

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

### A. Tinjauan Pustakan

1. Artikel “PENERAPAN GAYA RETRO PADA DESAIN INTERIOR CYBER NET & BAR” yang ditulis oleh Irwansyah, Rindi Novilia Yolanda, dan Khairani Puspita mengkaji strategi penerapan gaya desain *Retro* dalam konteks interior sebuah ruang publik modern, yakni warnet dan bar yang difungsikan sebagai pusat kegiatan digital dan hiburan. Kajian ini berangkat dari kebutuhan akan ruang-ruang komunal yang tidak hanya menunjang aktivitas fungsional seperti bermain gim daring dan mengakses informasi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman visual yang khas dan membangkitkan nuansa nostalgik. Dengan pendekatan kualitatif, penulis menganalisis bagaimana estetika *Retro* yang tercermin melalui pemilihan palet warna, bentuk furnitur, dan penataan ruang yang merefleksikan era 1950-an hingga 1980-an dapat diintegrasikan secara harmonis dalam desain interior kontemporer. Penelitian ini menekankan pentingnya perancangan yang memperhatikan aspek ergonomis dan kenyamanan pengguna, seiring dengan tuntutan visual yang diharapkan oleh pengunjung generasi modern. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa gaya *Retro*, apabila diterapkan secara selektif dan kontekstual, mampu meningkatkan daya tarik ruang serta menciptakan atmosfer yang mendukung interaksi sosial maupun penggunaan teknologi. Dengan demikian, artikel ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain interior tematik yang tidak hanya estetis, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan fungsional ruang digital masa kini.

2. Studi yang dilakukan oleh Muchamad Taufiqur Himawan dan Wafirul Aqli (2021) yang berjudul “KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR BRUTALISME PADA BANGUNAN PENDIDIKAN UNIVERSITY OF LEICESTER” mengangkat penerapan konsep arsitektur *Brutalism* pada bangunan pendidikan di *University of Leicester* sebagai objek kajian utama. Dengan pendekatan deskriptif-kualitatif, penelitian ini menyoroti bagaimana prinsip-prinsip *Brutalism* yang dikenal melalui kejujuran material, bentuk geometris masif, dan minimnya elemen

dekoratif diadaptasi dalam konteks fasilitas pendidikan modern. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakteristik *Brutalism* dalam bangunan fakultas teknik *University of Leicester* tercermin dari penggunaan material ekspos seperti beton dan bata tanpa finishing, ekspresi struktur modular yang lugas, serta dominasi bentuk geometris seperti persegi dan silinder. Meskipun tidak semua prinsip Brutalisme diterapkan secara utuh, seperti ketidakhadiran ekspos struktur beton secara menyeluruh, penelitian ini mengungkap bahwa ekspresi *Brutalism* tetap dimunculkan melalui kehadiran elemen-elemen utilitarian, seperti tangki air terbuka dan detail teknis yang ditampilkan secara sadar. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa pendekatan *Brutalism* tidak semata bersifat estetis, melainkan juga mampu mengartikulasikan fungsi dan kejujuran desain dalam ruang pendidikan yang adaptif terhadap kebutuhan zaman.

3. Dalam jurnal yang di tulis oleh Fellicia Lodhita & Tessa Eka Darmayanti, Program Studi Desain Interior, FSRD, Universitas Kristen Maranatha, Indonesia, yang berjudul “TINJAUAN APLIKASI GREEN DESIGN PADA INTERIOR CAFÉ BOUNDARY DI BANDUNG DENGAN KONSEP HOMEY” yang di publikasikan di *Journal of Architecture and Urbanism Research*, 2024. Penelitian ini membahas penerapan prinsip desain ramah lingkungan pada interior Kafe Boundary di Bandung yang mengusung konsep *homey* ruang yang nyaman, natural, dan mendukung keberlanjutan. Melalui pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi, dokumentasi, dan wawancara, ditemukan bahwa unsur alami seperti vegetasi dalam ruang, pencahayaan alami, serta material berkelanjutan berhasil menciptakan atmosfer yang menenangkan sekaligus efisien secara energi. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan *green design* tidak hanya meningkatkan kualitas visual dan kenyamanan ruang, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan.

