

2. TINJAUAN DATA

2.1. Data Fisik dan Non Fisik Tapak dan Bangunan

2.1.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

1. Lokasi Surabaya:

Kota Madya Surabaya terletak pada koordinat:

07 12' – 07 21' LS dan 112 54' BT

2. Batas-Batas Lokasi:

- a. Batas Utara : Selat Madura dan Kabupaten Bangkalan
- b. Batas Timur : Selat Madura
- c. Batas Selatan : Kabupaten Sidoarjo
- d. Batas Barat : Kabupaten Gresik

3. Dibagi menjadi lima layah

- a. Surabaya Pusat : Luas ± 14, 541 km²
- b. Surabaya Utara : Luas ± 26, 846 km²
- c. Surabaya Timur : Luas ± 85, 886 km²
- d. Surabaya Selatan : Luas ± 30, 519 km²
- e. Surabaya Barat : Luas ± 132, 632 km²

Secara topografis Surabaya terletak pada dataran rendah dengan ketinggian 3-6 m diatas permukaan laut.

2.1.2. Data Site:

1. Lokasi Proyek

Café terletak didalam bangunan Hotel Tunjungan Internasional, lantai 1.

Jln. Tunjungan, Surabaya.

2. Faktor Penunjang Lokasi

Berada didalam Hotel tunjungan , yang terletak di Surabaya Pusat, yaitu:

- a. Daerah Tunjungan, terkenal dengan sebutan Central Business District (CBD)
- b. Untuk area café sendiri terletak bersebelahan dengan Main Entrance
- c. Lokasi Hotel mudah dicapai kendaraan umum pribadi roda empat

3. Batas- batas Lokasi:

- a. Utara : Jl. Praban
- b. Timur : Jl. Tunjungan
- c. Selatan : Jl. Embong Malang
- d. Barat : Blauran, daerah pertokoan dan pasar.

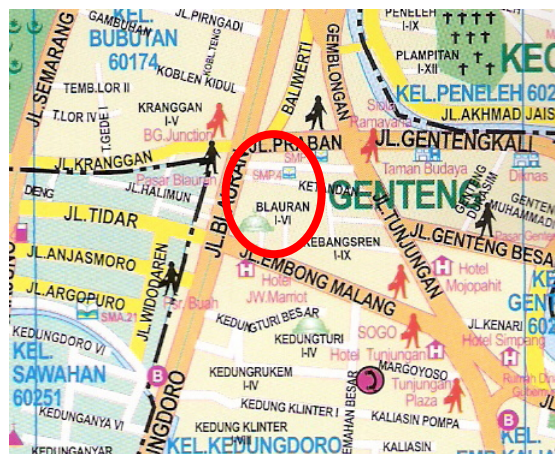
2.1.3. Orientasi Site

1. Terhadap Matahari

Matahari dari arah barat dan timur

2. Terhadap Penghawaan

Arah angin barat laut dan tengah



Gambar 2.1. Tapak Lokasi

- a. Kawasan pendidikan
- b. *Shopping Center*
- c. Hotel
- d. Mesjid
- e. Perkantoran

2.2. Data Pemakai

Civitas:

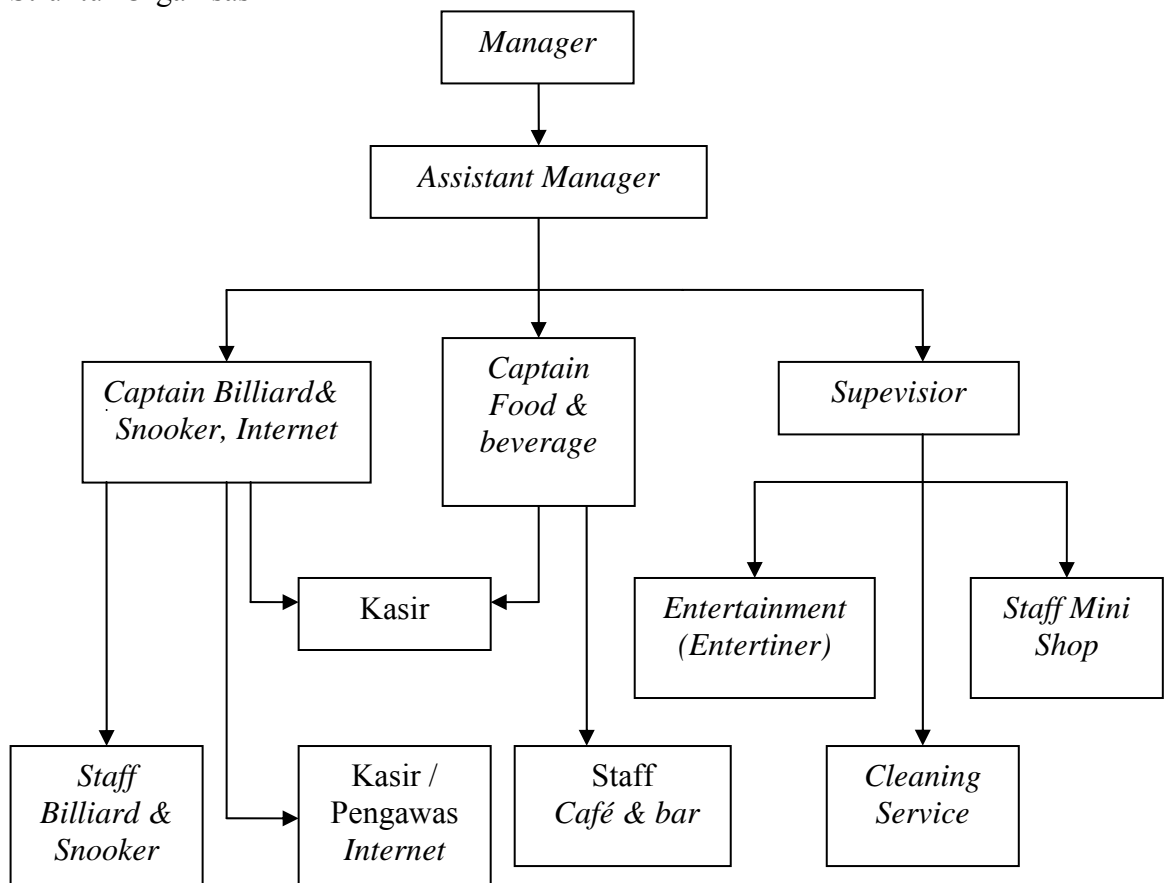
1. Pengujung Café

Diprioritaskan pada Eksekutif Muda

Aktivitas:

- a. makan, minum
 - b. bermain billiard
 - c. berinternet
 - d. berbelanja
 - e. duduk sambil mendengarkan musik
 - f. menonton pertandingan olah raga, berita, dll
 - g. membaca Koran
 - h. Transaksi bisnis
2. Karyawan
- Aktivitas:
- a. melayani pengunjung
 - b. membantu pengunjung
 - c. mengawasi aktivitas dalam café.

Struktur Organisasi



Gambar 2.2. Struktur Organisasi

2.2.1. Spesifikasi Kerja:

1. Manager

- a. Bertanggung jawab atas kelancaran operasional restoran secara keseluruhan.
- b. Bertanggung jawab atas pengendalian biaya pengoperasian restoran.
- c. Memimpin kegiatan pengoperasian restoran.
- d. Menyampaikan usulan-usulan inovatif perihal peningkatan mutu produk makanan, minuman, musik dan pelayanan.

2. *Assistant Manager*

- a. Membantu *manager* untuk mengawasi para karyawan.
- b. Mengepalai beberapa divisi

3. *Captain Food dan Beverage*

- a. Mengepalai dan bertanggung jawab atas divisi makanan.
- b. Memberikan alternative menu baru bekerjasama dengan koki, dan mengatur arus sirkulasi makanan.
- c. Mengatur dan mengawasi aktivitas pada area café, bar dan pantry.

4. *Koki*

- a. Mengontrol bahan makanan sesuai kebutuhan operasional.
- b. Mengolah makanan sesuai order.
- c. Mengatur makanan untuk disajikan.

5. *Assistant Koki*

- a. Menyiapkan *Kitchen utensil* dalam keadaan siap pakai menjelang dibukanya café.
- b. Membantu koki dalam menyiapkan makanan yang di order.

6. *Bartender*

- a. Menyiapkan peralatan bar seperti: *mixer, shaker, spoon*, dan sebagainya.
- b. Menata botol minuman di *Back Bar*.
- c. Membuat minuman yang telah diorder, dan melayani tamu yang duduk di bar.

7. *Staff Pelayan Cafe*

- a. Melayani orderan makanan dan minuman (mencatat).
- b. Mengantarkan orderan makanan dan minuman.

