

PERANCANGAN INTERIOR HOCOOP (COFFEE AND EATERY) DENGAN TEMA MANUAL BREWING WITH NATURAL STYLE

Ervina Hodinata, Astrid Kusumowidagdo, Dyah Kusuma Wardhani

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
Corresponding author: ervina.hodinata@gmail.com

Abstract : *HOCOOP (Coffee and Eatery) is a food and beverage business that has specialty as coffee shop dan offer sustainable concept of coffee shop as its main innovation. HOCOOP (Coffee and Eatery) is placed at Surabaya, in the middle of the city, which is easy to be accessed by public transporation. Food and beverage is a bussiness that consumes energy five times bigger than other industries. This reason makes HOCOOP presents the concept of sustainable coffee shop. This concept is aimed to give an impact to operational energy efficiency, product recycling, cooperation with social community, and give added value for their skills and economy level. Beside the coffee products, HOCOOP also offers food products such as toast, pasta, pastry, and non-coffee beverages such as juice, milkshake, and flavored latte. HOCOOP (Coffee and Eatery) is also completed with a service of coffee roasting and sell brewing tools.*

In interior architecture design, HOCOOP (Coffee and Eatery) uses some of sustainable aspects, such as openings to let daylight and passive cooling comes in, and also uses natural materials as supporting elements of coffee shop sustainable concept. The theme choosen is Brewing Experience with Natural Style, which is applied as the process of coffee roasting, both in layout and ambience.

Keywords: *HOCOOP (Coffee and Eatery), Coffee Shop, Sustainable Coffee Shop, Brewing Experience, Surabaya.*

Abstak: *HOCOOP (Coffee and Eatery) adalah bidang usaha food and beverage yang bergerak dalam bidang coffee shop dan menawarkan konsep sustainable coffee shop sebagai inovasi utamanya. HOCOOP (Coffee and Eatery) berlokasi di Surabaya, tepatnya di tengah kota yang akses jalannya ramai dan mudah di jangkau oleh kendaraan umum serta dekat dengan pusat keramaian. Mengingat usaha food and beverage mengkonsumsi energi lima kali lipat lebih besar dari pada bidang industri lainnya maka, HOCOOP (Coffee and Eatery) mengusung konsep sustainable coffee shop. Konsep yang diterapkan diharapkan dapat berdampak pada upaya untuk mengurangi penggunaan energi dalam operasional coffee shop dan daur ulang sisa bahan produksi hingga kerja sama dengan organisasi masyarakat untuk menambah keterampilan serta pendapatan ekonomi mereka. Selain menawarkan produk kopi, HOCOOP*

(*Coffee and Eatery*) juga menyediakan produk makanan seperti toast, pasta, dan pastry serta minuman yang tidak mengandung kopi seperti jus, milkshake, dan flavored latte. HOCOOP (*Coffee and Eatery*) juga melengkapi diri dengan menyediakan jasa roasting biji kopi dan penjualan alat brewing.

Dalam perancangan arsitektur interior HOCOOP (*Coffee and Eatery*) menggunakan beberapa aspek sustainable seperti penyediaan banyak bukaan untuk pencahayaan dan penghawaan alami serta memanfaatkan material alami sebagai elemen pendukung konsep sustainable coffee shop yang diterapkan. Selain itu dalam hal desain, coffee shop menggunakan tema *Brewing Experience with Natural Style*, tema ini diterapkan dengan mengaplikasikan proses pengolahan biji kopi pada layout serta ambience yang digunakan.

Kata Kunci: HOCOOP (Coffee and Eatery), Coffee Shop, Sustainable Coffee Shop, Brewing Experience, Surabaya.

BISNIS HOCOOP (COFFEE AND EATERY)

Latar Belakang

Jawa Timur adalah pasar yang strategis untuk berkembangnya industri makanan karena Tabel 1 menunjukkan bahwa tiap tahunnya selalu terjadi kenaikan rata – rata pengeluaran masyarakat

akan kebutuhan makanan. Pada Tabel 1 dapat terlihat jelas bahwa persentase rata-rata pengeluaran untuk makanan dan minuman jadi tiap tahunnya meningkat dari 12,63% hingga mencapai 12,74% , dan ini merupakan persentase pengeluaran tertinggi dibandingkan produk makanan

Tabel 1. Distribusi Rata-rata Pengeluaran per Kapita Sebulan Menurut Jenis Pengeluaran Tahun 2011 – 2013

Jenis Pengeluaran	2011	2012	2013
A. Makanan	50,64	49,48	50,54
01. Padi-padian	9,52	9,22	8,76
02. Umbi-umbian	0,31	0,27	0,29
03. Ikan	3,03	2,92	3,06
04. Daging	1,83	1,93	1,83
05. Telur dan Susu	3,00	2,86	3,03
06. Sayuran	4,07	3,54	4,22
07. Kacang-kacangan	2,26	2,21	2,27

Jenis Pengeluaran	2011	2012	2013
08. Buah-buahan	2,00	2,04	2,05
09. Minyak dan Lemak	2,2	2,19	2,03
10. Bahan Minuman	2,3	2,15	2,17
11. Bumbu-bumbuan	1,26	1,17	1,16
12. Konsumsi Lainnya	1,15	1,12	1,05
13. Makanan dan Minuman Jadi	12,63	12,22	12,74
14. Tembakau dan Sirih	5,08	5,63	5,87

Sumber: jatim.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/127 (2016)

yang lainnya.

Surabaya sebagai Ibukota Jawa Timur bisa menjadi pasar yang strategis untuk berkembangnya sebuah bisnis karena berdasarkan persentase pengeluaran penduduk tiap bulan, penduduk Surabaya termasuk kategori menengah ke atas

(Tabel 2). Sekmen penduduk dengan pengeluaran per kapita perbulan dengan nominal Rp. 1.000.000,- ke atas masih cukup mendominasi dan diperkirakan akan semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan ekonomi nasional dan kebijakan – kebijakan yang akan diterapkan oleh

Tabel 2. Persentase Penduduk Menurut Kota dan Golongan Pengeluaran Per kapita Sebulan 2013

Kota	Golongan Pengeluaran Per kapita Sebulan							Jumlah
	100 000 s/d	150 000 s/d	200 000 s/d	300 000 s/d	500 000 s/d	750 000 s/d	1 000 000 keatas	
	149 999	199 999	299 999	499 999	749 999	999 999		
Kota								
Kediri	0,00	2,31	5,71	33,87	29,67	10,92	17,52	100
Blitar	0,00	0,37	16,33	31,11	21,06	11,90	19,23	100
Malang	0,00	0,00	2,45	31,60	18,30	14,40	33,25	100
Probolinggo	0,00	0,37	12,91	32,86	20,12	11,88	21,85	100
Pasuruan	0,00	0,10	9,37	30,91	25,74	12,62	21,26	100
Mojokerto	0,00	0,00	0,74	31,80	33,25	19,37	14,83	100
Madiun	0,00	0,73	4,13	22,10	28,13	16,88	28,02	100
Surabaya	0,00	0,10	1,95	18,71	26,61	19,24	33,38	100
Batu	0,00	0,00	7,42	29,40	31,34	11,69	20,14	100
Jawa Timur	0,31	2,42	18,18	38,76	21,60	8,27	10,47	100

Sumber: jatim.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/128 (2016)

pemerintah.

Kesempatan ini mendorong munculnya banyak bisnis dalam industri makanan dan minuman seperti bisnis cafe dan coffee shop. Coffee shop bisa menjadi sebuah lahan bisnis yang menjanjikan jika tau cara mengembangkannya. Kini pertumbuhan coffee shop tidak hanya terbatas pada kota-kota besar, tetapi juga mulai merambah pada kota-kota kecil dengan standar dan pasar yang berbeda – beda (Yuliandri, 2015). Produk – produk utama dan yang pasti ditemukan di cafe dan coffee shop adalah kopi, pastry, dan biji kopi.