Kondisi iklim yang semakin tidak menentu di Indonesia akibat deforestasi, emisi kendaraan, dan konsumsi energi berlebih telah mendorong urgensi pembangunan berwawasan lingkungan. Pertumbuhan penduduk dan urbanisasi mengakibatkan berkurangnya ruang terbuka hijau dan meningkatnya pembangunan vertikal yang intensif energi, memperburuk jejak karbon kota-kota

besar seperti Bandung. Dalam konteks ini, arsitektur hijau menjadi pendekatan yang relevan untuk menanggulangi dampak ekologis melalui efisiensi energi, pengurangan limbah, serta pemanfaatan sumber daya secara bijak. Pendekatan ini berpadu dengan prinsip estetika serta kenyamanan, menjadikan desain ramah lingkungan tidak hanya berfungsi secara ekologis, tetapi juga humanistik dan adaptif terhadap masa depan.

## **B. Landasan teori**

### **a. Interior**

Menurut Francis D.K. Ching, desain interior adalah perencanaan tata letak dan perancangan ruang interior suatu bangunan. Jadi secara fisik bangunan dapat berfungsi memenuhi setiap kebutuhan pokok hunian sebagai tempat berlindung dan perlindungan. Selain itu, desain interior dapat mempengaruhi pikiran, mood dan karakter pemiliknya. Perancangan interior juga dimaksudkan untuk memudahkan penghuni dalam menentukan, mengatur aktivitas, dan mengekspresikan ide. (D.K. Ching.2002)

Sementara itu, Dodsworth menyatakan bahwa desain interior bertujuan untuk memastikan manusia sebagai pengguna ruangan dapat melakukan aktivitas secara efisien. Kemudian merasa lebih aman ketika Anda berada di ruangan itu. Berbeda dengan Alexander C, menurutnya desain interior ibarat manusia, dimana mereka merupakan komponen fisik yang tepat dari suatu struktur fisik. (Dodsworth.2008)

### **b. Kafe**

Dalam kehidupan masyarakat urban saat ini, kehadiran kafe-kafe di berbagai sudut kota bukan lagi hal yang luar biasa. Keberadaannya bahkan telah menjadi bagian dari gaya hidup, khususnya di kalangan generasi muda. Menariknya, konsep kafe yang berkembang di Indonesia tampaknya mengalami pergeseran cukup jauh dari akar sejarahnya di Eropa. Sebagaimana dikemukakan oleh Fauzi Widiyaningsih, 2022, di Eropa, kafe identik dengan aktivitas diskusi, menulis, atau sekadar menikmati kopi sambil bertukar gagasan. Namun, yang tampak di Indonesia justru berbeda fungsi sosial dan artistik lebih dikedepankan. Kini, banyak pengunjung datang bukan semata untuk menikmati kopi, melainkan

untuk menikmati desain interior yang menarik, yang kemudian diabadikan dan dibagikan di media sosial. Pergeseran ini bukan tanpa sebab, perkembangan teknologi dan meningkatnya kompleksitas kebutuhan emosional kaum muda menjadikan kafe sebagai ruang pelarian dari tekanan aktivitas harian. Kafe pun menjelma sebagai tempat yang tidak hanya menyediakan minuman, tetapi juga pengalaman visual dan suasana yang menenangkan. Oleh karena itu, sebuah kafe umumnya membutuhkan ruang-ruang fungsional seperti area pelayanan (kasir dan barista), ruang duduk utama, area santai atau lounge, ruang privat untuk diskusi atau bekerja, dapur sebagai area produksi, serta fasilitas penunjang seperti toilet dan area sirkulasi. (Widiyaningsih, 2022)

**c. *Working Space***

*Working space* adalah sebuah ruang yang dirancang khusus untuk mendukung aktivitas bekerja secara nyaman, fungsional, dan produktif. Desainnya tidak hanya menekankan pada ketersediaan meja dan kursi, tetapi juga pada tata ruang, pencahayaan, sirkulasi udara, pemilihan warna, hingga elemen dekoratif yang mampu menciptakan suasana kerja kondusif. *Working space* bisa berupa ruang kerja pribadi, kantor terbuka, hingga *co-working space*, dan setiap jenisnya membutuhkan pendekatan desain yang berbeda sesuai kebutuhan penggunaannya. Tujuan utama perancangan *working space* dalam interior adalah menciptakan lingkungan kerja yang efisien, ergonomis, serta mampu mendorong kreativitas dan kolaborasi. (Pramitasari, 2022)