- c. Membantu melayani pembayaran orderan makanan dan minuman.
 - d. Membantu melayani orderan makanan dan minuman dari area internet.
8. *Captain Billiard, Snooker dan Internet*
- a. Mengepalai dan bertanggung jawab atas divisi *billiard, snooker* dan *internet*.
 - b. Mengatur dan mengawasi aktivitas pada area *billiard, snooker* dan *internet*.
9. *Staff Billiard dan Snooker*
- a. Menata bola *billiard/ snooker* pada meja yang akan digunakan oleh pengunjung.
 - b. Melayani pengunjung yang ingin menukar peralatan *billiard / snooker*.
 - c. Mengatur meja *billiard* dan *snooker*
 - d. Membersihkan peralatan *billiard* dan *snooker*
 - e. Melayani orderan makanan dan minuman pada area *billiard* dan *snooker*
 - f. -Melayani pembayaran penggunaan *billiard/ snooker* dan pembayaran makanan dan minuman.
10. Pengawas *Internet*
- a. Bertanggung jawab terhadap kerusakan pada computer.
 - b. Mengawasi area internet dan membantu pelanggan yang menggunakan komputer dalam pengoperasiannya.
 - c. Melayani pembayaran penggunaan *internet*.
11. *Supervisor*
- a. Mengepalai dan bertanggung jawab terhadap divisi *entertainment, mini shop* dan *cleaning service*.
 - b. Mengatur dan mengawasi aktivitas *entertainer (group band), mini shop, audio visual operator/ area Dj* dan *clening service*.
 - c. Mengatur peralatan *lighting*.
12. *Entertainment*
- Menentukan acara, jenis lagu, dan band yang akan mengisi acara di café.
13. *Staff Mini Shop*
- a. Kasir melayani pembayaran barang yang akan dibeli.
 - b. Melayani pembelian, pemilihan barang yang akan dibeli.

- c. Membantu pembeli dalam mengambil barang yang ingin dilihat.
- d. Membungkus barang yang telah dibeli.

14. *Audio Visual Operator*

- a. Menghidupkan dan mematikan peralatan *sound system*.
- b. Merawat *sound system* agar selalu dalam kondisi normal.
- c. Mempebaiki kerusakan *sound system*.
- d. Menjaga kebersihan dan kenyamanan ruang operator.
- e. Mengecek suara instrumen musik pada saat dimainkan.

15. *Receptionist*

- a. Menerima dan mencatat reservasi tempat untuk café baik lewat telepon, ataupun secara langsung lewat computer ataupun buku reservasi.
- b. Melayani kedatangan pelanggan dan menawarkan jasa yang tersedia di café.
- c. Menginformasikan kepada pramusaji yang bertanggung jawab atas kehadiran pelanggan tersebut untuk kelanjutan.

16. Kasir

- a. Menerima uang pembayaran cash/ kartu kredit, atau lewat pelayan/ akan makan dan minuman yang di order.
- b. Menerima uang pembayaran cash/ kartu kredit, atau lewat pelayan/ akan permainan *billiard* dan *snooker*.

17. *Cleaning Service*

Membersihkan seluruh area pada bangunan *café*

2.3. Data Pembanding

2.3.1. Q-CLUB

2.3.1.1. Data Luar Tapak

Alamat: Mayjend Sungkono 77 komplek Wonokriti, Surabaya Barat

Batas Tapak Luar & Tingkat Kabisingan:

1. Batas Utara : Jln. Mayjend Sungkono, tingkat kebisingan paling tinggi
2. Batas Timur : Komplek Pertokoan, cukup bising
3. Batas Selatan : Perumahan Penduduk, cukup bising
4. Batas Barat : Komplek Pertokoan, cukup bising

2.3.1.2. Data Dalam Tapak

Terletak dilantai dua, shg untuk pencapaiannya hrs melalui tangga, dan *Main Entrance* berada ditengah dari bangunan tsb. Bangunan ini dulunya adalah bioskop. Bentuk bangunan persegi panjang, dan terbagi atas:

1. Area Depan :
 - a. *Lounge*
 - b. *Receptionist* dan Kasir
 - c. Area Bermain
 - d. Minishop
2. Area Dalam:
 - a. Area Bermain
 - b. Kasir
 - c. *Bar dan Live music*
 - d. *Dance Floor*
 - e. Kantor
 - f. Toilet

2.3.1.3. Sistem Operasional

Jam buka mulai 11.00 – 02.00 WIB (*weekend* sampai jam 03.00)

Sistem Pembayaran, untuk hari biasa + *weekend*

Perjam Rp. 27.500,- (malam)

Rp. 15.000,- (siang)

2.3.1.4. Aktivitas Pengguna

1. Pengunjung

Datang → pesan meja → bermain *billiard* → pulang

Datang → duduk di *café* → melihat-lihat → pulang

Datang → duduk di *café* → bermain *billiard* → pulang

Datang → pesan meja → bermain *billiard* → duduk di *café* → *dance* → pulang

2. Karyawan

Datang → mengisi jadwal masuk (*check clock*) → mempersiapkan diri → melayani pengunjung → mengisi jadwal pulang → pulang

2.3.1.5. Tugas & Tanggung Jawab

1. Owner

Mengawasi jalannya perusahaan

2. General Manajer

- a. mengawasi keuangan
- b. mengurus publikasi
- c. mengecek data yang keluar masuk
- d. bertanggung jawab terhadap owner mengenai data dan keuangan Perusahaan.

3. PR

- a. bertanggung jawab terhadap masalah periklanan
- b. melakukan promosi
- c. bertanggung jawab terhadap semua acara yang dilakukan

4. Kepala Supervisi

- a. mentraining karyawan
- b. mengawasi kinerja karyawan
- c. menjaga operasional *billiard*
- d. bertanggung jawab terhadap *General Manager* mengenai operasional

5. Marketing

- a. bertanggung jawab terhadap jumlah pengunjung melalui promosi
- b. menerima saran dan kritik dari para pengunjung

6. Supervisi

- a. mengelola minishop
- b. mencari barang yang akan dijual
- c. mengawasi kerja karyawan, security, dan cleaning service
- d. bertanggung jawab terhadap kepala supervise

Fasilitas yang terdapat di tempat bermain *billiard* , antara lain:

1. 22 unit meja *billiard 9 feet* dengan standar internasional
2. 1 unit meja untuk *tournament*

3. *2 bar counter*
4. *Dance floor*
5. *Billiard pro shop*
6. *Restaurant & lounge* (bonus bermain *billiard* gratis, jika total pembelian mencapai Rp. 150.000,-)
7. *Dj performance*
8. *Full AC* (selalu dinyalakan), jenis AC sentral, split, dan manual.
9. Area parkir yang luas

2.3.1.6. Interior Ruang

2.3.1.6.1. Aspek pembentuk ruang

1. Lantai:

Dari ME → *receptionist* menggunakan keramik warna abu-abu, sedangkan sisi kiri & kanan *receptionist* menggunakan karpet berwarna biru dan merah untuk area *lounge* dan bermain *billiard*.

2. Dinding:

- a. Area ME, lounge & bermain *billiard* menggunakan bahan kaca dan diberi gorden agar terhindar dari sinar matahari secara langsung.
- b. Area dalam bermain *billiard* menggunakan gypsum warna kuning yang dibuat melengkung (bagian bawahnya dilapisi karpet warna abu-abu tua dan muda yg disusun scr vertikal) dan berlubang kmd diberi lampu.

3. Plafond:

- a. Area *receptionist* menggunakan *gypsum* dgn bentuk melingkar dan diberi warna putih.
- b. Area bermain *billiard* dibuat bergelombang dan diberi warna kuning, sama dengan warna dinding

2.3.1.6.2. Aspek Pendukung Ruang

1. Pintu:

- a. Untuk ME menggunakan *double door* dari bahan kaca dgn pegangan dari *stainless steel*
- b. Pintu yang lainnya dari bahan kayu difinishing *melamine*

2. Jendela:

- a. Area *receptionist lounge* & area bermain billiard depan terbuat dari kaca
- b. Area bermain *billiard* yang dalam tidak terdapat jendela

3. Tangga:

Anak tangga menuju area bermain diberi railing yang terbuat dari besi yang diberi warna emas dan multiplek yang diberi lapisan karpet warna biru.

2.3.1.6.3.Aspek Dekoratif

1. Bagian depan area bar ada pergola yang digunakan sebagai plafon, kolom dilapisi kayu dan finishing melamine yang digunakan sebagai tempat menaruh stik billiard.
2. Untuk bar pada area dalam terdapat railing dari besi warna emas sebagai pembatas antara dance floor dgn area duduk.
3. Dinding yang bergelombang diberi lampu sebagai penerangan

2.3.1.6.4.Perabot Ruang

1. Lantai 1:

10 meja (setiap meja ada 4 kursi), 4 buah sofa, 2 buah meja *billiard*, 1 meja *receptionist*, 1 lemari dan 2 kursi untuk *receptionist*, 1 lemari yang berfungsi sebagai *minishop*, meja bar, dan lemari

2. Lantai 2:

10 buah meja *billiard*, 20 kursi, 5 buah sofa, 1 meja bar, 10 kursi bar

3. Lantai 3:

4 buah meja *billiard* dengan 8 kursi

4. Lantai 4:

2 buah meja *billiard* dengan 4 kursi, 2 buah sofa, meja kasir dan meja Dj

5. Lantai 5:

6 buah meja *billiard*, dengan 8 buah sofa

2.3.1.6.5.Karakteristik Ruang

1. Pencahayaan :

- a. Alami : melalui dinding dari kaca (area depan)

- b. Buatan : lampu down light, halogen, hias, sorot, dan lampu gantung khusus meja *billiard* (area depan dan dalam)
2. Penghawaan:
AC yang diletakkan di dinding.
3. Akustik:
Speaker yang diletakkan di dinding

SPRINKLER, TABUNG KEBAKARAN, & SMOKE DETECTOR

terletak pada plafon.