Meski pada awalnya kopi digunakan sebagai bahan makanan, tetapi dalam perkembangannya kopi beralih fungsi menjadi salah satu minuman yang meningkatkan semangat bagi para peminumnya. Kopi juga kaya sejarah dan menjadi sebuah industri yang memegang peranan penting pada perekonomian banyak negara. Minuman ini menjadi bisnis yang memiliki masa depan cerah, tumbuh di 50 negara di seluruh dunia, memberikan pendapatan yang besar bagi negara pengekspornya, dan lebih dari 10 milyar pon biji kopi diproduksi setiap tahun sehingga mampu menghasilkan banyak lapangan pekerjaan dan membuat kopi menjadi komoditi terbesar nomor dua setelah minyak. (Metzen & Harrison, 1997)

Saat ini kopi tidak hanya menawarkan rasa, tetapi juga pengalaman, kehidupan sosial, hingga sebuah gaya hidup bagi para peminatnya. Yang menjadi sorotan utama adalah kopi itu sendiri, dimulai dari asal kopi, proses produksi, dan pen-

carian rasa dari berbagai jenis kopi untuk mengupas karakter kopi dengan berbagai metode penyeduhan.

Untuk mendapatkan kesegaran dan keunikan rasa yang dihasilkan, beberapa coffee shop mulai melakukan roasting dan eksperimen dengan berbagai jenis biji kopi. Hal ini membuka peluang usaha yang lebih luas, masa depan yang cerah, dan menawarkan biaya bahan baku yang juga lebih rendah. Sebagai salah satu negara pengekspor kopi terbesar di dunia, Indonesia masih memiliki banyak jenis biji kopi lokal yang masih menunggu untuk dieksplorasi.

Semakin berkembangnya dunia kopi selain fasilitas yang ditawarkan, mulai bermunculan pula para roaster dan coffee shop yang memulai bisnis pemanggangan biji kopi secara kecil – kecilan dan mulai berkesperimen dengan beragam biji kopi (Yuliandri, 2015). Menurut Metzen dan Harrison (1997) bisnis roasting kopi memiliki masa depan yang bagus karena memberikan beberapa keuntungan mendasar, yaitu :

1. Biaya bahan baku yang lebih rendah.
2. Memenuhi kebutuhan konsumen akan kesegaran biji kopi.
3. Keunggulan kompetitif yang memberi elemen unik dibandingkan coffee shop lainnya.
4. Arus penghasilan tambahan sebagai distributor biji kopi panggang untuk pelaku usaha lainnya.
5. Daya tarik jangka panjang meski terjadi perubahan tren.

Hal ini mendukung bisnis pemanggangan biji kopi, dan apabila pemanggangan biji kopi sudah banyak bermunculan maka bisnis ini akan mudah dialihkan pada penjualan green bean. Sehingga konsumen biji kopi panggang dapat dirubah menjadi konsumen green bean. (Metzen & Harrison, 1997)

Meski menawarkan pasar yang menjanjikan, bisnis food and beverage merupakan salah satu kontributor terbesar dalam menyumbang masalah lingkungan. Sebagian besar bidang usaha food and beverage menggunakan bahan baku yang berjarak cukup jauh dari lokasi mereka menjalankan usaha sehingga menyumbangkan emisi kendaraan akibat transportasi yang digunakan, dan sekitar 95% bahan makanan sisa terbuang meski bahan – bahan tersebut dapat didaur ulang atau dibuat kompos (Jensen, 2013). Hal tersebut hanyalah beberapa masalah dari sekian banyak masalah lingkungan yang timbul dari dijalankannya sebuah bisnis food and beverage.

Dengan menerapkan aspek sustainable, sebuah bisnis bisa melakukan penghematan dalam jangka panjang dalam hal utilitas, menghasilkan biaya produksi, energi, dan penggunaan air yang lebih rendah (Space Catering Equipment, 2015). Hal tersebut merupakan salah satu contoh yang bisa diperoleh jika sebuah bidang usaha menerapkan sistem sustainable.

Selain kontribusi pada masalah energi, dan pengolahan bahan sisa produksi, hal lain yang bisa

dilakukan dalam usaha menerapkan sustainable pada coffee shop adalah bahan baku utama yang digunakan, yaitu kopi. Tingkat konsumsi kopi orang Indonesia terus mengalami kenaikan hingga 36% sejak 2010 hingga 2014, dengan perkiraan konsumsi kopi mencapai 1,15 kg per kapita pada tahun 2016. Kenaikan konsumsi ini berimbas pada harga biji kopi yang terus melambung di pasar lokal maupun internasional.

Tetapi harga yang terus menanjak dan beberapa perusahaan besar yang mampu mengontrol komoditi kopi, membuat para petani kopi tidak selalu mendapatkan harga yang adil (Sustainable Restaurant Association, 2015). Fakta ini sangat disayangkan, mengingat bahwa Indonesia adalah negara produsen kopi yang menduduki peringkat ke-4 di dunia, dan mampu menghasilkan produksi kopi rata – rata sekitar 691 ribu ton per tahun, hasil produksi kopi ini mampu mensuplai 7% kebutuhan kopi dunia dan membuat Indonesia menjadi salah satu negara eksportir kopi.

Dengan potensi – potensi yang dimiliki, penggunaan biji – biji kopi dari dalam negeri sendiri merupakan pilihan yang lebih baik bagi bahan baku coffee shop. Penggunaan biji kopi lokal akan membantu perekonomian negara, dan memicu penggunaan lahan tertidur yang berpotensi. Hal lain yang patut jadi pertimbangan penggunaan biji kopi lokal adalah rute pengiriman yang makin pendek yang berimbas pada pengurangan emisi kendaraan. Langsung membeli biji kopi kepada para petani dapat membantu mereka mendapat-

kan harga yang lebih adil dan jaminan kesegaran produk yang diperoleh untuk bahan baku.

Segmen Pasar

HOCOOP (Coffee and Eatery) memiliki beberapa segmen pasar utama. Pasar pertama adalah golongan para pekerja atau pelajar yang membutuhkan lokasi untuk bekerja, menghabiskan waktu, dan perlu bertemu dengan orang. Pasar selanjutnya adalah masyarakat yang memburu objek baik produk maupun interior untuk difoto. Pasar yang ketiga adalah konsumen benar – benar mencari dan membutuhkan kopi. Pasar yang terakhir adalah masyarakat yang cinta lingkungan, mau beraksi untuk mengurangi dampak lingkungan.

Integrasi Bisnis Dan Desain

HOCOOP (Coffee and Eatery) bergerak dalam industri makanan dan minuman yang fokus utamanya adalah penjualan produk kopi berbasis espresso dan teknik classic brewing coffee. Dengan produk tambahan berupa menu non-coffee, makan berat, pastry, cake, dsb.

Menyediakan pula biji kopi, peralatan membuat kopi, layanan roasting berdasarkan keinginan konsumen, bahan baku yang diproduksi secara personal seperti house blend coffee, sirup dengan rasa khusus, dan bumbu – bumbu khusus. Menerapkan konsep sustainable pada pada coffee shop dengan meminimalisasi limbah melalui daur ulang, dan menambah nilai jual limbah serta penggunaan bahan baku lokal.