**d. *Retro***

*Retro* merupakan singkatan dari *retrospektif*, penggunaan elemen-elemen yang terinspirasi dari gaya masa lalu, terutama dekade 60-an hingga 80-an, namun dengan sentuhan modern. Ciri khasnya adalah penggunaan warna-warna cerah dan berani, motif geometris, serta furnitur dan dekorasi dengan desain yang unik dan khas dari era tersebut. Konsep ini, yang menjelaskan *Retro* sebagai suatu konstruksi simbolik yang menghadirkan kembali elemen masa lalu guna membentuk narasi era modern. Dalam perspektif leksikal, *Longman Dictionary of Contemporary English* mendefinisikan *Retro* sebagai penggunaan gaya desain

atau mode dari periode yang belum terlalu lampau, secara sadar dan terencana. Dalam praktik desain kontemporer. (M.M Rengkung,2011)

Konsep *Retro* nantinya akan direalisasikan secara menyeluruh pada elemen-elemen interior seperti furniture, dan hiasan dinding. Gaya *Retro* ini akan ditampilkan melalui pemilihan bentuk, dan warna yang merepresentasikan estetika masa lalu, seperti penggunaan motor vespa jadul pernak-pernik vespa, warna-warna cerah khas era 60-an hingga 80-an, serta furniture yang mengingatkan pada nuansa klasik.



Gambar 1. Contoh kafe bergaya Retro  
(Sumber: Pinterest 2025)

Pada referensi ini yang di terapkan dalam desain adalah penggunaan dinding yang mencampurkan dua material menjadi satu.



Gambar 2. Contoh kafe bergaya Retro  
(Sumber: Pinterest 2025)

Pada referensi ke dua konsep *Retro* perancang menerapkan gaya lantai pada lantai desain di beberapa ruangan pada rancangan kafe “Sunny Story”.



Gambar 3. Contoh kafe bergaya Retro

(Sumber: Pinterest 2025)



Untuk referensi ke tiga, penggunaan rak soda, dinding dan lampu yang di terapkan oleh perancang dalam desain kafe “Sunny Story”.

**e. Brutalism**

*Brutalism* merupakan salah satu gaya arsitektur yang berkembang pesat pada pertengahan abad ke-20, khususnya antara dekade 1950 hingga 1970. Gaya ini dikenal melalui penekanan pada ekspresi material secara jujur dan tegas, di mana elemen struktural terutama beton bertulangd ibiarkan dalam kondisi mentah tanpa lapisan penutup. Istilah *Brutalism* sendiri berasal dari bahasa Prancis *béton brut*, yang berarti beton kasar, merujuk pada teknik penggunaan beton ekspos yang sengaja tidak dipoles guna menonjolkan tekstur dan karakter material secara autentik. Meskipun beton merupakan elemen yang paling identik dengan gaya ini, tidak jarang pula ditemukan penggunaan material lain seperti batu bata, kaca, baja, dan elemen logam yang diaplikasikan tanpa banyak ornamen. Karakteristik utama brutalism terletak pada kesan visual yang kokoh, berat, dan monumental, serta penghindaran terhadap detail dekoratif yang dianggap tidak esensial. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan ekspresi arsitektural yang kuat dan fungsional, tetapi juga menampilkan suatu kejujuran material sebagai bentuk kritik terhadap estetika yang artifisial dalam arsitektur modern saat itu. (Anisa Anisa.2023)

Gaya *Brutalism* akan diaplikasikan secara dominan pada elemen arsitektur dan interior untuk memperkuat karakter bangunan yang tegas dan fungsional. Penerapan gaya ini akan terlihat secara nyata pada fasad bangunan melalui penggunaan material ekspos seperti roster yang memberikan kesan kokoh dan monumental. Selain itu, sentuhan brutalism juga akan diimplementasikan pada area interior kamar mandi umum, area kasir, serta pada bar barista, dengan menonjolkan bentuk-bentuk geometris sederhana dan pemilihan material yang bersifat industrial seperti beton, roster, dan batu alam. Gaya ini juga akan hadir pada desain pagar bangunan dan beberapa bagian dinding dalam maupun luar, yang dirancang dengan permukaan kasar dan tekstur alami untuk mempertegas estetika *brutalism* yang khas. Keseluruhan elemen ini dirancang untuk menciptakan atmosfer yang kuat, jujur terhadap material, dan berkarakter, sesuai dengan filosofi dasar dari gaya *Brutalism*.