Foto Survey di Q-Club



Gambar 2.3. Gambar Kasir dan *Stage Live Music*



Gambar 2.4. Gambar Area Makan



Gambar 2.5. Gambar *Receptionist*



Gambar 2.6. Gambar Dinding Pembatas dan Lemari

2.3.2. NINE BALL

2.3.2.1. Data Luar Tapak

Alamat: Kombes Pol. M. Duryat 3, Surabaya Selatan

Batas Tapak Luar & Tingkat Kebisingan:

1. Batas Utara : Jln. Kombes Pol. M. Duryat 3, tingkat kebisingan tidak terlalu tinggi
2. Batas Timur : Ria *Restaurant*, tingkat kebisingan cukup tinggi
3. Batas Selatan : Hyatt Hotel, tingkat kebisingan rendah
4. Batas Barat : Jl. Basuki Rachmat, tingkat kebisingan paling tinggi

2.3.2.2. Data Dalam Tapak

Terletak dilantai dua, shg untuk pencapaiannya hrs melalui tangga, dan *Main Entrance* berada ditengah dari bangunan tsb. Bangunan ini dulunya adalah bioskop. Bentuk bangunan persegi panjang, dan terbagi atas:

Area masuk dari ME :

1. *Receptionist* dan Kasir
2. *Waiting area*

Lantai 1:

1. Area bermain smooking area
2. *Bar*
3. Kantor
4. Gudang
5. Toilet

Lantai 2:

1. *Cafe*
2. *Live Music*
3. Area bermain non smooking area
4. Club Q

2.3.2.3. Sistem Operasional

Jam buka mulai 11.00 – 02.00 WIB (*weekend* sampai jam 03.00)

Sistem Pembayaran

Perjam Rp. 30.000,- (malam)

Rp. 24.000,- (siang)

2.3.2.4. Aktivitas Pengguna

1. Pengunjung

Datang → pesan meja → bermain *billiard* → pulang

Datang → pesan meja → waiting area → bermain *billiard* → pesan makanan/
minuman → pulang

2. Karyawan

Datang → mengisi jadwal masuk (*check clock*) → mempersiapkan diri →
melayani pengunjung → mengisi jadwal pulang → pulang

2.3.2.5. Tugas & Tanggung Jawab

1. Owner

mengawasi jalannya perusahaan

2. Operasional

melakukan pengawasan

3. PR

a. melakukan promosi

b. bertanggung jawab terhadap semua acara yang dilaksanakan

c. bertanggung jawab terhadap masalah periklanan

4. Finance

a. melakukan pengawasan terhadap keluar masuknya uang perusahaan

- b. bertanggung jawab memberi laporan keuangan secara berkala kepada owner
5. HRD
 - a. Melakukan wawancara kepada para karyawan yang akan bekerja
 - b. Bertanggung jawab atas semua karyawan.
 - c. Mentraing karyawan.
 6. Supervisi
 - a. Mengelola minishop.
 - b. Mencari barang yang akan dijual.
 - c. Mengawasi kerja karyawan, security dan cleaning service.
 - d. Bertanggung jawab terhadap kepala supervisi.
 7. Entertainment
 - a. Memberikan ide mengenai acara yang akan diselenggarakan.
 - b. Bertanggung jawab mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia hiburan
 8. Marketing
 - a. Bertanggung jawab terhadap masalah periklanan.
 - b. Melakukan promosi
 - c. Bertanggung jawab terhadap semua acara yang akan diselenggarakan

Fasilitas yang terdapat di Nine ini antara lain:

 1. 45 unit table billiard 9 feet dengan standart international.
 2. Area smoking (41 meja) dan no smoking (4 meja).
 3. Cafe cenderung ke pub setiap hari sabtu ada live music.
 4. Full AC (hidup terus) sentral, manual, split 12-17 °C.

2.3.2.6. Interior Ruang

2.3.2.6.1.Aspek pembentuk ruang

1. Lantai:

Pada Main entrance sampai pada area bermain menggunakan bahan karpet warna abu-abu.

2. Dinding:

Pada area receptionist menggunakan bahan multiplek dengan finishing duco warna merah, sedangkan pada area bermain billiard dinding diberi lapisan karpet warna abu-abu. Pada area bar, dinding menggunakan acrylic yang diberi motif bulat-bulat yang diberi lampu warna kuning pada bagian dalamnya. Pada area live musik, dinding terbuat dari bahan acrylic dengan diberi lampu warna biru.

3. Plafon:

Pada area lantai 2 terbuat dari gypsum dengan diberi motif persegi panjang warna putih. Pada area bermain lantai bawah, plafon diekspos.

2.3.2.6.2.Aspek Pendukung Ruang

1. Pintu:

Main entrance menggunakan double door yang terbuat dari bahan kayu dengan finishing cat duco warna merah, dengan bagian tengahnya diberi kaca bulat sebagai aksen.

2. Jendela:

Pada tempat ini tidak terdapat jendela karena merupakan ruangan yang tertutup.

3. Tangga:

Anak tangga terbuat dari bahan kayu dengan finishing melamine, sedangkan untuk railing terbuat dari besi yang diberi penutup dengan menggunakan kawat kasa.

2.3.2.6.3.Aspek Dekoratif

Pada dinding bagian kanan kiri terdapat banyak papan reklame yang dapat menyala. Di belakang meja receptionist terdapat acrylic yang berbentuk kerucut terpotong dan didalamnya terdapat lampu TL.

1. Lantai:

Dari ME→ *receptionist* menggunakan keramik warna abu-abu, sedangkan sisi kiri & kanann *receptionist* menggunakan karpet berwarna biru dan merah untuk area *lounge* dan bermain *billiard*.

2. Dinding:

Area ME, lounge & bermain billiard menggunakan bahan kaca dan area dalam bermain billiard menggunakan gypsum warna kuning yang dibuat melengkung (bagian bawahnya dilapisi karpet warna abu-abu tua dan muda yg disusun scr vertikal) dan berlubang kmd diberi lampu.

3. Plafond:

- a. Area *receptionist* menggunakan *gypsum* dgn bentuk melingkar dan diberi warna putih.
- b. Area bermain *billiard* dibuat bergelombang dan diberi warna kuning, sama dengan warna dinding
- c. Bagian depan area bar ada pergola yang digunakan sebagai plafon, kolom dilapisi kayu dan difinishing melamine yang digunakan sebagai tempat menaruh stik billiard.
- d. Untuk bar pada area dalam terdapat railing dari besi warna emas sebagai pembatas antara dance floor dgn area duduk.
- e. Dinding yang bergelombang diberi lampu ebagi penerangan

2.3.2.6.4.Perabot Ruang

1. Lantai 1:

Terdapat café dimana tersedia 4 meja dimana setiap meja terdiri dari 4 orang untuk makan, 1 meja *receptionist* dan 1 meja soccer untuk bermain sambil menggu diwaiting area yang terdapat 3 meja.

2. Lantai 2:

Di sebelah arah masuk dari main entrance terdapat 5 buah meja billiard dengan 10 kursi untuk area non smoking, dan disebelah kanan terdapat juga 5 meja billiard dengan 10 kursi untuk area smoking.

3. Lantai bawah:

Merupakan area smoking semua dimana terdapat 35 buah meja billiard dengan 20 kursi panjang, 10 buah sofa, meja bar, 5 buah kursi bar dan meja kasir.

2.3.2.6.5.Karakteristik Ruang

1. Pencahayaan:

Pada semua area menggunakan lampu downlight, lampu halogen, lampu TL, lampu sorot, dan lampu gantung khusus untuk meja billiard karena pada ruangan ini tidak terdapat jendela.

2. Penghawaan:

Menggunakan penghawaan buatan, yaitu menggunakan AC split yang diletakkan di dinding.

3. Akustik:

Menggunakan speaker yang diletakkan di dinding.

4. Sistem keamanan:

Untuk keamanan pengunjung, menggunakan jasa security, dan alarm, sedangkan untuk keamanan kebakaran menggunakan springkler, tabung kebakaran dan smoke detector pada plafon.

Foto Survey di Nine Ball



Gambar 2.7. *Stage Live Music*



Gambar 2.8. *Lobby*



Gambar 2.9. *Area Billiard*



Gambar 2.10. *Area Café*

2.4. Data Literatur

2.4.1. Sejarah Café

Kopi sudah dikenal sejak jaman dahulu sebagai minuman yang sangat populer, dari Alaska hingga Ambarawa, dari Meksiko hingga Mongolia. Sebab itulah kedai kopi banyak bermunculan dimana-mana. Diantaranya dikenal sebagai *café* atau *Coffe house* yang juga menjual makanan-makanan kecil.

Kopi diketahui pertama kali berasal dari Ethiopia, Afrika Timur. Seorang gembala melihat tingkah laku kambing-kambingnya yang penuh energi setelah makan sejenis buah-buah kecil yang tumbuh di semak-semak. Karena ingin tahu, gembala tersebut ikut makan buah-buah kecil itu dan dia merasakan badannya lebih segar dan tidak mudah lelah. Dan kabar tentang penemuan buah yang menimbulkan energi itu pun tersebar luas.

