

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kafe atau kedai kopi kini telah menjadi media interaksi sosial yang sangat populer di kalangan masyarakat. Kafe tidak hanya menjadi tempat untuk menikmati secangkir kopi, tetapi juga sebagai ruang untuk menciptakan persahabatan dan sosialisasi antar individu (Masiani, 2016). Budaya masyarakat Indonesia yang gemar berkumpul turut mendorong perkembangan pesat industri kedai kopi. Menurut laporan dari Direktur PT Riset Perkebunan Nusantara, Imam Yani Harapan, konsumsi kopi di Indonesia mencapai 300.000 ton pada tahun 2021 (Indonesia.go.id, 2022), menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap produk ini. Hal ini menjadi peluang emas bagi para pebisnis muda yang tertarik untuk terjun ke dunia bisnis kopi.

Berdasarkan riset independen Toffin, jumlah kedai kopi di Indonesia meningkat drastis dari sekitar 1.000 gerai pada tahun 2016 menjadi lebih dari 2.950 gerai pada tahun 2019 (Dahwilani, 2019). Tidak heran jika kini kafe dapat dengan mudah ditemui di berbagai sudut kota, menjadikannya sebagai ruang alternatif yang strategis untuk berinteraksi dan membangun relasi sosial. Tentunya, kenyamanan ruang kafe menjadi faktor utama yang menarik minat pengunjung untuk datang.

Selain daya tarik visual, pengalaman baru, atau cita rasa dari makanan yang disajikan, kenyamanan menjadi aspek penting karena pengunjung biasanya menghabiskan waktu yang cukup lama di dalam ruang tersebut. Oleh karena itu, mereka harus merasa betah dan nyaman. Kebetahan sendiri dapat diartikan sebagai kondisi psikologis di mana seseorang merasa puas dan nyaman berada di suatu tempat, sehingga cenderung ingin tinggal lebih lama. Kenyamanan ini melibatkan aspek fisik maupun non-fisik (Rachman & Kusuma, 2014). Aspek fisik dapat dirasakan secara visual melalui elemen-elemen ruang seperti bentuk, tekstur, pencahayaan, sirkulasi udara, material, serta warna. Sementara itu, aspek

non-fisik mencakup kenyamanan dalam menjalani aktivitas di dalam ruang tersebut.

Salah satu kafe yang terletak di Wonogiri dan cukup di kenal oleh kalangan muda mudi di Wonogiri yaitu kafe “Sunny Story”, saya mengambil kafe ini sebagai objek kajian tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan. Pertama, secara geografis, kafe ini memiliki lokasi yang strategis dan mudah di akses, menjadikannya salah satu destinasi favorit kalangan muda untuk berkumpul dan bersosialisasi. Kedua, konsep yang diusung oleh “Sunny Story” memiliki daya tarik visual yang kuat. Desainnya yang estetik dan *Instagrammable* sangat sesuai dengan gaya hidup generasi saat ini yang cenderung mengutamakan pengalaman visual dan kenyamanan.

Secara interior, kafe “Sunny Story” mengusung desain bergaya *homey* namun tetap *classy*, menciptakan perpaduan suasana yang hangat dan elegan. Saat pengunjung memasuki area kafe, mereka akan langsung merasakan atmosfer yang nyaman, seolah sedang berada di ruang tamu pribadi yang tertata dengan sangat artistik. Dominasi warna pastel yang lembut, pencahayaan temaram dari lampu sorot, serta berbagai elemen dekoratif seperti meja kayu, sofa semakin memperkuat kesan estetik sekaligus mengundang suasana yang menenangkan. Dengan begitu di kafe “Sunny Story” masih banyak yang perlu diperbaiki.

Beberapa masalah yang ditemukan dan perlu adanya perbaikan di antaranya, tidak adanya penutup langit-langit pada area outdoor sehingga ketika hujan area tersebut menjadi basah dan tidak bisa di fungsikan, kurang ramahnya pada difabel dikarenakan ketika akan menuju kasir para pengunjung harus naik beberapa tangga untuk mencapai kasir tanpa adanya jalur khusus difabel, kurangnya pemaksimalan pada ruang sehingga ada beberapa ruang yang kosong tidak di gunakan, penghawaan ruang yang kurang maksimal mengakibatkan ruangan tampak gelap dan panas ketika siang hari, area parkir yang kurang memadai sehingga memenuhi trotoar ketika ramai pengunjung.