Ciri-ciri bangunan *Brutalism* meliputi:

1. Bentuk geometris yang tegas  
Bangunan *brutalism* cenderung menggunakan bentuk dasar geometri yang kaku dan berulang.
2. Eksperimen bentuk geometris  
Meski cenderung kaku, permainan dan eksplorasi bentuk tetap dimungkinkan selama tetap dalam kerangka geometri.
3. Penggunaan beton sebagai material utama  
Sesuai dengan namanya, beton menjadi material dominan tanpa diberi finishing, sebagai bentuk kejujuran terhadap bahan.
4. Tekstur kasar dan alami  
Permukaan dibiarkan apa adanya, baik tekstur dari cetakan kayu atau hasil pengerjaan kasar lainnya, menunjukkan ekspresi material yang jujur.
5. Minim ornamen  
*Brutalism* tidak menggunakan elemen dekoratif yang tidak memiliki fungsi. Semua elemen bangunan memiliki peran struktural atau fungsional.
6. Penggunaan modular grid dalam struktur  
Struktur bangunan sering dibentuk dengan pola modular yang tegas, memberikan kesan keteraturan sekaligus efisiensi ruang.
7. Struktur yang diekspos  
Struktur bangunan dibiarkan terlihat, sehingga proses konstruksi dan sistem bangunan menjadi bagian dari estetika.
8. Fungsionalitas maksimal  
Bangunan *Brutalism* mengedepankan fungsi dan efisiensi, tidak sekadar bentuk semata.



Gambar 4. Contoh kafe dengan konsep Brutalism  
(Sumber: Pinterest 2025)

Pada referensi *brutalism* yang ke satu ini, perancang menggunakan cermin yang melingkari kamar mandi seperti di atas.



Gambar 5. Contoh kafe dengan konsep Brutalism  
(Sumber: Pinterest 2025)

Fasad pada referensi ini di terapkan pada desain fasad kafe “Sunny Story”.



Gambar 6. Contoh kafe dengan konsep Brutalism  
(Sumber: Pinterest 2025)

Pada area kasir kafe “Sunny Story” di desain menyerupai referensi ke tiga ini, penggunaan roater dan beton untuk bahan utamanya.

#### **f. Pengkondisian Ruang**

Pengkondisian ruang adalah pendekatan desain interior yang bertujuan menciptakan lingkungan yang sehat dan nyaman bagi pengguna. Berikut penjabaran singkat dan padat dari elemen-elemennya: (Susan, 2024)

1. **Penghawaan:** Penghawaan merupakan upaya pengaturan kualitas udara dalam ruang agar tercipta kondisi yang nyaman, sehat, dan sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna. Dalam konteks ruang tertutup seperti showroom, sistem penghawaan berperan penting untuk menjaga sirkulasi udara, mengatur suhu, serta mengontrol kelembapan agar pengunjung maupun pekerja merasa nyaman. Penerapan sistem penghawaan yang tepat, seperti penggunaan inverter system air conditioner, tidak hanya meningkatkan kenyamanan termal, tetapi juga lebih efisien dalam penggunaan energi. (Agustian, 2022)
2. **Pencahayaan:** Pencahayaan merupakan salah satu elemen penting dalam desain interior yang berfungsi tidak hanya sebagai penerang ruang, tetapi juga sebagai pembentuk suasana dan penentu kenyamanan pengguna. Melalui pemilihan jenis serta warna cahaya yang tepat, pencahayaan mampu menciptakan atmosfer tertentu, seperti hangat, intim, santai, atau formal, yang pada akhirnya memengaruhi pengalaman dan persepsi seseorang terhadap suatu ruang. Dengan demikian, pencahayaan memiliki peran strategis dalam mendukung fungsi ruang sekaligus memperkuat identitas dan estetika interior. (Lestari, 2021)