Walaupun kopi diyakini telah lama tumbuh didaerah sekitar laut merah sejak abad ke-7, namun seorang penulis berkebangsaan Arab, Shihabuddin Ben, pada abad 15 menguraikan bahwa orang-orang Ethiopia telah menikmati

minuman kopi jauh lebih lama dari yang pernah diketahui orang. Pada abad 16, perkebunan kopi ditemukan di daerah Yaman, Semenanjung Arab. Setelah seorang duta besar Turki memperkenalkan kopi ke pengadilan Raja Louis XIV pada tahun 1669, dengan cepat kopi menyebar keseluruh negara di Eropa. Beberapa tahun kemudian, orang-orang Belanda memperkenalkan kopi ke tanah jajahannya, Hindia-Belanda atau Indonesia sekarang.

Semenjak itu kedai kopi banyak bermunculan di negara-negara Eropa. Tidak itu saja, empat dari lima orang Amerika minum kopi, menghabiskan lebih dari 400 juta sehari. Dan lebih dari 25 juta orang yang dipekerjakan pada industri ini. Hal ini membuat kopi menjadi komoditas yang menduduki peringkat ke-2 setelah minyak bumi dalam perdagangan dunia.

2.4.2. Persyaratan Café

Persyaratan ruang dimaksud dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan dan kesehatan. Suatu hal prinsip pada ruang café yang menyangkut persyaratannya adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititik beratkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4 – 1,7 m².

Untuk Persyaratan Ruang Café, dibagi menjadi dua antara lain:

1. Ruang Depan (*Front Area*)

Ruang depan yang dimaksud disini adalah ruangan-ruangan yang mempunyai fungsi dan kegunaan diperuntukkan bagi pelanggan restoran sebagai daerah pelayanan.

Persyaratan ruangan restoran:

- a. Luasan area memenuhi standar
- b. Penyekat antara restoran dan dapur harus tahan terhadap api
- c. Selalu terpasangnya alat deteksi kebakaran
- d. Sirkulasi udara memadai dan tersedianya pengatur suhu udara
- e. Bersih, rapid dan sanitasi (memenuhi syarat kesehatan)
- f. Mudah untuk dibersihkan dan dirawat

2. Ruang Belakang (*Back Area*)

Ruang belakang yang dimaksud disini adalah ruangan-ruangan yang

mempunyai fungsi dan kegunaan sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman yang mana sebagai tempat aktivitas kerja bagi karyawan restoran dan sebagai daerah terlarang bagi para pelanggan untuk masuk didalamnya seperti dapur, gudang, tempat penumpukan sampah, *steward* area dan lain sebagainya:

Syarat-syarat Back Area:

- a. Cukup penerangan
- b. Gudang penyimpanan bahan makanan terpisah sesuai jenisnya
- c. Lantai tidak licin dan dibuatkan selokan-selokan saluran pembuangan air yang memadai dan lancar
- d. Saluran air bersih cukup lancar dan mencukupi
- e. Dan lain-lain seperti yang terdapat dalam persyaratan restoran

(Soekresno, 2000, hal 34)

Sebuah café secara umum harus memiliki syarat kondisi sebagai berikut:

1. Menarik perhatian dan tidak membuat pengunjung cepat bosan
2. Penghawaan dan sirkulasi yang baik
3. Pencahayaan dalam ruang yang sesuai, tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap

(Neufert, 1980, hal 120)

2.4.3. Pedoman Luasan Area Café

Didalam sebuah café terdapat adanya pembagian ruangan antara lain:

1. Area makan yaitu tempat untuk menikmati hidangan makanan dan minuman ringan yang berupa:
 - a. *Hot Drink* seperti: *coffe*, *black coffe* yang tersedia dalam berbagai macam pilihan seperti: *Arabica*, *Java coffe*, *Robusca* dan *coffe mixing*
 - b. *Cold Drink* seperti: *ice coffe*, *ice tea*, *soft drink*
 - c. *Cold Food* seperti: roti, salad dan camilan ringan
 - d. *Hot Food* seperti: sup ayam dan *burger*

Persyaratan untuk ruangan makan (Luas Area Makan):

- a. 1,2 – 1,4 m² perorangan dan dilayani oleh pelayan
- b. 0.83 m² perorangan, makanan yang disajikan terbatas dan dirancang

menurut pola yang ada.

- c. Pedoman luas dapur (termasuk tempat penyimpanan makanan panas, ruang penyimpanan makanan dingin, tempat cuci dan *chef office* =1,4 m² x jumlah pelanggan.

(Soekresno, 2000, hal 36)

Area Makan harus:

- a. Peletakan sebuah meja sebaiknya berdekatan dengan tiang atau kolom jika berada ditengah ruangan.
- b. Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayanan
- c. Antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut jalur pelayanan dengan jarak 1350 mm sebagai jalur 2 pramusaji atau 1 pramusaji.
- d. Pergeseran maju mundur kursi antar 100 -200 mm untuk kebutuhan duduk
- e. Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri 300 mm.
- f. Tempat tangga pelayan tidak terletak pada tempat yang mengganggu pengunjung.

(Soekresno, 2000, hal 39)

2. Bar yaitu tempat menikmati minuman berupa hot drink, cocktail, dan jenis minuman yang dicampur oleh bartender seperti *wiski*, *chivas*, *vodka* dan *wine*.
 - a. Terdapat bangku tinggi, merapat dinding meja, pengunjung dapat menikmati minuman pembangkit selera dan sekaligus untuk koordinasi karyawan.
 - b. Jarak duduk pada counter bar antara orang yang satu dengan orang yang lain 75 mm.

(Soekresno, 2000, hal 39)

3. *Lounge* yaitu tempat tunggu sementara dibagian *café*
4. Kasir, terletak dekat dengan bar karena letaknya mudah dijangkau oleh pelayan, sehingga mudah dalam pencapaiannya.

(Sleeper, 1995, hal 41)

2.4.4. Sistem penyajian pada Café

Cara penyajian makanan dalam café terdapat beberapa cara yaitu:

1. *Self service*

Dimana pengunjung melakukan pelayanan bagi dirinya sendiri. Pengunjung datang kemudian mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan kemudian menuju ke kasir dan membayar makanan mereka lalu duduk di tempat yang disediakan. Cara ini terkesan familiar dan bersahabat.

2. *Waiter or Waitress Service To Table*

Pengunjung datang dan duduk pada kursi yang disediakan, kemudian pramusaji akan melayani mereka dan mengantar menu dan makanan hingga membayar ke kasir, sehingga orang tidak perlu beranjak dari kursinya. Cara ini kesannya formal.

3. *Counter Service*

Dimana terdapat area khusus yang terdapat *display* makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan service yang tidak formal

4. *Automatic Vending*

Menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukkan koin lalu dari mesin keluar makanan yang dipilihnya.

(Lawson, 1973 , hal 32)

2.4.5. Jenis-jenis Tanaman Kopi

Berikut ini adalah jenis-jenis kopi yang ada:

1. Kopi Arabika (*Coffea Arabica*)

Hampir 75 % produk kopi didunia merupakan jenis kopi ini dan di Indonesia menyumbang 10 % dari jumlah tersebut. Negara produsen kopi utama: Colombia, Kenya, India, Papua Nugini, dan lain-lain.

2. Kopi Liberika (*Coffea Liberica*)

3. Kopi Robusta (*Coffea Robusta*)

Diproduksi sekitar 25 % produksi dunia, Indonesia menyumbang 90 %. Negara produsen kopi utama: Indonesia, Pantai Gading, Nganda, Vietnam, Filipina, dan Negara-negara Afrika.

4. Golongan Ekselsa

(Sumber: http://www.andalan.com/sejarah_minum_kopi.html)

2.4.6. Klasifikasi Restoran

Dilihat dari pengelolaan dan system penyajian, restoran dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu:

1. *Formal Restaurant* (Restoran Formal)

Pengertian restoran formal adalah: industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan pelayanan eksklusif.

Ciri-ciri restoran formal adalah:

- a. Penerimaan pelanggan dengan sistim pesan tempat terlebih dahulu.
- b. Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal.
- c. Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik/ menu Eropa populer.
- d. Sistim penyajian yang dipakai adalah *Russian Service/ French Service* atau modifikasi dari kedua *table service* tersebut.
- e. Disediakan ruangan cocktail selain ruangan jamuan makan sebagai tempat untuk minum yang berakohol sebelum santap makan
- f. Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan malam dan makan siang, tetapi tidak menyediakan makan pagi.
- g. Menyediakan berbagai merk minuman bar secara lengkap khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara penghasil *wine* di dunia.
- h. Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif.
- i. Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibandingkan dengan harga makanan dan minuman di restoran informal.
- j. Penataan bangku dan kursi memiliki area *service* yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*.
- k. Tenaga relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4–8 pelanggan.

Contoh:

- *Members Restaurant*

- *Super Club*
- *Gourmet*
- *Main Dinning Room*
- *Grilled Restaurant*
- *Executive Restaurant*

2. *Informal Restaurant* (Restoran Informal)

Pengertian restoran informal adalah: industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan. Yang termasuk dalam tipe restoran ini adalah *café*.

Ciri-ciri restoran informal adalah:

- a. Harga makanan dan minuman relatif murah
- b. Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat.
- c. Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal
- d. Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai *American Service / ready plate* bahkan *Self service* ataupun *Counter-service*
- e. Tidak menyediakan hiburan musik hidup
- f. Penataan meja dan bangku cukup rapat antara satu dengan yang lain
- g. Daftar menu oleh pramusaji tidak dipresentasikan kepada tamu atau pelanggan namun dipampang di *counter/* langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan
- h. Menu yang disediakan sangat terbatas dan membatasi menu-menu yang relatif cepat selesai dimasak
- i. Jumlah tenaga service relative sedikit dengan standar kebutuhan, satu orang pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan

Contoh:

- *Café*
- *Cafeteria*
- *Fast food restaurant*
- *Coffe shop*

- *Bistro*
- *Canteen*
- *Taverns*
- *Famili restaurant*
- *Pub*
- *Sandwich corner*
- *Burger corner*
- *Snack Bar*

3. *Specialities Restaurant* (Restoran Spesial)

Pengertian *Specialities Restaurant* adalah: industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistim penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.