Desain yang diterapkan berusaha menerapkan sistem sustainable untuk mengurangi dampak lingkungan, penggunaan energi, dan mempermudah proses produksi. Konsep sustainable yang diterapkan juga berdampak pada bentuk bangunan. Diharapkan dapat menggunakan pencahayaan alami semaksimal mungkin sehingga cocok dan bagus untuk melakukan foto produk, tapi tingkat pencahayaannya juga tidak terlalu tinggi atau pun pencahayaan secara langsung sehingga membuat konsumen merasa silau. Tak hanya pencahayaan, dampak konsep sustainable juga mempengaruhi penghawaan secara alami serta alur pengguna serta penempatan ruang.

Secara garis besar, penggunaan site seluruhnya difungsikan sebagai area makan yang terbagi menjadi empat area berupa dua area outdoor, satu area dining indoor, serta satu area dining VIP. Selain itu, area lain yang terdapat pada site meliputi area service berupa dapur, storage, bar, ruang staff, serta office, dan area semi publik berupa kasir, roasting area, dan taman.

Ambience yang diterapkan pada masing – masing ruang menyesuaikan dengan fungsi dan konsep yang digunakan. Secara umum untuk area publik seperti area dining dan galeri lebih mengutamakan ambience yang terbuka sehingga memberikan kesan luas kepada konsumen. Area – area yang meliputi area service dan semi publik tetap menampilkan suasana terbuka namun memenuhi kebutuhan privasi tiap area, selain itu suasana bersih wajib terasa pada seluruh area.

PERANCANGAN PROYEK

Latar Belakang

Sejak jaman dahulu kopi sudah dikenal dan digunakan sebagai bahan makanan lalu beralih fungsi menjadi jenis minuman yang paling digemari dan menjadi komoditi terbesar ke-dua setelah minyak. Saat ini kopi tidak hanya menawarkan rasa, tetapi juga pengalaman, kehidupan sosial, hingga sebuah gaya hidup bagi para peminatnya. Yang menjadi sorotan utama adalah kopi itu sendiri, dimulai dari asal kopi, proses produksi, dan pencarian rasa dari berbagai jenis kopi untuk mengupas karakter kopi dengan berbagai metode penyeduhan. Kebutuhan terhadap coffee shop pun semakin lama semakin meningkat, sehingga dibutuhkan coffee shop yang memiliki konsep baru, nyaman, dan menarik untuk dikunjungi sebagai pemenuh kebutuhan para pecinta kopi dan membuat kopi sebagai sebuah sorotan utama.

HOCOOP (Coffee and Eatery) bergerak dalam industri makanan dan minuman yang fokus utamanya adalah penjualan produk kopi berbasis espresso dan teknik classic brewing coffee. Dengan produk tambahan berupa menu non-coffee, makan berat, pastry, cake, dsb. Menyediakan pula biji kopi, peralatan membuat kopi, layanan roasting berdasarkan keinginan konsumen, bahan baku yang diproduksi secara personal seperti house blend coffee, sirup dengan rasa khusus, dan bumbu – bumbu khusus. Menerapkan konsep sustainable pada coffee shop dengan meminimalisasi limbah melalui daur ulang, dan

menambah nilai jual limbah serta penggunaan bahan baku lokal. Selain menjual produk jadi, coffee shop ini juga menyediakan fasilitas pemanggangan biji kopi untuk bahan baku coffee shop, penjualan biji kopi, dan memanggang biji kopi sesuai keinginan konsumen.

Bidang usaha ini akan didirikan di tengah kota Surabaya yang dekat dengan pusat keramaian dan disekitarnya banyak fasilitas pendukung lain seperti sekolah, restaurant, rumah sakit, hotel dsb. Mengambil site yang sebelumnya sudah pernah digunakan sebagai cafe, dengan bentuk yang memanjang dan tidak tersedia banyak bukaan serta akses yang minim untuk menjangkau bagian belakang bangunan. Penerapan konsep sustainable coffee shop juga diharapkan dapat diimplikasikan pada perancangan dan desain interior yang dimiliki.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dilampirkan, maka dapat ditemukan beberapa masalah yang ada pada lokasi, yaitu :

1. Memberikan desain yang berbeda agar coffee shop terlihat menarik, berkarakter, dan unik.
2. Menampilkan dan menerapkan konsep sustainable yang diusung oleh bidang usaha ke dalam desain.
3. Bentuk site memanjang dan taman pada bagian belakang.

Masalah tersebut dapat dirumuskan menjadi, bagaimana mendesain coffee shop yang

memberikan experience kepada konsumen, menerapkan konsep sustainable dan mengolah site yang memanjang?

Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dimiliki, tujuan dari perancangan Interior HOCOOP (Coffee and Eatery) adalah :

1. Mendesain interior coffee shop yang memberikan experience kepada para konsumennya sehingga terlihat menarik, berkarakter dan unik.
2. Membuat desain interior coffee shop yang menerapkan sistem sustainable cafe yang mencerminkan konsep bidang usaha.
3. Membuat layout yang efisien untuk berbagai aktivitas operasional dan menghilangkan kesan memanjang pada site.

Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis

Perancangan proyek ini diharapkan memberikan manfaat teoritis kepada :

1. Mahasiswa
Proyek ini dapat memberikan referensi tambahan bagi para mahasiswa untuk merancang bisnis dan interior sebuah coffee shop dengan baik dan menarik.
2. Universitas
Pihak universitas bisa memiliki referensi tambahan proyek mengenai desain coffee shop, yang bisa digunakan untuk data pendukung perancangan lainnya.

Manfaat Praktis

Perancangan proyek ini diharapkan memberikan manfaat praktis kepada :

1. Pemilik
Pemilik bisa mendapat tempat usaha dengan desain interior yang baik dan menarik, sehingga dapat berpotensi untuk menarik lebih banyak calon konsumen untuk berkunjung dan melakukan pembelian.
2. Staff
Dengan interior yang didesain, staff dapat mempercepat proses, meringankan pekerjaan, dan memperpendek jarak pada saat mempersiapkan serta mengantarkan menu pesanan konsumen.
3. Konsumen
Konsumen bisa mendapatkan suasana ruang dan tempat duduk yang nyaman karena berada pada ruangan yang didesain dengan dan ditata dengan baik.
4. Desainer
Manfaat yang diperoleh desainer adalah bertambahnya portfolio desain yang sudah dibuat dan telah terealisasi serta dapat dilihat secara langsung.

Data Proyek

Berikut adalah data proyek perancangan interior HOCOOP (Coffee and Eatery):

1. Jenis proyek : retail space – coffee shop.
2. Nama perusahaan : HOCOOP (Coffee and Eatery).
3. Alamat lokasi tempat bisnis : Jl. Jawa no.33

- Gubeng, Surabaya.
- 4. Logo perusahaan :



Gambar 1. Logo HOCOOP (Coffee and Eatery)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

- 5. Spesifikasi lokasi tempat bisnis (denah terlampir) :
 - a. Ukuran lahan : 814,8 m²
 - b. Luas bangunan lantai satu : 481,9 m²
 - c. Luas bangunan lantai dua : 83,6 m²
 - d. Total luas bangunan : ± 565,5 m²
- 6. Spesifikasi booth :
 - a. Booth (3x3 m²) tipe 1 sisi terbuka.
 - b. Booth (6x3 m²) tipe 2 sisi terbuka.
 - c. Booth (6x6 m²) tipe 3 sisi terbuka dengan backdrop pada sisi 6 meter.
- 7. Kebutuhan ruang :
 - a. Area makan / dining area
 - b. Area outdoor (Area smoking)
 - c. Area display (Galeri)
 - d. Area kasir / cashier area
 - e. Area dapur / kitchen
 - f. Area bar / bar area
 - g. Area roasting
 - h. Area kantor / office
 - i. Area penyimpanan / storage (Furniture dan bahan baku)

- j. Area loker pegawai / locker room
- k. Toilet
- l. Ruang VIP / untuk event
- m. Taman

Tujuan Didirikan

HOCOOP (Coffee and Eatery) didirikan untuk merealisasikan ide bisnis coffee shop yang mampu menjadi sebuah specialty coffee dan artisan roastery dengan menerapkan konsep sustainable, sekaligus memberikan kualitas dan pelayanan yang baik.

