sekaligus sarana penunjang transaksi bisnis.
3. Bagaimana menciptakan dan mewujudkan perancangan interior café dengan suasana yang hangat dan bersahabat sehingga dapat menunjang gaya hidup metropolis para eksekutif muda.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini antaa lain sebagai berikut:

1. Merancang interior café dengan sarana dan prasarana yang dapat memenuhi kebutuhan eksekutif muda yang bersifat hiburan dan rekreatif sekaligus kebutuhan akan hobi bermain *billiard* dan *snooker* dan fasilitas pendukung lainnya.

2. Merancang pola tata ruang, *zoning*, *grouping*, sirkulasi, dan perabot yang sesuai sistem pelayanan café bagi aktivitas para eksekutif muda dalam menikmati waktu bersantai mereka.
3. Merancang interior café yang mendukung suasana ruang yang akrab sehingga mampu bersosialisasi dengan baik dan nantinya menjadi suatu gaya hidup bagi para eksekutif muda dengan gaya *modern naturalist*.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Pemerintah dan Masyarakat

1. Perancangan ini bermanfaat sebagai penambah devisa bagi negara.
2. Membuka peluang penyerapan tenaga kerja.

1.5.2. Bagi Pengunjung

1. Sebagai wadah yang aman, nyaman dan terjamin saat bersantai sambil menikmati makanan dan minuman sederhana.
2. Sebagai wadah untuk menikmati salah satu fasilitas komersial yang banyak dibangun di kota Surabaya yang pada penerapannya, bukan hanya sebagai tempat makan dan minum tetapi juga sebagai tempat penunjang transaksi bisnis.
3. Sebagai wadah atau tempat bersantai sambil menikmati makanan dan minuman sederhana, menikmati hiburan musik serta menyalurkan hobi bermain *billiard* dan *snooker*, sehingga dapat melepaskan kepenatan setelah seharian bekerja dan menjadi sebuah gaya hidup bagi para eksekutif muda.
4. Sebagai wadah atau tempat bersantai sambil menikmati makanan dan minuman sederhana, serta sebagai sarana untuk bersosialisasi dengan sesama para eksekutif muda.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup Perancangan Interior *Entertain Café “One Stop Entertainment”* di Surabaya adalah:

1. Luas Ruang: $\pm 1270,37 \text{ m}^2$
Batas Utara: Jl. Tunjungan

Batas Barat: Jl. Tanjung Anom

Batas Timur: Jl. Praban

Batas Selatan: daerah pertokoan dan perumahan Blauran

2. Denah tapak diambil dari hasil karya perancangan arsitektur: karya M. Wenyawati Santosa (14385084) yang berjudul “Tunjungan Intrnasional Hotel” (Tugas Akhir No. 733/ARS/15/1992).
3. Target Pengunjung:
 - a. Usia : 22 tahun – 45 tahun
 - b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c. Tingkatan ekonomi : menengah keatas
4. Untuk Jam Operasional:
 - a. Hari Senin – Jumat: pk. 09.00 - 24.00 WIB
 - b. Hari Sabtu, Minggu dan hari besar : pk. 08.00 – 02.00 WIB

Karyawan akan dibagi menjadi dua shift yaitu:

 - a. Shift 1 : pk. 08.00 – 17.00 WIB
 - b. Shift 2 : pk. 16.00 – tutup. WIB
5. Obyek perancangan ini terdiri dari:
 - a. Hall Utama yang terbagi menjadi:
 - Resepsionis
 - b. Fasilitas Utama:
 - Area Café
 - c. Fasilitas Tambahan:
 - Area Bermain *Billiard* dan *Snooker*
 - Area Internet
 - Area Minishop
 - d. Program Ruang:
 - Area Live Musik, dan Dj
 - Area Bar
 - Area Proyektor
 - Pantry
 - Kantor
 - Area Karyawan

- Gudang
- Toilet
- Pos penjaga atau pos keamanan (berada di luar perancangan karena telah disediakan bangunan hotel)

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Data Yang Diperlukan

Data-data yang diperlukan dan telah berhasil dikumpulkan adalah:

1. Survey Lapangan

Peninjauan Lokasi untuk mendapat gambaran kondisi saat itu. Untuk memperoleh gambaran awal tentang tempat bermain *billiard* dan *snooker* yang dilakukan di beberapa tempat serupa, dan nantinya akan dipergunakan sebagai studi banding dengan proyek yang dikerjakan, yaitu: Perancangan Interior *Entertain Café* “One Stop Entertainment” di Surabaya.