Ciri-ciri *specialities restaurant* adalah:

- a. Menyediakan system penyediaan tempat
- b. Menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer dan disenangi banyak pelanggan secara umum
- c. Sistem penyajian disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional
- d. Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan atau makan malam
- e. Menu ala café dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan
- f. Biasanya menghadirkan musik/ hiburan khas negara asal
- g. Harga mahal relatif tinggi dibandingkan *informal restaurant* dan lebih rendah dibandingkan *formal restaurant*
- h. Jumlah tenaga *service* sedang, dengan standar kebutuhan satu orang pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

Contoh:

- *Indonesian food restaurant*
- *Italian food restaurant*
- *Thai food restaurant*
- *Japanese food restaurant*
- *Korean food restaurant*

2.4.7. Standar Prosedur Pengoperasian Restoran

Terdapat standar prosedur pengoperasian sebuah restoran:

1. Sebuah restoran dibuka

Sebelum dibuka, tim kerja mempersiapkan segala sesuatunya menyangkut persiapan fisik restoran mulai dari kebersihan restoran dan lingkungannya, kondisi udara, kelengkapan peralatan penyajian, makanan dan minuman yang bersih, higienis serta kebersihan fisik tim kerja seperti kebersihan badan dan kelengkapan serta kerapian seragam kerja masing-masing.

2. Selama restoran dibuka

Restoran dibuka sesuai jam yang telah ditentukan setelah persiapan fisik dan psikis serta briefing telah dilakukan semua. Yang dinantikan dari kedua belah pihak, yakni *customer* memiliki produk restoran dengan harapan memperoleh sesuatu yang mereka butuhkan dan inginkan. Untuk mempertemukan kedua keinginan yang berbeda tersebut kuncinya adalah pada ketepatan, kecekatan, kejelihan, kepekaan sumber tenaga yang professional dengan system dan tahapan pelayanan yang dapat memenuhi keinginan pelanggan, tahapan dimaksud dimulai pelanggan dengan memasuki pintu sampai meninggalkan pintu restoran.

3. Restoran ditutup

Restoran ditutup sesuai jam yang telah ditentukan dan setelah pelanggan meninggalkan restoran.

(Soekresno, 2000, hal 23)

2.4.8. Pedoman Ukuran Meja dan Kursi Restoran

Pedoman Ukuran Meja dan Kursi Restoran terbagi atas 2, yaitu:

1. Bentuk dan Ukuran Meja - Kursi

Untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai dengan pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi.

Meja Bundar:

- a. 600 mm untuk 2 kursi

- b. 800 mm untuk 3 kursi
- c. 900 mm untuk 4 kursi
- d. 1100 mm untuk 5 kursi
- e. 1250 mm untuk 6 kursi

Meja empat sisi:

- a. Panjang 800 mm, lebar 625 mm untuk 2 kursi
- b. Panjang 850 mm, lebar 850 mm untuk 4 kursi
- c. Panjang 1250 mm, lebar 800 mm untuk 4 kursi
- d. Panjang 1700 mm, lebar 800 mm untuk 6 kursi
- e. Panjang 2500 mm, lebar 800 mm untuk 8 kursi
- f. Panjang 3750mm, lebar 800 mm untuk 12 kursi

2. Tata Letak Meja dan Kursi

Jalur pelayanan, antara tempat duduk yang satu dengan tempat duduk yang membelakangi merupakan gang atau disebut pelayanan dengan jarak 1350mm. Panjang meja untuk dua pengunjung 850mm.

Ukuran dan tata letak:

- a. Tinggi kursi secara keseluruhan sampai dengan sandaran 900 mm
- b. Tinggi kursi sampai bagian yang diduduki 450 mm
- c. Panjang dan lebar kaki kursi 450 x 450 mm
- d. Luas meja relatif, dapat disesuaikan dengan banyak atau sedikitnya jumlah tempat duduk.
- e. Jarak kursi yang satu dengan kursi yang membelakangi 1350 mm sebagai jalur

2 pramusaji atau 900 mm untuk 1 pramusaji

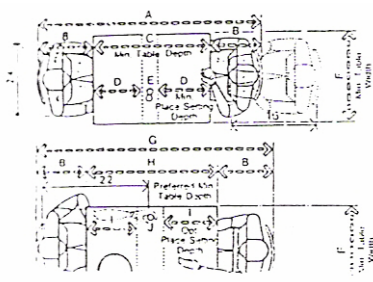
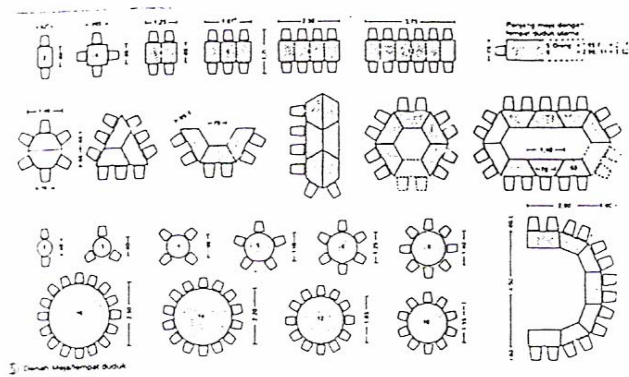
- a. Pergeseran maju mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk
- b. Pergeseran kursi duduk untuk pelanggan berdiri 300 mm.

3. *Bar Stool* dan *Bar Counter*

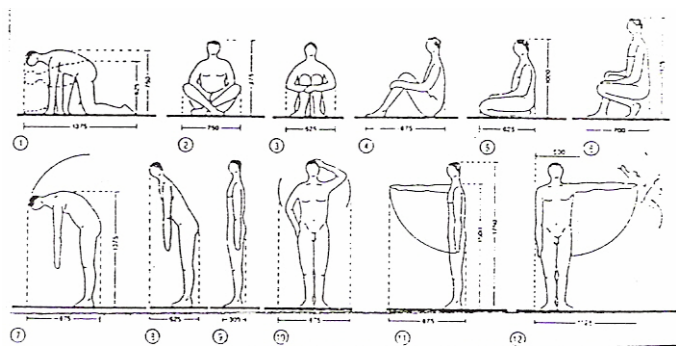
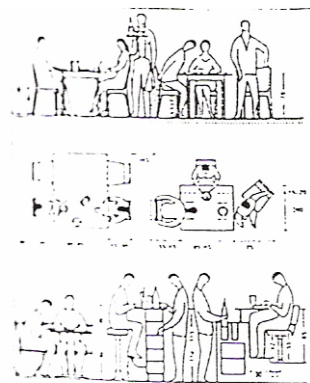
Bar Stool adalah: Kursi khusus ditempatkan dimuka bar counter, kursi tinggi dan dapat diputar.

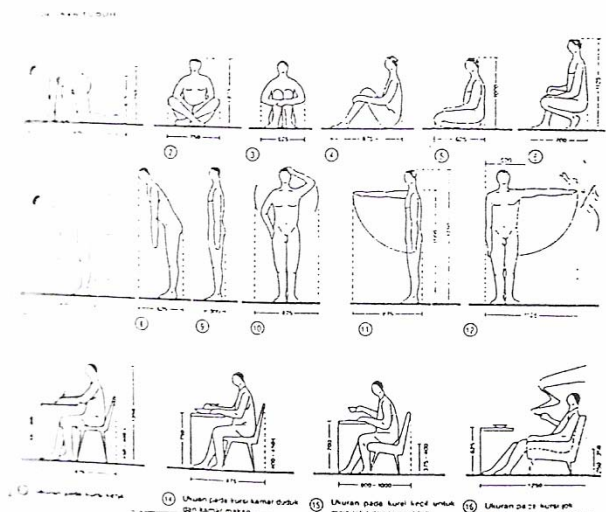
Bar Counter adalah: meja penyekat antara working area dengan *guest area* di bar. Tinggi dudukan 1100 mm, lebar 500mm

(Soekresno, 2000, hal 37-39)



	in	cm
A	66-78	167.6-198.1
B	18-24	45.7-61.0
C	30	76.2
D	14	35.6
E	2	5.1
F	24	61.0
G	72-84	182.9-213.4
H	36	91.4
I	16	40.6
J	4	10.2
K	72-80	182.9-203.2





Gambar 2.11. Data Literatur Perabot

2.4.9. Teori tentang *Billiard* dan *Snooker*

Sejarah Bola Sodok (*Biliard* dan *Snooker*)

Permainan *Billiard* awalnya dimainkan oleh para raja, wanita-wanita dan pria-pria terhormat, presiden, dan masyarakat umum. *Billiard* merupakan olahraga *outdoor* sejenis kriket yang dilakukan diatas lapangan rumput pada abad 15. Yang terjadi akhir-akhir ini di Eropa Utara dan mungkinjuga di Prancis. Permainan ini menjadi permainan dalam ruangan di atas meja kayu dengan warna hijau yang melambangkan rumput dengan garis pinggir di sekelilingnya

Konon permainan ini pernah dimainkan oleh Raja Louis XI dari Prancis (1461-1483), Mary Stuart, yakni Ratu dari Scots (1542-1587), Raja Louis XIV (1643-1715), Marie Antoinette dan suaminya Raja Louis XIV.