Desain interior terasa dibutuhkan, mengingat saat ini sebagian besar coffee shop tidak hanya mengandalkan cita rasa dari produk yang diberikan, tetapi juga estetika ruangan serta suasana yang ditawarkan. Dengan mengaplikasikan desain yang menarik, diharapkan dapat menarik konsumen sehingga juga meningkatkan penjualan.

Ciri Khas Tapak

Site adalah rumah dua lantai yang sebelumnya sudah pernah digunakan sebagai cafe dan akan didesain untuk coffee shop. Lokasi dipilih karena berada pada tengah kota dan agar dapat menjangkau lebih banyak konsumen, dan ada pada daerah yang dekat dengan keramaian. Site merupakan bangunan memanjang dengan area taman pada bagian depan dan belakang site.

Tata Cara dan Ketentuan

Tata cara yang dipakai dalam coffee shop ini adalah sistem table service, dimana pengunjung

melakukan order terlebih dahulu lalu staff akan mengantarkan pesanan kepada meja konsumen. Konsumen juga bisa menyewa ruang VIP untuk berbagai kegiatan dan acara yang diperlukan dengan syarat pemesanan dalam jumlah tertentu. Untuk galeri konsumen bisa langsung melihat – lihat produk yang ditawarkan, dan dapat menanyakan langsung mengenai ciri khas dan keunikan dari produk kepada staff. Jika dirasa produk yang diinginkan cocok, maka konsumen bisa langsung melakukan pembayaran di kasir.

Data Pengguna

Berikut adalah pengguna dari HOCOOP (Coffee and Eatery) :

1. Konsumen HOCOOP (Coffee and Eatery)
2. Waiter / server
3. Shopkeeper
4. Cashier
5. Bartender / barista
6. Asistan barista
7. Koki
8. Cook helper / dishwasher
9. Manager operasional
10. Admin + keuangan
11. Marketing
12. Owner

Data Tapak

Lokasi perancangan berada di Jl. Jawa no 33 – Gubeng, Surabaya, berada di tengah pemukiman penduduk yang kini sudah banyak beralih fungsi menjadi beberapa lokasi bisnis seperti, kantor radio, pusat latihan bahasa, hotel, dealer

mobil, dan sekolah. Bagian kiri site adalah rumah tinggal yang saat ini masih digunakan oleh pemiliknya, bagian kanan merupakan kantor radio EBS FM yang memiliki tiang pemancar tepat di sebelah site. Bagian belakang langsung bersebelahan dengan Hotel Harris dan Pop Hotel. Sedangkan bagian depan adalah kursus bahasa Kelt dan cafe Colibri yang dipisahkan oleh jalan aspal satu arah dari Jalan Biliton menuju Raya Gubeng.

Bangunan berbentuk memanjang dengan bukaan minim, sehingga kondisi ruangan cenderung gelap dan lembab. Bangunan ini sebelumnya difungsikan sebagai cafe, maka tidak banyak memiliki sekat ruang dan memberi kesan luas. Akses menuju belakang bangunan sempit.



Gambar 2. Logo HOCOOP (Coffee and Eatery)

Sumber: google.com/maps, 2016



Gambar 3. Eksterior Site

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar 4. Interior Site
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar 5. Area Belakang Site
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan dalam perancangan HOCOOP (Coffee and Eatery) adalah :

1. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dalam beberapa tahap, yaitu :

a. Data literatur

Mengumpulkan data baik dari proyek sejenis sebagai referensi, standard tingkat kenyamanan tiap aktifitas, informasi teknologi terbaru hingga berbagai informasi lainnya melalui jurnal, artikel, buku, tesis, dan berbagai

sumber data terpercaya yang dapat mendukung serta membantu kelancaran pembuatannya proyek.

b. Data fisik dan non – fisik

Desain komersial yang tepat seharusnya mampu berperan penting untuk pengunjung, karyawan, dan bisnis itu sendiri. (Kusumowidagdo, 2011) Maka dari itu pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data client dan lokasi yang hendak di desain, mulai dari kondisi dan situasi site seperti bentuk bangunan, ukuran, arah mata angin, kondisi lingkungan, dsb. Dilakukan juga analisa kebutuhan client, dan proyek serta mengidentifikasi persoalan penting yang harus dipecahkan sehingga desain yang diciptakan mampu berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan, dan bisnis itu sendiri. Data – data tersebut dapat diperoleh dengan cara survei lokasi, pengamatan, pengukuran, wawancara, dan dokumentasi.

2. Deep Research

Data dari hasil observasi yang sudah diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan berbagai aspek seperti dari segi iklim, pengguna, aktivitas, material, utilitas, tingkat keramaian dan lain sebagainya. Dari hasil analisis tersebut didapatkan kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh desainer, dan juga masalah yang perlu diatasi untuk menciptakan desain yang diharapkan.

3. Preliminary Design

Dari analisa data dan masalah serta kebutuhan ruang yang telah ditemukan, maka akan ditemukan pemecahan masalah yang nantinya akan diterjemahkan dalam bentuk konsep – konsep perancangan desain. Konsep perancangan yang telah didapat selanjutnya akan dituangkan dalam bentuk sketsa ide lalu dikembangkan menjadi gambar kerja berupa denah, tampak, potongan, perspektif, dan detail gambar lainnya.

4. Design Development

Evaluasi desain bisa terjadi pada berbagai tahap dan merupakan tahap untuk melakukan diskusi mengenai progress atau pengembangan desain yang telah dikerjakan untuk mendapatkan solusi serta desain yang paling baik dan dapat menjawab masalah, kebutuhan ruang hingga keinginan client.

Perbedaan Definisi

Definisi Coffee Shop

Coffee shop merupakan usaha yang umumnya menyajikan kopi panas, serta minuman yang berhubungan dengan kopi (caffé latte, cappuccino, espresso), teh, dan minuman hangat lainnya. Beberapa diantaranya juga menyajikan minuman dingin seperti es kopi, dan es teh. Ada pula yang menyediakan beberapa jenis makanan seperti snack, roti – rotian atau pastry. Kepemilikan coffee shop ada dari yang skala kecil yang langsung dioperasikan oleh owner hingga yang berskala besar dan menjadi perusahaan multinasional seperti Starbuck.

Menurut Metzen dan Harrison (1997) coffee shop berfokus pada penjualan kopi cair seperti kopi gourmet dan kopi spesial, ada pula makanan kecil atau roti-rotian. Biasanya berada pada lokasi yang tingkat lalu lintasnya tinggi.

Definisi Coffee Shop

Cafe adalah kedai kopi model eropa atau restoran kecil yang menyajikan kopi, minuman, makanan ringan, dan ada beberapa yang menyajikan minuman beralkohol rendah. Namun, cafe tidak berfokus pada penjualan kopi dan biji kopi, sehingga terkadang harus memiliki ijin bahkan bisa dianggap seperti restoran. (Metzen dan Harrison, 1997)

Sistem Pelayanan Dalam HOCOOP (Coffee and Eatery)

Sistem pelayanan yang diterapkan adalah table service, dan carry out service, dimana table service dilakukan untuk konsumen yang akan makan di coffee shop, dan carry out service diterapkan untuk konsumen yang melakukan pembelian take out. Sistem pelayanan secara perseorangan atau by person diterapkan pada HOCOOP (Gallery) dalam penjualan produk dan jasa roasting. Standar Elemen Pembentuk Interior.

Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Ching (2001), beberapa bangunan memiliki sebuah ruang yang menyendiri. Biasanya bangunan – bangunan ini terdiri dari sejumlah ruang yang terhubung satu sama lain melalui fungsi kedekatan atau jalur

pergerakannya. Ruang pada suatu bangunan dapat diatur menjadi pola- pola bentuk dan ruang yang rapi dan teratur.

Lantai

Lantai adalah bidang horisontal yang harus dapat menopang beban hidup (orang, perabot, peralatan yang dapat dipindahkan) dan beban mati (berat konstruksi lantai itu sendiri). (Ching, 2001) Untuk sebuah coffee shop lantai bisa menunjang fungsi yang terjadi dalam ruang, dapat memberi karakter dan memperjelas ambience ruangan. Penggunaan material dan finishing harus diperhatikan agar mudah dibersihkan, memiliki daya tahan yang lama dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan perancangan ruang.

Dinding

Dinding merupakan konstruksi vertikal pada bangunan yang melingkupi, memisahkan dan melindungi ruang – ruang interiornya. Dinding interior atau partisi, yang membagi ruang – ruang di dalam bangunan dapat berfungsi sebagai bagian struktural atau bagian dari dinding non penopang. (Ching, 2001) Dinding untuk usaha food and beverage harus mudah dibersihkan, diusahakan sebisa mungkin untuk kedap air atau dilapisi bahan kedap air. Penutup dinding dapat berupa cat, vinyl, kain, wallpaper, kaca.

Plafon

Langit – langit atau yang biasa disebut sebagai plafon merupakan salah satu dari ketiga elemen pembentuk interior utama yang menjadi batas

atas dari ruang perancangan. Plafon bisa berfungsi seperti lantai yaitu sebagai penanda perbedaan dan fungsi ruangan dengan cara membedakan finishing plafon dan juga dengan cara membedakan ketinggian plafon yang diterapkan. Plafon juga dapat berarti muka bawah slab lantai berikutnya bila tidak memakai plafon gypsum atau plafon gantung seperti bangunan pada umumnya. (Ching, 2001) Elemen yang terlihat pada plafon salah satunya adalah balok yang menjadi penyangga slab lantai berikutnya.

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan 1098/Menkes/SK/VII/2003 tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran, langit - langit pada restoran harus memiliki permukaan rata, berwarna terang serta mudah dibersihkan, tidak terdapat lubang-lubang, tinggi langit-langit dari lantai sekurang-kurangnya 2,4 meter.

Furnitur

Furnitur adalah salah satu unsur yang terpenting dalam coffee shop, karena bentuk dan style dari furnitur tersebut dapat membantu memperkuat konsep yang digunakan. Furnitur haruslah mengikuti persyaratan ergonomis untuk kenyamanan dan keselamatan kerja penggunaannya. Furnitur yang digunakan harus mengutamakan pemilihan bentuk dan material yang digunakan sehingga dapat menjaga ke higienisan dan menciptakan suasana yang nyaman bagi penggunaannya.

Sistem Penghawaan

Penghawaan adalah aliran udara di dalam ruangan, yaitu proses pertukaran udara kotor dan udara bersih. Ada dua jenis sistem penghawaan, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. (Ching, 2001) Proyek ini menerapkan konsep sustainable dalam aspek pembentuk desain, salah satu hal yang dapat dilakukan adalah penghematan penggunaan energi untuk penghawaan.

Dalam melakukan upaya penghematan energi pada bangunan, akan lebih efektif jika dilakukan dengan cara menghalangi radiasi matahari langsung yang masuk ke dalam bangunan melalui bukaan dinding / jendela, dibandingkan dengan cara menghambat panas yang masuk melalui konduksi dinding eksterior. (Purwoko, 1998) Oleh sebab itu, penggunaan sistem penghawaan alami dapat terlihat dari penataan bukaan yang ada di bangunan tersebut. Sistem penghawaan alami menuntut adanya cross airflow dimana angin dapat mengalir dari depan sampai ke belakang sehingga memerlukan bukaan yang mendukung pada kedua area tersebut. Sistem ini murni mengandalkan angin yang berhembus dari alam sekitar. (Ching, 2001)

Penghawaan buatan terkait dengan sistem yang menyediakan pendinginan, pengontrolan kelembaban, dan penyaringan serta pemurnian udara (Pile, 2003:461). Selain itu, penghawaan buatan juga mengatur pancaran temperatur di

sekitar permukaan elemen-elemen ruang dan pergerakan udara (Ching, 2001:281).

Menurut McGowan dan Kruse (2004), Sistem penghawaan pada restoran dan bangunan sejenisnya harus berfungsi untuk kenyamanan pelanggan. Pada area makan, penggunaan air conditioning dibutuhkan dan harus disesuaikan dengan kapasitas pelanggan serta musim. Area dapur juga memerlukan penghawaan buatan berupa hoods untuk mengisap asap dari dalam ruang dapur untuk dibuang ke luar ruangan.

Pada desain HOCOOP (Coffee and Eatery) digunakan sistem penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami diperoleh dari bukaan berupa jendela yang ada pada bangunan. Penghawaan buatan berupa AC split untuk sebagian besar ruangan, exhaust fan untuk gudang serta roasting area, dan penggunaan cooker hood untuk mendukung operasional dapur.

Sistem Pencahayaan

Menurut Ching (2001), cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior. Tanpa cahaya, tidak akan ada bentuk, warna, atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Oleh karena itu, fungsi pertama desain pencahayaan adalah menyinari bangun dan ruang suatu lingkungan interior, dan memungkinkan pemakainya melakukan aktivitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan, akurasi, dan kenyamanan yang tepat.

Sistem pencahayaan dapat dibagi menjadi pencahayaan alami yang mengandalkan cahaya matahari maka dari itu sistem ini hanya dapat digunakan pada saat pagi dan siang hari, ketika sudah malam hari maka sistem ini tidak dapat diterapkan. Pencahayaan buatan dibutuhkan dan digunakan saat pencahayaan alami sudah tidak mampu lagi memberikan penerangan yang cukup bagi aktivitas yang dilakukan manusia. Ada tiga metode untuk pencahayaan buatan, yaitu : umum (General lighting), lokal (Task lighting), dan aksen (Accent lighting).

Kedua sistem ini akan selalu dikombinasikan karena adanya keterbatasan dari masing – masing sistem. Sistem pencahayaan alami menitik beratkan pada kebutuhan bukaan pada banyak sisi untuk memasukkan sinar matahari sebanyak – banyaknya. Sedangkan sistem pencahayaan buatan butuh perancangan lebih pada elemen langit – langit dan peletakan lampu yang diinginkan agar lebih efektif menyinari area yang dituju.

Task lighting bisa digunakan untuk menerangi area yang membutuhkan penerangan lebih seperti area kerja dan meja makan. Secara khusus, meja makan diberi pencahayaan dengan lampu sorot bertegangan rendah. Cahaya dikonsentrasikan pada meja untuk alasan fungsional dan penciptaan suasana yang dramatis. General lighting dapat digunakan untuk menerangi ruangan secara keseluruhan. Sedangkan accent lighting dapat diletakan pada area tertentu

yang ingin di expose. Jenis pencahayaan ini dibuat untuk membentuk ambience sebuah ruangan atau untuk menonjolkan focal point tertentu dalam sebuah area. Agar menciptakan pencahayaan yang memberikan kesan hangat dan kekeluargaan, perlu digunakan pencahayaan aktif buatan berwarna warm white. (Morina, 2016) Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan 1098/Menkes/SK/VII/2003 tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran, intensitas pencahayaan setiap ruangan harus cukup untuk melakukan pekerjaan pengolahan makanan secara efektif dan kegiatan pembersihan ruang. Pencahayaan harus tidak menyilaukan dan tersebar merata sehinggasedapat mungkin tidak menimbulkan bayangan yang nyata.