Dengan permasalahan yang ada, mengintegrasikan material daur ulang dalam konsep ini perancangan kafe “Sunny Story” dapat menciptakan ruang yang

tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan pesan akan pentingnya keberlanjutan, kesadaran lingkungan, serta pemilihan konsep desain menjadi sangat penting. Rencana konsep yang akan perancang terapkan antara lain *Retro-Brutalism* dengan pemanfaatan bahan daur ulang.

Konsep *Retro-Brutalism* adalah salah satu gaya yang unik karena memadukan dua pendekatan berbeda adanya kesan vintage dan nostalgia dari era *retro*, dengan ekspresi jujur dan tegas dari gaya *brutalism* yang mengekspos material dan struktur bangunan. Perancang memutuskan untuk mengangkat konsep *Retro-Brutalism* karena melihat bagaimana gaya *Retro* kembali banyak digemari dalam beberapa tahun terakhir. Furnitur dengan bentuk sederhana, warna-warna khas era lampau, serta nuansa nostalgia yang dibawanya membuat konsep ini terasa relevan dengan selera masyarakat masa kini. Di sisi lain, *Brutalism* dipilih bukan hanya untuk memberi kontras yang kuat, tetapi juga karena menghadirkan tantangan tersendiri bagi perancang dalam mengeksplorasi material mentah dan kesan kokoh yang ditampilkannya. (Wojciech Niebrzydowski, 2021). Gaya *Retro-Brutalism* dikenal dengan karakter kasar, terbuka, dan monumental dari *Brutalism* yang kemudian dipadukan dengan warna-warna cerah, bentuk-bentuk klasik, serta elemen dekoratif dari era *Retro*. Karakter ini sangat mendukung penggunaan material daur ulang karena mengedepankan estetika "ketidaksempurnaan" dan nilai historis dari setiap elemen serta material daur ulang. (Wojciech Niebrzydowski, 2021)

Pada kafe "Sunny Story", konsep Brutalism diwujudkan melalui fasad bangunan, partisi ruang indoor, beberapa dinding, termasuk pada bar barista, area kasir, hingga area kamar mandi, yang menonjolkan karakter tegas dan kokoh. Sementara itu, sentuhan Retro dihadirkan pada interior ruang indoor maupun outdoor, furnitur, serta pajangan dinding, sehingga tercipta suasana yang hangat dan bernuansa klasik. Untuk menyesuaikan kebutuhan pengunjung masa kini, perancang melakukan beberapa pengalihan fungsi ruang. Area kasir dan bar kafe yang sebelumnya berada di bagian depan kini dialihkan ke area indoor agar alur pelayanan lebih efisien sekaligus menyatu dengan aktivitas utama di dalam kafe. Selain itu, area yang dulunya digunakan untuk kasir dan bar dimanfaatkan

kembali sebagai working space, sehingga pengunjung yang ingin bekerja atau belajar dapat merasa lebih nyaman dan fokus. Tidak hanya itu, kafe juga menyediakan ruang non-smoking room, yang ditujukan bagi pengunjung yang tidak ingin duduk di antara perokok. Kehadiran ruang ini menciptakan lingkungan yang lebih inklusif, memberi pilihan suasana berbeda, dan memperluas jangkauan kenyamanan bagi semua pengunjung.

Meski demikian, penerapan konsep ini tidak lepas dari berbagai persoalan lingkungan, terutama terkait penggunaan material. Salah satu isu yang menonjol adalah masih tingginya limbah konstruksi yang sulit terurai dan pemakaian sumber daya alam yang cenderung berlebihan. Upaya untuk memanfaatkan material daur ulang pun kerap menghadapi tantangan tersendiri. Misalnya, keterbatasan kualitas material bekas yang tidak selalu memenuhi standar kekuatan dan keamanan, kesulitan dalam proses pengolahan agar material layak digunakan kembali, hingga keterbatasan desain yang sering kali membuat hasil akhirnya kurang estetis atau dianggap bernilai rendah. Selain itu, distribusi dan ketersediaan material daur ulang yang tidak merata juga menjadi hambatan, terutama di daerah yang belum memiliki sistem pengelolaan limbah konstruksi yang baik.

Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa industri desain, baik arsitektur maupun interior, dituntut untuk lebih inovatif dalam mengolah material bekas agar dapat dimanfaatkan kembali tanpa mengurangi kualitas maupun nilai estetikanya. Dengan demikian, keberlanjutan tidak hanya diwujudkan melalui pengurangan limbah, tetapi juga lewat penciptaan ekosistem desain yang mampu memberi nilai tambah pada material daur ulang.

Melalui pendekatan ini, perancangan kafe tidak sekadar menciptakan ruang yang nyaman dan estetis, tetapi juga menjadi simbol dari gaya hidup sadar lingkungan. Kafe “Sunny Story” diharapkan dapat menjadi contoh nyata bahwa desain ramah lingkungan bukanlah sesuatu yang membatasi kreativitas, melainkan justru membuka ruang baru untuk inovasi yang penuh nilai.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana perancangan kafe “Sunny Story” dengan menerapkan konsep *Retro-Brutalism*?
- b. Bagaimana pemilihan material daur ulang pada furnitur kafe “Sunny Story” yang sesuai dengan konsep *Retro-Brutalism*

C. Tujuan

- a. Mendesain ulang interior pada kafe “Sunny Story” dengan konsep *Retro-Brutalism* dengan memperhatikan aspek estetika dan suasana bagi pengunjung kafe.
- b. Memaksimalkan penggunaan barang bekas untuk menciptakan furnitur yang fungsional untuk kebutuhan kafe “Sunny Story” yang berdampak baik bagi lingkungan karena dapat mengurangi limbah.

D. Batasan Masalah

Perancang membatasi perancangan ini dengan berfokus pada beberapa bagian antara lain:

- a. Penerapan gaya *Retro-Brutalism* pada interior kafe “Sunny Story” yang meliputi area: kasir, *indoor*, *outdoor*, toilet, *kitchen*, dan mushola.
- b. Pemaksimalan fasilitas untuk memudahkan pengunjung difabel maupun non difabel pada area mushola, toilet dan kasir.
- c. Pemilihan barang daur ulang/barang bekas (furnitur) kafe yang dipadukan dengan gaya *Retro-Brutalism* dengan mengedepankan estetika dan suasana ruang.

E. Manfaat

- a. Manfaat bagi kafe “Sunny Story” adalah dapat memfasilitasi kebutuhan para pengguna dengan konsep *Retro-Brutalism* dengan nyaman dan aman baik dari segi estetika, bentuk, fungsi, dan keselamatan bagi pengunjung difabel.
- b. Manfaat bagi Universitas adalah sebagai sarana dan tambahan referensi di perpustakaan dan arsip prodi dalam penulisan Tugas Akhir.
- c. Manfaat bagi mahasiswa adalah dapat meningkatkan kemampuan tentang pemahaman desain serta bersosialisasi dan berkomunikasi saat

melakukan survei lapangan, menambah pengetahuan dalam pencirian data, serta peningkatan kemampuan dalam mendesain ruang dan fasilitas sesuai dengan kebutuhan.

- d. Manfaat bagi pembaca adalah sebagai tambahan pengetahuan serta pemahaman tentang konsep *Retro-Brutalism* dan pemaksimalan fasilitas bagi pengunjung kafe difabel dan non difabel yang aman dan nyaman

F. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi kafe “Sunny Story”: pengamatan dan dokumentasi
- b. Wawancara pemilik serta pengunjung kafe
- c. Studi Literatur: Mengkaji referensi dari jurnal dan artikel desain.

G. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir bertujuan menyusun laporan secara terstruktur dan dapat memudahkan pemahaman alur, metode dan hasil yang di peroleh.

BAB I: PENDAHULUAN

Laporan diawali dengan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas referensi konsep perancangan serta studi eksisting dan studi banding sebagai dasar pertimbangan desain.

BAB III: DATA DAN ANALISIS

Bab ini menyajikan data dan analisis terkait lokasi, pengguna, konteks budaya, serta kebutuhan desain sesuai konsep Retro-Brutalis.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjabarkan konsep desain meliputi arah perancangan, fungsi, visual, material, warna, dan strategi desain inklusif.

BAB V: PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan berupa zoning, layout, elemen interior, dan visualisasi desain akhir.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran perancangan untuk pengembangan desain ke depan.