Kebanyakan informasi mengenai awal permainan *billiard* ini berasal dari para bangsawan dan orang-orang terhormat. Karena itulah *billiard* dikenal sebagai permainan kaum bangsawan semenjak tahun 1800. Pada tahun 1609, permainan ini semakin populer ketika Shakespeare memasukkan permainan ini dalam naskah Antony dan Cleopatra. Tujuh puluh lima tahun kemudian, buku pertama berisi tentang peraturan-peraturan mengenai permainan *billiard* diterbitkan di Inggris. Kata "*Billiard*" sendiri berasal dari bahasa Prancis, yaitu "*Billiart*" yang artinya tongkat kayu atau "*bille*" yang artinya sebuah bola.

Tongkat *billiard* berkembang pada akhir tahun 1600. Ketika bola menggelinding dekat jalur, tongkat kebesaran yang digunakan sangat sulit, karena

terdapat kepala yang besar. Karena kasus ini, pemain melepas "tongkat kebesaran" dan hanya menggunakan tongkatnya saja untuk mendorong bola. Pegangannya disebut "*queue*" (yang artinya bagian akhir) dari suku terakhir disebutlah "*cue*".

Meja *Billiard* baru memiliki lubang, sebagaimana kita kenal sekarang, pada akhir tahun 1700. Permainan yang asli masih dimainkan di sebagian negara-negara Eropa dan Asia sampai saat ini, yaitu permainan dengan menggunakan tiga bola, berwarna merah, putih, dan kuning, yang disebut Inggris *Billiard*. Master tip kulit baru diperkenalkan sekitar tahun 1800, *chalk* atau kapur untuk master tip baru ditemukan 20 tahun kemudian. Permainan bola delapan ditemukan diawal tahun 1900, *Straight Pool* (14.1) di tahun 1910. Permainan bola sembilan baru dikembangkan pada tahun 1920.

(Dikutip dari www.wpba.com & *Billiard Congress of America*)

2.4.10. Permainan *Billiard* dan *Snooker*

Permainan bola sodok ada banyak jenisnya, diantaranya permainan *billiard* dan *snooker*. Untuk permainan *billiard* sendiri ada tiga macam jenisnya yaitu bola 9, bola 8 dan bola 15. Sedangkan *snooker* adalah permainan bola bebas, dengan menggunakan bola 21.

(*Billiard dan Snooker*, 1991)

Billiard dan *Snooker* sendiri mempunyai arti harafiah yaitu bola sodok, sedangkan secara umum *billiard* dan *snooker* adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan tongkat panjang dan bola yang ditaruh diatas meja (*Kernerman semi-bilingual dictionaries*, 1993, hal 40)

Tempat *billiard* dan *snooker* saat ini menggunakan ukuran meja 7 *feet* dan 8 *feet*. Untuk standar internasional ukuran meja yang sesuai adalah 9 *feet* untuk pertandingan 9 bola, 8 bola dan 15 bola, sedangkan 12 *feet* untuk *snooker*.

2.4.11. Ruang *Billiard* dan *Snooker*

Persyaratan ruang pada olahraga *billiard* dan *snooker* ada beberapa macam, antara lain:

Interior ruang *billiard* di desain dengan ukuran standar yang ada pada

buku arsitek, yaitu jarak antar meja *billiard* minimal adalah 1,5 m², sedangkan jarak meja *billiard* dengan dinding 1,2m s/d 1,7 m. Dan untuk sirkulasi kebutuhan ruang gerak bagi manusia/ individu minimal yaitu 1,5 m².

(Ernest Neufert, 1999, hal 104)

Untuk meja *billiard* ada berbagai macam antara lain:

1. 152 cm x 305 cm (Agusta Husni, 1991, hal 77)
2. 175 cm x 350 cm (Geraint John & Helen, hal 66)
3. 160 cm x 280 cm (Bengkel *Billiard* Jakarta)

Kebutuhan ruang, menurut besar *billiard* yang berbeda susunan berdasarkan table dibawah, yaitu:

1. Untuk tujuan *billiard* pribadi, yang dibutuhkan adalah IV, V, VI.
2. Untuk *cafe* dan klub, yang dibutuhkan adalah IV, V
3. Dalam ruang *billiard* (pusat *billiard*) dan akademi *billiard* besar I,II, dan III
4. Jarak *Billiard* I dan II satu sama lain adalah lebih besar sama dengan 1,70 cm
5. Jarak *Billiard* III, IV dan V satu sama lain adalah lebih besar sama dengan 1,60 cm dari dinding dan bisa lebih.

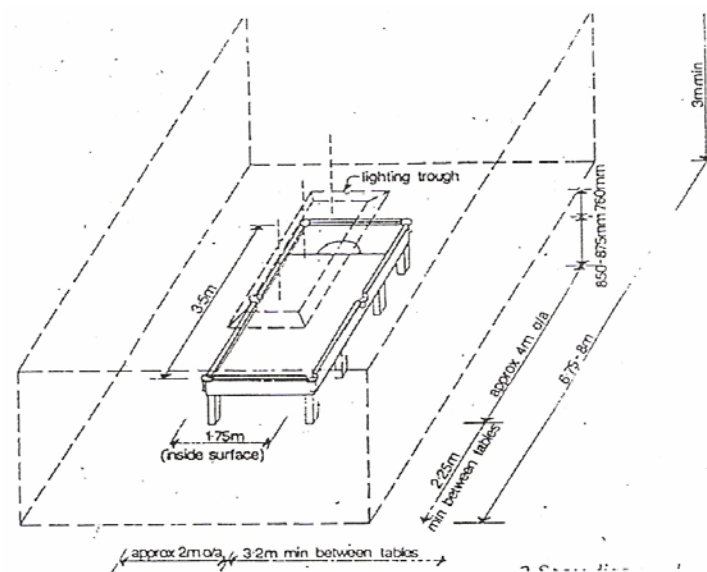
Tabel 2.1. Besaran Meja *Billiard*

Besar <i>Billiard</i> Normal (ukuran dalam cm)	I	II	III	IV	V	VI
Ukuran Dalam (bidang permainan) A	285x142	230x115	220x110	220x100	200x100	190x95
Ukuran Luar B	310x167	255x140	245x125	225x125	225x125	215x120
Ukuran Ruang	575x432	520x405	500x395	500x395	490x390	480x385
Berat dalam kg	800	600	500	500	450	350

Pada sisi-sisi dimana penjaga atau penonton berdiri atau berlalu lalang, penyesuaian jarak lebih banyak sehingga tempat untuk kursi, juga makanan dan minuman (restoran memadai)

Bidang dinding untuk tempat tongkat dan aturan permainan, 1 tempat tongkat untuk 12 tongkat di atas 150 x 75 cm.

panjang dan lebar *snooker* yang berukuran penuh kira-kira 4m x 2m tergantung pada desainnya. *Billiard* dan *Snooker Control Council* telah memperkenalkan (dengan persetujuan dunia), ‘meja standar B dan SSC 3.50m’ dan untuk pertama kalinya, hal ini menunjukkan area bermain sesungguhnya didalam model bantalan. (Geraint John & Helen, hal 66). Standar meja yang ada sekarang juga akan dianggap valid, sedangkan ukuran meja yang ada di Indonesia rata-rata berukuran 160m x 280m.



Gambar 2.14. Standar Sirkulasi Manusia dengan Meja *Snooker*

2.4.12. Peralatan *Billiard* dan *Snooker*

Peralatan yang wajib ada dalam permainan *Billiard* dan *Snooker*, antara lain:

1. Meja *Billiard*

Meja *billiard* merupakan bidang permainan yang dilakukan diatas meja, dialasi dengan menggunakan kain karpet khusus untuk meja *billiard*. Meja *billiard* ini memiliki enam lubang yang terletak pada bagian tepi meja.



ohdonamarie-big.jpg500 x 259 pixels - 13.4kB

Gambar 2.15. Gambar Meja *billiard*

Ukuran meja *billiard* dan *snooker* ada berbagai macam antara lain:

a. Ukuran Meja *Billiard*

Untuk merk Isak *billiard* meja *billiard* ukuran 9 feet adalah:

- 1 feet = 12 inci
- 1 inci = 2,54 cm
- 1 feet = 12 x 2,54 = 30,48 cm

Panjang meja *billiard* ukuran 9 feet = 274,32 cm

Lebar meja *billiard* 4 feet = 30,48 x 4 = 147,32 cm

Tinggi meja *billiard* = 80 cm

Sehingga untuk meja 9 feet = P x L x T = (274,32 x 147,32 x 80) cm

Pengukuran yang dimaksudkan di dalam pengukuran feet, dihitung dari jarak antara lubang pemasuk bola dari ujung. Sehingga untuk ukuran meja 9 feet setelah ditambah dengan lebar setelah lubang menjadi 289 x 160 x 80 cm.