Sistem Akustik

Sistem akustik ruangan berpengaruh pada reproduksi suara dari kegiatan user yang ada di dalamnya. Tingkat kebisingan dapat dikontrol melalui penggunaan material yang dapat menyerap bunyi dan pengelompokan ruang. Untuk coffee shop, tingkat kebisingan tertentu dapat terjadi pada area bar, kasir, dapur, dan area makan. Ada pula kebisingan yang bersumber dari luar ruangan.

Untuk menciptakan akustik ruang yang bagus bisa dilakukan dengan cara mendesain material dan bentuk elemen pelingkup bangunan seperti lantai, dinding dan juga ceiling, selain itu bisa juga dengan peletakkan ruangan sesuai dengan kebutuhannya. (Ching, 2001)

Sistem Keamanan

Sistem keamanan standar umumnya adalah CCTV yang dapat dipasang untuk memonitor area – area yang dibutuhkan. CCTV memungkinkan untuk melakukan pengawasan terhadap pelanggan juga staff yang hendak melakukan tindak kejahatan, karena CCTV dapat merekam suatu kejadian sehingga dapat dijadikan sebagai bukti pendukung.

Sistem Proteksi Kebakaran

Berdasarkan klasifikasi bangunan, site yang digunakan termasuk dalam klasifikasi bangunan bertingkat rendah sehingga tidak diharuskan untuk menggunakan sprinkler. Oleh karena itu sebagai proteksi terhadap kebakaran, perancangan site hanya menggunakan hidran, APAR, dan heat detector.

Sistem Plumbing

Menurut Ching (2001), sistem air bersih memiliki dua jaringan terpisah namun sejajar dalam sistem suplai air bersih, dimana satunya mensuplai air bersih untuk digunakan manusia, dan satu lagi untuk kebutuhan sistem mekanis dan pencegahan kebakaran.

Setelah air bersih digunakan maka akan dialirkan ke sistem pembuangan untuk membuang limbah cair dan zat – zat organik secepat mungkin sehingga membutuhkan pipa yang lebih besar dari pada pipa air bersih. Saluran air kotor juga dibagi menjadi dua bagian, yaitu saluran air untuk limbah tidak berlemak dan limbah yang

mengandung lemak. Limbah yang berlemak sebaiknya memiliki saluran yang menggunakan bak kontrol atau greasetraps yang diletakkan pada bagian bawah sink sehingga bisa dibersihkan jika telah penuh dengan lemak.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Sistem sirkulasi vertikal adalah salah satu faktor penting dalam bangunan bertingkat, terutama pada area publik sehingga dapat mempermudah aktivitas penggunaannya (Ching, 2001). Ada beberapa macam sistem sirkulasi vertikal, yaitu tangga, lift, escalator, dan dumbwaiter (lift makanan). Pada site digunakan tangga yang merupakan eksisting site untuk melakukan perpindahan dan sebagai satu – satunya jalur menuju lantai dua.

Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Menurut Ching (2001), sistem elektrikal sebuah bangunan mensuplai daya listrik untuk penerangan, pemanas ruangan, operasi peralatan listrik, dan keperluan rumah tangga. Sistem ini harus dipasang agar beroperasi dengan aman, handal, dan efisien. Daya listrik disuplai ke bangunan oleh perusahaan listrik, yang dihubungkan ke meteran, saklar pemutus arus, kemudian ke panel. Panel kemudian membagi daya listrik yang masuk menjadi beberapa sirkuit yang lebih kecil dan lebih mudah dikendalikan, serta dijaga dari kemungkinan menerima beban yang berlebih dengan memanfaatkan alat pemutus arus.

Sistem mekanikal pada coffee shop harus dapat berfungsi dengan baik untuk dapat menjamin kenyamanan pengguna. Sistem mekanikal yang umumnya harus ada adalah AC pada area makan yang spesifikasinya harus menyesuaikan dengan kapasitas dan aktivitas pada area tersebut. Dapur juga memerlukan cooker hood untuk menghisap asap – asap pembuangan yang tidak diperlukan dan berpotensi mengganggu aktivitas dalam dapur.

Pada site, sistem mekanikal elektrikal juga mencakup dalam fasilitas entertain berupa musik dari speaker yang dipasang pada sudut – sudut ruangan. Pemasangan stop kontak dan titik lampu pada area ruangan yang membutuhkan, serta sistem kebakaran yang membutuhkan instalasi listrik seperti heat detector.

Analisis Data

Pola Aktivitas Pemakai

Waktu operasional HOCOOP (Coffee and Eatery) dari hari Senin hingga hari Minggu, yaitu :

1. Pukul 09:00 WIB s/d 22:00 WIB (Senin-Jumat)
2. Pukul 09:00 WIB s/d 23:00 WIB (Sabtu-Minggu)
3. Shift staff 08:30 – 17:00 WIB dan 15:00 - 23:00 WIB (weekdays)
4. Shift staff 08:30 – 17:00 WIB dan 16:00 - 24:00 WIB (weekend)

Pola Sirkulasi Ruang

Menurut Wardhani (2016), aktivitas yang dilaku-

kan oleh pelaku menentukan pola spasial yang terbentuk pada suatu ruang. Pola sirkulasi ruang HOCOOP (Coffee and Eatery) terbagi menjadi pola sirkulasi pengunjung dan pola sirkulasi pegawai coffee shop. Pola sirkulasi yang bisa diterapkan berupa sirkulasi secara linear, memusat, dan menyebar. Pola sirkulasi pengunjung berupa pola sirkulasi linear dan menyebar, dimana seluruh aktivitas pengunjung berawal dari pintu masuk dan menyebar ke seluruh area coffee shop lalu kembali lagi ke area pintu masuk.

Pola sirkulasi yang dimiliki staff umumnya adalah pola sirkulasi memusat (koki, cook helper, barista, shopkeeper, kasir, dan roaster), namun ada juga staff yang memiliki pola sirkulasi menyebar (admin, manager operasional, marketing, dan waiters) karena memang tugasnya mencakup seluruh area coffee shop.

Konsep dan Aplikasi

Konsep Solusi Perancangan

Konsep solusi perancangan yang diterapkan pada HOCOOP (Coffee and Eatery) berdasarkan pada masalah – masalah yang timbul, baik dari site, kebutuhan ruang, desain dan keinginan client. Maka dapat dirumuskan masalah yang akan ditangani yaitu mendesain coffee shop yang memberikan experience kepada konsumen, menerapkan konsep sustainable dan mengolah site yang memanjang.

Industri FnB mengkonsumsi energi dalam jumlah yang cukup besar, dalam sebuah hasil penelitian

ditemukan bahwa bisnis FnB membutuhkan energi 5x lipat lebih banyak dari pada kantor atau pun industri lainnya. menerapkan konsep sustainable dalam desain, diharapkan dapat mengurangi penggunaan energi dan kontribusi negatif bisnis FnB untuk lingkungan.

Manual brew merupakan salah satu metode dalam pengolahan kopi, memberikan inspirasi dalam desain berupa aplikasi alur proses biji kopi terhadap pembagian ruang dan ambience tiap ruang sehingga mampu menampilkan ciri khas bidang usaha dan memberi edukasi pada masyarakat awam, meningkatkan proses produksi yang lebih seimbang dan mengembangkan hubungan yang baik antara staff dan konsumen. Menawarkan keterbukaan proses produksi sebagai inti dan cikal bakal munculnya banyak coffee shop saat ini (Third wave coffee). Seperti biji kopi, konsumen juga perlu diperlakukan secara khusus dan berbeda penanganannya antara konsumen yang satu dan yang lainnya

Mengusung konsep Brewing Experience With Natural Style dalam perancangan arsitektur interior dari HOCOOP (Coffee and Eatery), diharapkan dapat memberikan experience kepada konsumen yang mengunjungi coffee shop, berusaha mengurangi penggunaan energi serta membumbui kesan natural pada pembuatan desain sehingga dapat mendukung konsep sustainable, dan pengolahan site memanjang.