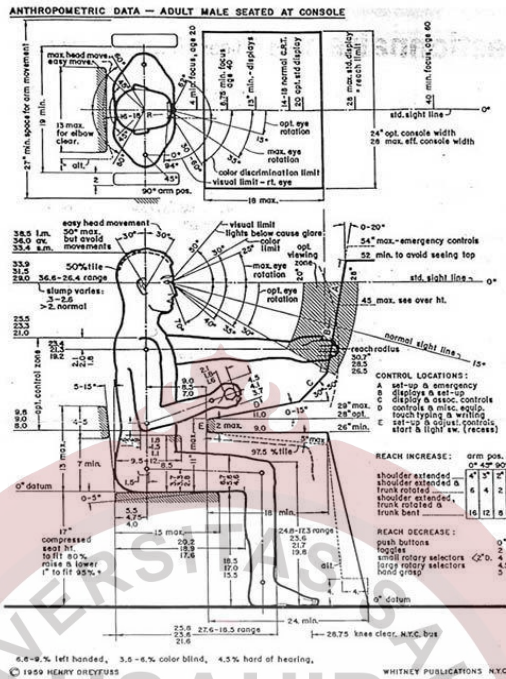
#### **g. Ergonomi Furnitur**

Ergonomi yang secara khusus berfokus pada perancangan dan penggunaan furnitur agar selaras dengan bentuk, ukuran, postur, serta kebutuhan fisiologis dan psikologis tubuh manusia. Tujuan utama dari ergonomi furnitur adalah menciptakan interaksi yang optimal antara pengguna dan furnitur, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan, efisiensi kerja, serta meminimalkan risiko gangguan muskuloskeletal, kelelahan, maupun cedera jangka panjang yang disebabkan oleh

penggunaan furnitur yang tidak sesuai dengan prinsip ergonomis. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ergonomi dalam desain furnitur, lingkungan fisik baik dalam konteks domestik, komersial, maupun institusional dapat mendukung produktivitas dan kesejahteraan pengguna secara lebih menyeluruh. Berikut adalah contoh-contoh standar ergonomi ukuran furniture pada kafe: (Afifah Salma.2023)