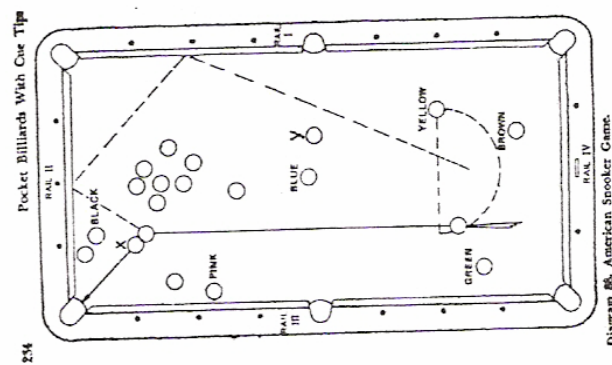
Adapun perhitungan untuk meja 9 feet dengan merk lain, sebagai berikut:

- 152 cm x 305 cm (Agusta Husni, 1991, hal 77)
- 175 cm x 350 cm (Geraint John & Helen, hal 66)
- 160 cm x 280 cm (Bengkel *Billiard* Jakarta)

b. Ukuran Meja *Snooker*

Ukuran meja *snooker* adalah: 175 cm x (300 – 500)cm

Ukuran keeluruhan dari meja *snooker* yang berukuran penuh kira-kira 4m x 2m tergantung pada desainnya Billiard dan Snooker Control Council telah memperkenalkan (dengan persetujuan dunia) ‘meja standar B dan SSC 3.50m’ dan untuk pertama kalinya, hal ini menunjukkan area bermain sesungguhnya di dalam model bantalan. (Geraint John & Helen, hal 66). Standar meja yang sekarangpun dianggap valid.



Gambar 2.16. Meja Snooker



4 Snooker Table.jpg

131012 bytes

1718 x 1611 pixel - 128k -
jpg

www.americanpoolcues.com

Index of ishop

images 992

300 x 300 pixel -
15k - jpg

www.ishop.co.uk

Gambar 2.17. Gambar meja *snooker*

Sedangkan ukuran meja billiard yang ada di Indonesia rata-rata berukuran 160cm x 280 cm, dan berat keseluruhan dari meja billiard da snooker secara tradisional berkisar antara 1-5 ton.

2. Tongkat atau Stik *Billiard*

Stick billiard ini digunakan untuk mengarahkan bola “gacoan” putih supaya mengenai bola sasaran. Untuk hasil maksimal, stik *billiard* haruslah lurus supaya kekeran tidak keliru. Cara mengetesnya adalah dengan menggelindingkan stik *billiard* itu diatas permukaan rata. Stik *billiard* bias dikatakan lurus jika selama digelindingkan, seluruh permukaan stik *billiard* selalu bersinggungan dengan permukaan tersebut.

Untuk ukuran stik *billiard* merk Isak *Billiard*, antara lain:

- a. Untuk bagian pangkal stik = $\emptyset (3,2 \times 3,14) \text{ cm} = 10,048 \text{ cm}^2$
- b. Untuk bagian ujung = $\emptyset (1,3 \times 3,14) \text{ cm} = 4,08 \text{ cm}^2$

Sehingga untuk panjang stik *billiard* dari pangkal – ujung adalah 149-150 cm

3. *Chalk*

Chalk berupa semacam kapur digunakan untuk memperhalus ujung stik *billiard*. Bila kekurangan benda semacam kapur ini, ujung stik *billiard* bisa menjadi keras dan licin. Akibatnya, ketika memukul bola putih, “slip”, sering kali terjadi yang mengakibatkan bola putih tidak terarah dengan benar ke bola sasaran.



Billiard chalk

225 x 169 pixel - 19k - jpg

en.wikipedia.org

Gambar 2.18. Gambar *Chalk*

4. Bola *Billiard*

Bola *Billiard* terdiri dari satu bola putih dan 15 bola sasaran. Bola sasaran dibedakan dengan angka dan warna yang berbeda-beda satu sama lain. Bola nomor satu sampai delapan bermotif solid, sedangkan bola sembilan sampai bermotif *stripes*.



... Cue **Stick** 48 - 1 x **Billiard** Ball Set

200 x 200 pixel - 12k - jpg

Gambar 2.19. Gambar bola *Billiard*



... **Snooker Ball Set**
 from Imperial ...
 431 x 293 pixel -
 38k - jpg

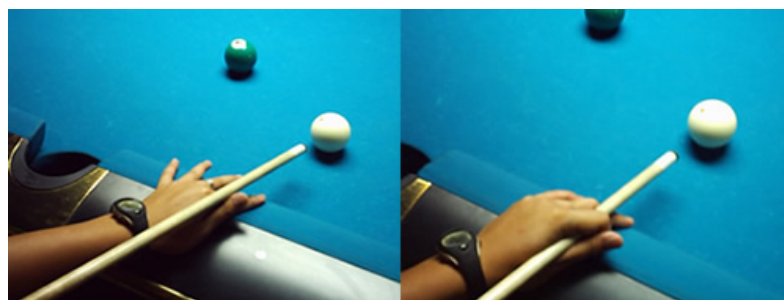
Gambar 2.20. Gambar bola Snooker

Untuk Ukuran Bola *Billiard* = $\emptyset (5,7 \times 3,14) \text{ cm} = 17,898 \text{ cm}$

2.4.13. Cara Bermain *Billiard* dan *Snooker*

Tujuan dari setiap pemain adalah memasukan bola sasarannya ke dalam lubang-lubang yang terdapat di meja *billiard* dengan cara memukul bola sasaran tersebut dengan bola “gacoan” putih dengan tongkat atau stik *billiard*. Bola-bola sasaran dibedakan dengan pemberian angka dan warna yang berbeda kepada masing-masing bola tersebut. Prinsip momentum yang sudah diajarkan di pelajaran fisika saat SMA dapat diaplikasikan di permainan *billiard* ini. Yaitu dengan menarik garis lurus dari lubang incaran ke bola sasaran. Titik pertemuan di bola sasaran itulah titik yang harus dipukul dengan bola putih.

Stik *billiard* perlu diletakan di rel khusus supaya bisa diayunkan secara lurus untuk memukul bola putih. Umumnya, menggunakan tangannya untuk hal tersebut. Tangan membuat bermacam-macam bentuk khusus, sesuai kesukaan masing-masing orang, untuk memenuhi keperluan ini. Berbagai bentuknya dapat dilihat di bawah ini





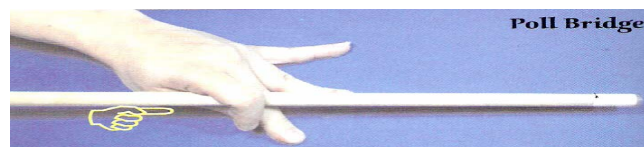
Gambar 2.21. Gambar berbagai macam teknik tangan pemain billiard dalam membentuk rel untuk stik billiard supaya ayunannya lurus.

Kecuali gambar kanan bawah.

Pada dasarnya ada dua macam posisi bridge dalam permainan billiard, yaitu: *Snooker Bridge* dan *Pool Bridge*



Gambar 2.22. *Snooker Bridge*



Gambar 2.23. *Pool Bridge*

Selain sebagai penyangga *stick bridge* juga dipakai sebagai tumpuan. Peletakan *bridge* harus serileks mungkin (tidak kaku) karena fungsinya hanya sebagai penyangga. Naik turunnya titik tuju bola putih dapat diatur dengan menaikkan *bridge*, usahakan pada saat melepaskan pukulan *stick* tidak lepas dari *bridge*.

Ada kalanya jarak bola putih dari tepi meja *billiard* terlalu jauh yang mengakibatkan pemain tidak bisa menggunakan tangannya sebagai tumpuan. Bila hal ini terjadi, dikeluarkanlah tongkat tumpuan. Kegunaanya, sebagai tumpuan atau rel khusus untuk stik *billiard* supaya dapat diayunkan dengan lurus.

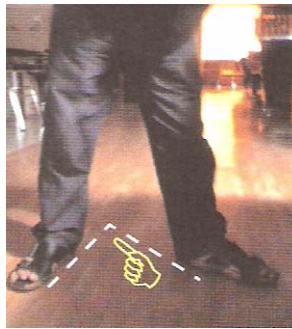
Basic Standing, pedoman cara berdiri yang baik dan benar. Cara berdiri pada saat akan melakukan pukulan merupakan modal utama dan penting bila ingin mendapatkan pukulan yang sempurna. Cara-caranya antara lain:

1. Buat posisi kaki sebagai kuda-kuda yang kuat untuk menopang badan agar tidak mudah goyang



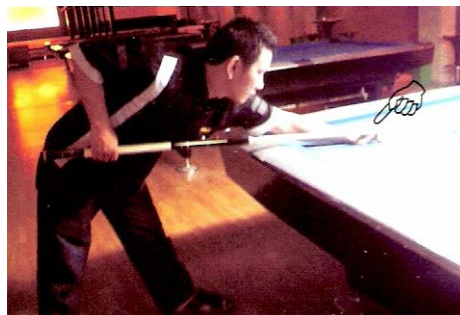
Gambar 2.24. Posisi kaki sebagai kuda-kuda

2. Buat telapak kaki membentuk siku. Jarak antara kaki belakang dan kaki depan disesuaikan (yang penting kokoh dan jangan sampai goyang).



Gambar 2.25. Telapak kaki membentuk siku

3. Tumpuan badan kedepan ditopang oleh *bridge*. Saat melakukan pukulan usahakan tubuh tidak bergoyang sama sekali, baru boleh menggerakkan tubuh selesai melakukan pukulan.