Definisi Natural

Berdasarkan vocabulary dictionary, natural adalah elemen alam dari dunia, seperti gunung, pohon, hewan, sungai dsb. Sedangkan menurut

KBBI, natural adalah bersifat alam atau alamiah. Sumber: ([www.vocabulary.com /dictionary/natural](http://www.vocabulary.com/dictionary/natural) www.kbbi.web.id/natural/)

Definisi Manual Brew

Manual brew mengacu pada proses brewing coffee tanpa menggunakan peralatan otomatis. Manual brew melibatkan air, metode penyeduhan manual yang beragam, umumnya memakan waktu yang cukup lama, lebih menekankan pada “proses” menyeduh kopi dan ritual lainnya sebelum kopi dapat dinikmati.

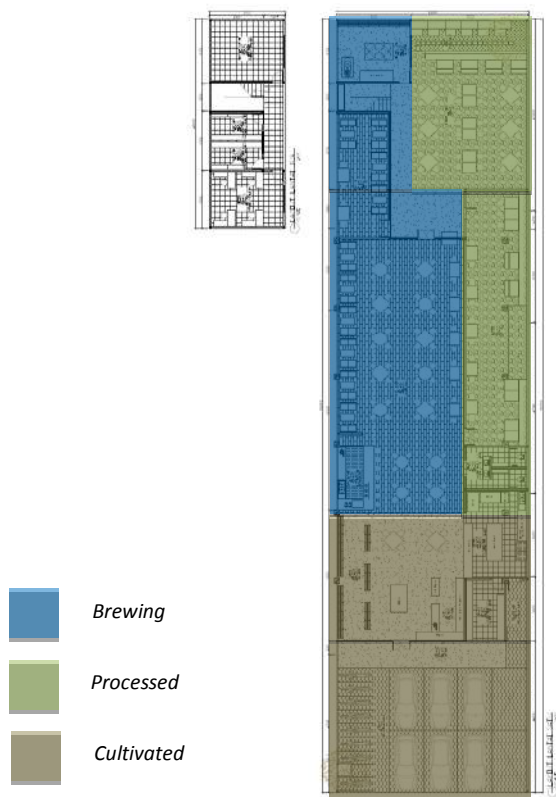
Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Zoning pada coffee shop terbagi menjadi beberapa bagian, lantai dua adalah area privat dimana hanya staff saja yang dapat mengaksesnya. Lantai satu terbagi menjadi dua area, area publik dan semi publik yang pengaturan dan peletakkannya menyebar agar mudah dijangkau dan menjalankan operasional coffee shop. Area yang termasuk semi publik adalah kasir, kitchen, bar, storage, dining VIP, dan area roastung. Sedangkan dining indoor, dining outdoor, toilet dan taman merupakan area publik.

Berdasarkan eksperience yang ingin diberikan kepada konsumen, maka pembagian ruang dan area pada site berdasarkan proses pengolahan biji kopi. Dalam hal ini proses pengolahan kopi yang diterapkan adalah wet process, sehingga pembagian ruangnya secara garis besar menjadi :

1. Cultivated dan harvesting diterapkan pada area parkir dan entrance.
2. Processed meliputi galeri, kasir, dapur, toilet, dan area outdoor.

- Brewing terdiri dari bar, dining indoor, dining VIP dan roasting area
Organisasi dan pola sirkulasi yang diterapkan adalah linear, menyebar, dan memusat, atau pun kombinasi ketiganya, karena pengguna site bermacam – macam dan memiliki job desk yang berbeda – beda.



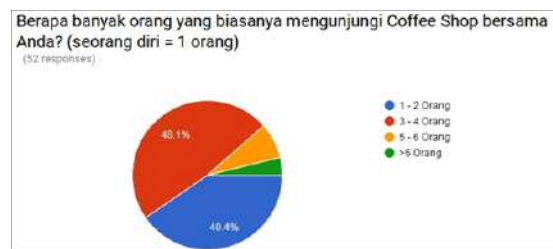
Gambar 6. Perancangan Layout
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Konsep Tata Letak

Tata letak yang diterapkan pada site menyesuaikan dengan konsep yang digunakan dan kebutuhan ruang agar memaksimalkan penggunaan lahan serta mengurangi energi dalam proses produksi,

atau pun memaksimalkan fungsi suatu area. Area operasional coffee shop, yang meliputi area storage, area produksi makanan (dapur) dan minuman (bar), area kasir serta display galeri diletakkan pada bagian depan, sehingga area distribusi dan penyaluran barang ada pada bagian depan yang nantinya akan berimbas pada pengurangan energi dalam memindahkan barang serta penghematan waktu yang dibutuhkan.

Selain itu area yang membutuhkan air seperti dapur, bar, dan toilet diletakkan pada satu area sehingga mengurangi beban tenaga yang dibutuhkan pompa air hal ini berimbas pada pengurangan penggunaan energi yang digunakan untuk distribusi air. Peletakan daerah yang berpotensi memiliki tingkat kebisingan tinggi (area roasting) diletakkan pada area yang sedikit terpisah dari area lainnya sehingga mengurangi potensi polusi suara.



Gambar 7. Banyaknya Konsumen Dalam Satu Kunjungan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Berdasarkan Figur 7, dalam sekali kunjungan ke coffee shop kebanyakan konsumen datang seorang diri atau pun berkelompok yang jumlahnya bisa mencapai hingga empat orang.

Oleh karena itu, sarana tempat duduk yang digunakan dalam desain dirancang untuk dua atau empat orang. Penggunaan strategi ini memiliki tujuan untuk memaksimalkan penggunaan ruang serta seating yang ada pada coffee shop agar tidak banyak kursi kosong yang tersisa sehingga berimbas pada pemakaian furnitur yang lebih efisien dan material dalam pembuatan furnitur.

Konsep Penghawaan dan Pencahayaan

Jenis penghawaan dan pencahayaan yang digunakan adalah alami serta buatan. Penghawaan alami memanfaatkan teknik cross ventilation dengan menggunakan jendela yang diletakkan pada dinding yang berseberangan yaitu area entrance dan area yang mengarah pada area outdoor. Selain itu, untuk memaksimalkan penghawaan alami pada site diterapkan atap buka tutup pada area outdoor non-smoking. Penghawaan buatan memanfaatkan air conditioner dengan sistem split, agar memudahkan dalam perawatan, dan penggunaannya bisa menyesuaikan dengan kebutuhan ruang.

Pencahayaan buatan yang digunakan dibagi menjadi beberapa jenis seperti lampu undercabinet, downlight, pendant, spotlight, hingga wall lamp yang jenis dan penempatannya menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta estetika desain yang ingin ditampilkan. Menggunakan warna warm dan cool white, dengan menggunakan pencahayaan buatan yang memiliki sertifikat energy star. Pencahayaan alami menggunakan bukaan – bukaan yang didesain berupa jendela kaca dan

atap yang menggunakan polycarbonate sehingga mengurangi penggunaan pencahayaan buatan pada siang hari.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Karakter gaya dan suasana ruang yang ingin ditampilkan adalah Brewing Experience with Natural Style. Natural style berimpact pada kesan dan konsep sustainable yang hendak ditampilkan dan diberikan saat konsumen mengunjungi coffee shop. Manual brew memiliki peran dalam memberikan experience kepada para konsumen sehingga HOCOOP (Coffee and Eatery) memiliki keunggulan dan ciri khas tersendiri dari pada coffee shop lainnya. Experience yang ditawarkan adalah konsumen dibawa merasakan ambience proses pengolahan biji kopi pada masing – masing ruang.