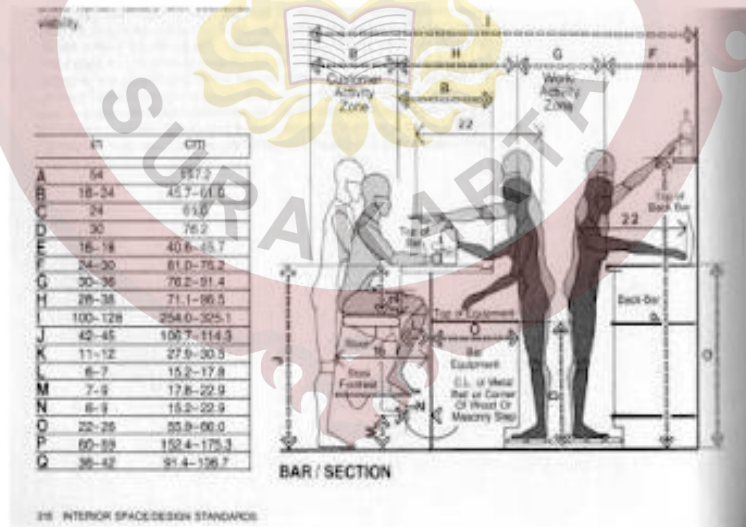
#### 1. Kursi dan Meja

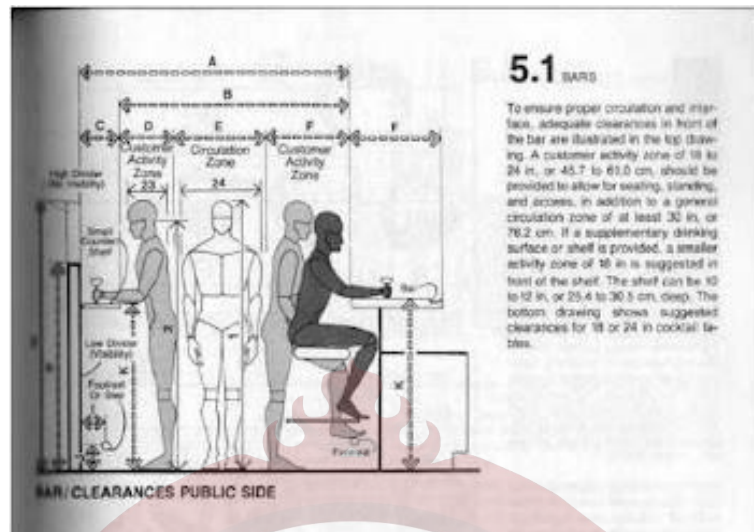
Faktor ergonomi pada desain meja dan fasilitas duduk di kafe berperan penting dalam menciptakan kenyamanan pengunjung. Aspek yang perlu diperhatikan meliputi tinggi meja, tinggi kursi, jarak antar meja, serta desain sandaran yang berhubungan langsung dengan postur tubuh pengguna. Berdasarkan kajian pada jurnal “Tinjauan Faktor Ergonomi Meja & Fasilitas Duduk Terkait Kenyamanan Kafe Fullmoon Coffee Bandung” oleh Michael Gerald & Tessa Eka Darmayanti, kesesuaian dimensi furnitur dengan standar ergonomi berpengaruh besar terhadap kenyamanan, lama waktu tinggal, dan pengalaman pengunjung. Ketidaksesuaian meja dan kursi dengan proporsi tubuh dapat menimbulkan rasa tidak nyaman, cepat lelah, serta menurunkan minat untuk berlama-lama. Oleh karena itu, penerapan desain ergonomis menjadi kunci untuk menghadirkan suasana kafe yang nyaman, fungsional, serta mendukung aktivitas sosial maupun kerja pengunjung. (Darmayanti, 2023)



Anthropometric Data of the Adult Male Seated at a Console, 1959  
 Alvin R. Tilley, design engineer for Heary Dreyfuss

Gambar 7. Contoh Ukuran Pada Kursi  
 (Sumber: Human Demension)

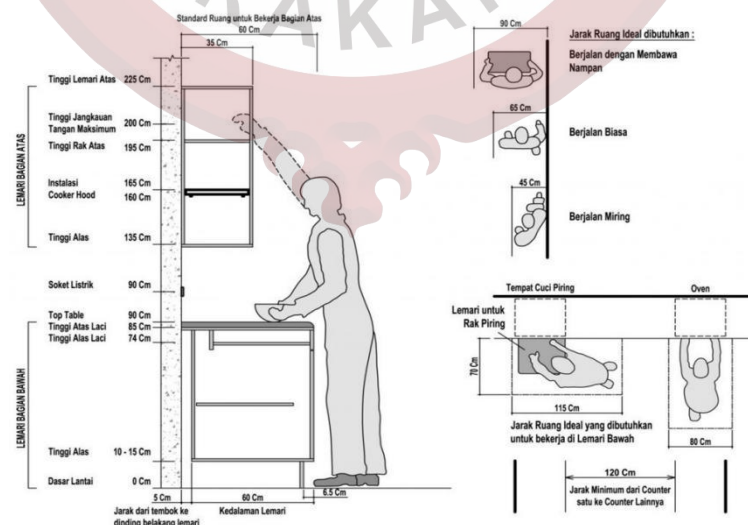




Gambar 8. Contoh Ukuran Meja  
(Sumber: Human Demension)