Gambar 2.26. Tumpuan badan kedepan ditopang oleh *bridge*

2.4.14. Teori Tentang Elemen Pembentuk Ruang

1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus.

(Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Halaman 162)

Bangunan harus kuat dan lantai sebagai penunjang harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Kuat, lantai harus dapat menahan beban.
- b. Mudah dibersihkan.

Lantai harus tahan terhadap kelembaban, terhadap beberapa keadaan, dan tahan terhadap perembesan air terutama pada lapisan atas (permukaan) misalnya kamar mandi, w.c. atau dapur di mana sering terjadi tumpahan air.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Halaman 127-128)

Lantai harus fungsional, pemilihan mempengaruhi pembersihan dan dekoratif.
(Lawson, 1937, hal 123-130)

2. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan. Memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.

(Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal 176)

Dinding juga berfungsi sebagai media pemantul, pengarah dan penyerap suara, tetapi dengan cara pemilihan bahan tertentu untuk dinding dengan bentuk yang khusus serta penempatan yang tepat.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 151)

Ada dua cara untuk menghias dinding:

- a. Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasi atau dilukis secara langsung pada dinding.
- b. Dinding ditutup / dilapisi dengan bahan yang ornamental / dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding. Maksud dan tujuan tindakan ini adalah untuk menambah keindahan ruang.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 143)

3. Plafon

Plafon adalah salah satu unsure terpenting dalam interior, sebagai pembentuk *space*. Pada ruang-ruang yang membutuhkan konsentrasi, diusahakan agar plafonnya berbentuk sederhana, tidak menyolok karena akan mengganggu konsentrasi. Plafon merupakan unsure pelindung dari cuaca dan pemberi efek bentuk bangunan seutuhnya, plafon juga mencerminkan karakter dari suatu bangunan atau ruang. Fungsi lainnya adalah sebagai penutup perlengkapan “*engineering*” dan system utilitas lainnya.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 161)

Lantai, dinding, dan plafon harus selalu bersih, warna terang. Sedangkan untuk perlengkapan set kursi harus bersih, tidak boleh mengandung kutu busuk/ kepinding dan serangga pengganggu lainnya.

(Soekresno, 2000, hal 75)

2.4.15. Teori Tentang Perabot

Pemilihan desain perabot merupakan pencerminan kepribadian seseorang. Penyusunan perabot harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan si pemakai sedangkan fungsi perabot tidak bias dipisahkan dengan faktor estetika dan ergonomi.

Desain perabot dibagi atas dua kategori:

1. Perabot yang berbentuk kotak (*case*) termasuk *chests*, meja, lemari, dan kursi

yang tidak mempunyai pelapis, tipe semacam ini di Indonesia masih terbuat dari kayu walaupun bahan-bahan lain makin bertambah populer.

2. Perabot yang dilapisi, misalnya sofa, kursi-kursi yang seluruhnya atau sebagian diberi pelapis termasuk perlengkapan-perengkapan tidur.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 173)

Manusia adalah faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi dan skala perabot. Untuk memperoleh manfaat dan kenyamanan dalam melaksanakan tugas kita, perabot harus dirancang pertama-tama agar tanggap dan sesuai dengan ukuran kita, jarak bebas yang diperlukan oleh pola aktivitas kita, dan sifat aktivitas yang kita jalani.

(Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal 242)

2.4.16. Teori Tentang Warna (*Light, Color, and Environment*, 1982 dan *Kombinasi Warna*, serial *Rumah Spesial*, hal 27-30)

Beberapa efek warna:

1. Merah: memberikan efek psikologis yang menggembirakan, dapat membangkitkan energi, hangat, komunikatif, aktif optimis, antusias dan bersemangat, memberi kesan sensual dan mewah.
2. Oranye : mempunyai karakter yang mirip dengan merah tetapi lebih feminim dan bersahabat. Melambungkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat vitalitas dan kreativitas. Dapat menimbulkan perasaan positif, senang gembira dan optimis, penuh energi, bias mengurangi depresi atau perasaan tertekan.
3. Kuning: warna matahari, cerah, membangkitkan energi dan mood, warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi inspirasi, memudahkan berpikir secara logis dan merangsang kemampuan intelektual.
4. Coklat : merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan, kenyamanan, memberi kesan anggun dan elegan. Dapat memberi keyakinan dan rasa aman, dan merupakan warna yang akrab (familiar)

5. Abu-abu: menarik dan dapat menetralkan suasana hati, dapat menciptakan kesan serius, independen, kesan luas, dan stabil namun juga menentramkan dan menibulkan perasaan damai.
6. Aqua dan Hijau: menambahkan konsentrasi dan perenungan.
7. Hitam: memperlihatkan disiplin yang membawa kebebasan yang lepas, berhubungan dengan dunia mistis, bermanfaat, kreatif, idealis, percaya diri penuh perlindungan, maskulin, elegan mewah, dramatis dan kerahasiaan.
Hitam juga mengandung kekuatan yang menghancurkan, menyusahkan, sombong, putus asa, dan memaksa.
Hitam dalam tubuh digunakan untuk mendorong semangat disiplin diri sendiri.
8. Putih: berhubungan dengan kemurnian, kepolosan, memberikan perlindungan, ketentraman, kenyamanan, memudahkan refleksi, serta mewah dan cemerlang, mempunyai keyakinan yang tinggi dan berbagai alasan dan berisi harapan. Warna ini menyatakan terang, tak bercela, luas, jujur, baik, dan damai

2.4.17. Teori Pencahayaan

Dengan memperhatikan pencahayaan, seorang pemain dapat menilai *related* dari bola- bola dan yakin bahwa bolanya dapat bergerak dengan benar. Beberapa permodelan dari bola disukai, tetapi bayangan yang kasar harus dihindari. Pemain- pemain jangan sampai terganggu oleh kilau lampu secara langsung atau kilau yang terpantul. Pengaturan warna yang baik adalah yang terpenting bagi *snooker*. Cahaya yang terang secara keseluruhan dibutuhkan untuk setiap meja dan cahaya natural malah tidak penting.

Tipe pencahayaan yang digunakan dalam restoran dapat mencerminkan tingkatan harga, kualitas dan kecepatan dalam pelayanan. Seperti dikatakan, pencahayaan terang, *general lighting* biasanya digunakan untuk *fast food*. Di restoran yang mewah pencahayaan dibuat tidak terlalu terang yang menampilkan kesan elegan dan romantis.

(F. Pile, 2003, hal 218).

Untuk semua *standart* dari permainan, syarat-syarat ini dipenuhi oleh cahaya yang menyeluruh, 2, dicat putih didalamnya mengandung lampu-lampu *filamen tungsten* 150 watt.

(*Handbook of Sport & Recreational Building Design*, 1997, hal 67).

Pencahayaan dibagi menjadi dua, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan memiliki arti yang sangat penting dalam interior sebuah ruangan, karena semua bahan yang digunakan dalam interior mempunyai hubungan yang sangat erat dengan pencahayaan.

“Pada sistem pencahayaan banyak permasalahan yang harus diketahui oleh seorang desainer karena masalah pencahayaan merupakan kehidupan dari tata ruang, lebih lebih di malam hari”.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 216)

Pencahayaan dalam permainan *Billiard* sangat penting. Untuk *standart* permainan dibutuhkan lampu 150 watt, dengan cahaya yang memancar sebesar 375 *lux* diatas meja *billiard*

(Geraint John & Helen).

Penerangan dengan bola kecil, dengan cahaya yang terbagi secara merata pada bidang permainan. Tinggi normal sumber cahaya diatas meja adalah 80 cm.

2.4.18. Teori Akustik

Pada bangunan keadaan bising, sangat mengganggu kenyamanan di dalam ruang, dimana olahraga ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Sehingga keadaan ini dapat dimanipulasi dengan memasang peredam suara pada dinding dan memperdengarkan musik yang mengalun lewat “*sound system*” tertentu.

(Geraint John & Helen, 1997, hal 67).

Perancangan interior harus memahami bagaimana pemilihan dan perletakan materil-material pemantul dan penyerap suara dapat mempengaruhi kualitas akustik suatu ruang. Material-material yang keras, padat, dan kaku memantulkan suara sedangkan yang lunak , berpori, lenting menyerap dan

melepas energi suara.

(Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal 308)

Pengaruh dari ‘*sound system*’ sangat luas dan dapat menimbulkan efek psikis dan emosional dalam ruangan. Dengan “*sound system*” yang baik seseorang akan merasakan kesan tertentu dalam ruang.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 247)

2.4.19. Teori Penghawaan

Secara geografis sistem kita termasuk dalam golongan daerah tropis yang memiliki dua musim, yaitu musim kemarau dan hujan. Dengan kondisi sistem iklim rata-rata 28°C sampai 34°C. Karena kondisi panas yang berlebihan ini ruang sepenuhnya tidak lagi menggunakan sistem aliran udara alami yang disebut “*cross ventilation system*”.

Dalam ruang *billiard* dan *snooker* suhu ruang sekitar 15,6°C lebih disukai dan ventilasi yang cukup juga harus disediakan untuk mengatasi asap rokok yang terkonsentrasi.

(Geraint John & Helen, hal 66).

Jenis *Air Conditioner (AC)* yang biasa digunakan pada unit perkantoran, hotel, supermarket, dengan pengontrolan atau pengendalian yang dilakukan dari suatu tempat adalah *AC Central*.

(Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. Hal 277)