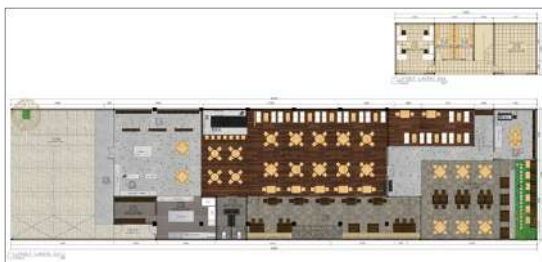


Gambar 8. Fasad Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup

Bentukan yang digunakan pada interior HOCOOP (Coffee and Eatery) berdasarkan pembagian ruang yang digunakan. Bentuk ini membuat ruangan menjadi dinamis, dan memiliki

bentuk yang menarik selain itu juga dapat memenuhi kebutuhan ruang pengguna secara maksimal. Bahan pelengkap yang digunakan sebisa mungkin memanfaatkan material alam seperti kayu, bambu, rotan, dan bebatuan yang materialnya dapat di ekspose sehingga memberi kesan natural bagi penggunanya.



Gambar 9. Aplikasi Material Pada Layout
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

Konsep Aplikasi Furniture dan Aksesoris Pendukung Interior

HOCOOP (Coffee and Eatery) termasuk dalam kategori fasilitas umum, sehingga perlu memiliki furnitur dan aksesoris pendukung dengan material yang mudah dibersihkan dan maintenance rendah. Furnitur dan aksesoris pendukung yang digunakan harus dapat mendukung konsep *Brewing Experience with Natural Style* yang digunakan dalam perancangan interior. Salah satu aksesoris pendukung interior yang juga digunakan sebagai elemen pendukung booth adalah partisi yang berbahan dasar kayu dan hollow.

Konsep Aplikasi Finishing pada Interior

Tidak jauh berbeda dengan pemilihan material pada furniture dan aksesoris pendukung,

konsep aplikasi finishing pada interior juga perlu menggunakan material yang mudah dibersihkan dan maintenance – nya rendah. Pelingkup untuk plafond adalah gypsum, dan expose atap polycarbonate. Lantai menggunakan pelengkap berupa, keramik dengan berbagai motif yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang, lantai concret, parquet pada beberapa bagian ruang interior dan batua alam serta paving pada area outdoor. Pada dinding, sebagian besar menggunakan finishing cat dinding, wallpaper bermotif, dan ornamen penghias dinding, tetapi tidak bertekstur agar mudah dalam perawatannya.



Gambar 10. Material Yang Digunakan Dalam Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

PENUTUP

Kesimpulan

Pertumbuhan ekonomi dan teknologi yang semakin cepat memberikan kemudahan dan kesempatan dalam berbagai hal. Sama halnya dengan bidang lain, industri food and beverage juga makin berkembang khususnya coffee shop yang kini tidak hanya sekedar menawarkan sebuah produk, tetapi juga gaya hidup kepada para konsumennya.

Bagaikan jamur di musim hujan, jumlah coffee shop yang tiap tahun bermunculan khususnya di Surabaya makin tak terhitung jumlahnya. Oleh karena itu, sebuah coffee shop haruslah memi-

liki sebuah daya tarik dan konsep yang unik agar bisa terus bertahan dan unggul. Salah satu konsep yang ditawarkan oleh HOCOOP (Coffee And Eatery) adalah sustainable coffee shop sebagai strategi agar tetap unggul dari coffee shop yang lainnya.

Konsep sustainable coffee shop tidak hanya diterapkan dalam operasional tetapi juga menjadi salah satu aspek pembentuk desain interior. Konsep Brewing Experience with Natural Style digunakan untuk mewujudkan konsep sustainable yang ingin digunakan sekaligus menjawab problema yang muncul baik dari segi site, konsumen, mau pun pemilik.

Konsep Brewing Experience with Natural Style menawarkan experience kepada para konsumen, agar lebih mengenal proses pengolahan biji kopi yang mereka minum setiap harinya. Experience yang ditawarkan diaplikasikan pada layout dan juga ambience ruang, agar konsumen mengenal tahap pengolahan biji kopi dan suasana saat memproses biji kopi.

Aspek sustainable diaplikasikan pada banyak bukaan yang digunakan pada bangunan, agar memperbanyak penghawaan dan pencahayaan alami, dari pada terus bergantung pada pencahayaan dan penghawaan buatan.

Aspek lain dari konsep sustainable yang diterapkan pada desain interior adalah ruang terbuka hijau yang juga difungsikan sebagai taman pada

bagian belakang bangunan dan bisa digunakan untuk media bercocok tanam. Konsep sustainable juga mempengaruhi dalam pemilihan material yang digunakan dalam desain.

DAFTAR RUJUKAN

Ching, F & Adams, C (2001). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Terjemahan oleh Ir.Lily Tambunan, M.T., Ir.Surjamanto, M.T., Pipit Puspita, S.T., Tristi Oktarina, S.T., Dicky Sanjaya, S.T., Cherie Annisa, S.T., Dion Alfadya, S.T. 2008. Jakarta : Erlangga.

Rikang, R & Dharma, P. (2014, Juni 30). *Orang Indonesia Makin Gemar Minum Kopi*. Tempo. Diakses dari m.tempo.co/read/news/2014/06/30/092589168/orang-indonesia-makin-gemar-minum-kopi

Flantian, N.A. (2012). *5 Komoditas Pertanian dan Perkebunan Indonesia yang Mendunia*. Diakses pada April 11, 2016, dari nico03soil.wordpress.com/2012/11/06/5-komoditas-pertanian-dan-perkebunan-indonesia-yang-mendunia/.

Jensen, R. (2013). *Sustainable Restaurant Design*. Diakses April 11, 2016, dari www.rajensen.com/wp-content/uploads/2013/04/IAD-629-Final-Project.pdf

Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

- Metzen, T. & Harrison, M. (1997). Memulai dan menjalankan bisnis kedai kopi. Terjemahan oleh Dian Yulianti dan Lestari Andriyani. 2006. Jakarta : Abdi Tandur.
- Morina. (2016). Desain Interior Restoran Jepang dengan Sistem Self-Service yang Bernuansa Japanese Farmhouse. *Kreasi*, 1, 57.
- Purwoko, GH. (1998), Kajian tentang pemanfaatan selubung bangunan dalam mengendalikan pemakaian energi pada gedung perkantoran bertingkat banyak di Jakarta, Tesis tidak dipublikasi, ITB Bandung
- Space Catering Equipmment. (2015). A Guide to Sustainable Kitchens. Diakses Maret 31, 2016, dari www.thesra.org/wp-content/uploads/2015/08/SRA-Space-Sustainable-Kitchen-Guide-FINAL.pdf
- Sustainable Restaurant Association. (2015). Sustainable Coffee. Diakses Maret 31, 2016, dari www.thesra.org/wp-content/uploads/2015/08/SRA-Sustainable-Coffee-FS.pdf
- Wardhani, D. K. (2016). IDENTIFICATION OF SPACIAL PATTERN IN PRODUCTIVE HOUSE OF POTTERY CRAFTSMEN. *HUMANIORA*, 7(4), 555-567.
- www.jatim.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/127
(2016)
- [www.vocabulary.com /dictionary/natural](http://www.vocabulary.com/dictionary/natural) www.kbbi.web.id/natural/
- Yuliandri, M.T. (2015). Sejarah “First, Second, and Third Wave Coffee”. Diakses pada April 10, 2016, dari majalah.ottencoffee.co.id/sejarah-first-second-and-third-wave-coffee.