2. Studi Literatur

Teori dibutuhkan sebagai pegangan-pegangan pokok secara umum dan sejumlah data dapat digunakan sebagai pertimbangan suatu kesimpulan. Pengumpulan data melalui studi kepustakaan akan bermanfaat bagi penelitian sebagai tolak ukur dan bahan perbandingan terhadap fakta yang terdapat pada obyek penelitian. (Surakhmad, 1980)

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh data literatur yang berhubungan dan berkaitan dengan *billiard* dan *snooker* serta pengetahuan lainnya yang diperlukan sebagai penunjang. Literatur berasal dari: *Human Dimension*, *Data Arsitek*, *Hand Book of Sports and Recreational Building Design*, *Restaurant Planning and Design*. *Van Nostrad Reinhold Company*.dll. Hal-hal yang dapat dipelajari antara lain: antropometri orang dewasa, segala sesuatu yang berhubungan dengan perancangan café, ruang gerak bermain *billiard* dan *snooker*, dll.

3. Studi Internet

Studi internet dilakukan dengan mengunjungi *website-website* yang berhubungan dengan *café* dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya. Hal-hal yang dipelajari antara lain : Sejarah café, kebutuhan dan gaya hidup eksekutif

muda pada saat ini, *billiard* dan *snooker*, perlatan *billiard* dan *snooker*, jenis-jenis tanaman kop

Kesimpulan dari studi lapangan adalah:

Saat ini ada beberapa tempat *billiard* yang menyajikan fasilitas hiburan tambahan, antara lain: *live* musik, *snack bar*, proyektor dan tempat duduk yang cukup nyaman. Namun tidak ada *café* yang menyediakan fasilitas olah raga *billiard* dan *snooker*. Kebanyakan *café* hanya menyediakan fasilitas *live music* plus Dj. Selain itu, kebanyakan *café* di Surabaya yang menyediakan fasilitas hiburan *live music* plus Dj hanya dibuka pada waktu malam hari. Hal ini menyebabkan kebutuhan para eksekutif muda akan suatu tempat yang dapat menghilangkan stres dan depresi disela-sela waktu istirahat saat bekerja mereka menjadi kurang maksimal.

1.7.2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan survey, observasi langsung dan wawancara langsung, serta membagikan kuisioner kepada pengunjung yang berada di *café* dan tempat bermain *billiard* dan *snooker* yang sudah ada, antara lain:

1. Q- CLUB

Alamat: Mayjen Sungkono 77 komplek Wonookriti, Surabaya.

2. Nine Ball

Alamat: Kombes M. Duryat No.3, Surabaya

Pengertian dari observasi langsung dan wawancara adalah:

a. Observasi langsung

Observasi langsung adalah pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti, baik pengamatan itu dilakukan di dalam situasi yang sebenarnya maupun di dalam situasi buatan yang khusus diadakan. Pada penelitian, dimana peneliti mengamati langsung obyek yang diteliti dan melakukan pemotretan. (Surakhmad, 1980)

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik komunikasi langsung dengan subyek yang bersangkutan, dan komunikasi tersebut bermaksud memperoleh data-data yang dapat menunjang penelitian. (Surakhmad, 1980)

1.7.3. Metode Pengolahan Data

Data-data yang terkumpul diolah dengan cara dipilah-pilah kemudian dibandingkan antara lain: membandingkan tentang aktivitas kebutuhan pengunjung terhadap fasilitas, bentuk, suasana antara café dan tempat bermain *billiard* dan *snooker* yang satu dengan yang lain, mengambil data yang dianggap perlu dalam tiap buku literatur, dan membandingkan dengan survey.

1.7.4. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah metode komparatif, yaitu : dengan membandingkan café dan tempat bermain *billiard* dan *snooker* yang satu dengan yang lain dan melihat presentasi terbesar tiap data yang ada antara yang lain dan nantinya akan diwujudkan dalam perancangan.