#### h. Ergonomi Dapur

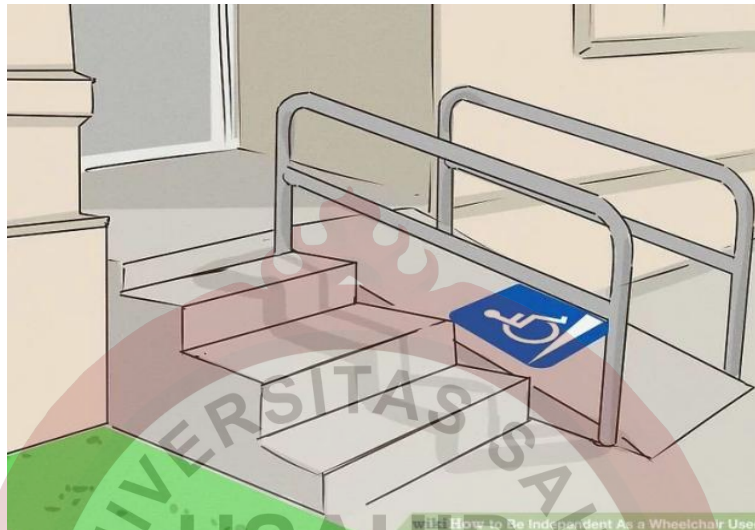
Ergonomi dapur adalah penerapan prinsip ergonomi dalam penataan ruang dan peralatan dapur agar aktivitas memasak lebih efektif, efisien, aman, dan nyaman. Aspek yang diperhatikan meliputi tinggi meja kerja, penempatan peralatan, alur kerja, dan sirkulasi ruang sehingga mengurangi kelelahan, meminimalisir gerakan yang tidak perlu, serta meningkatkan produktivitas. Dengan desain dapur yang ergonomis, pengguna dapat bekerja lebih cepat, nyaman, dan terhindar dari risiko cedera akibat postur tubuh yang salah.



Gambar 9. Contoh Ergonomi Dapur  
(Sumber: saowlilylangdon.blogspot)

**i. Fasilitas Difabel**

1. Jalur landai (Ramp) untuk yang menggunakan kursi roda atau alat bantu jalan. Contoh gambar:



Gambar 10. Contoh Jalur Landai  
(Sumber: Google 2025)

2. Guiding Block jalur Jalur pemandu yang dilengkapi dengan penanda untuk membantu penyandang disabilitas tuna netra. Contoh gambar:



Gambar 11. Contoh Jalur Tuna Netra  
(Sumber. Google 2025)

3. Pintu dan Ruang yang Lebar  
Lebar pintu minimal 36 inci dan ruang yang dapat didekati sepanjang 18 inci di sampingnya.
4. Toilet yang Ramah Disabilitas

Toilet dilengkapi pegangan yang aman, dan fasilitas lainnya yang memudahkan akses. Contoh gambar:



Gambar 12. Contoh Toilet Khusus Penyandang Disabilitas  
(Sumber. Google 2025)

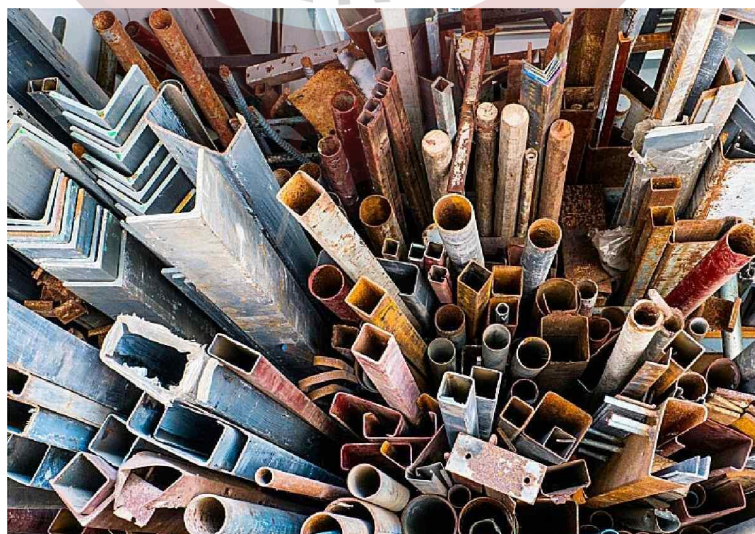
#### **j. Material Daur Ulang**

Penggunaan material daur ulang dalam desain interior sejalan dengan prinsip desain hijau yang menekankan efisiensi energi, keberlanjutan siklus hidup produk, dan peningkatan kualitas lingkungan ruang binaan. Material ini dipilih karena mampu mengurangi limbah konstruksi dan ketergantungan pada sumber daya alam baru, sekaligus mendukung proses produksi yang lebih hemat energi. Selain itu, karakteristiknya yang dapat diproses ulang menjadikannya bagian dari siklus hidup produk yang berkelanjutan. (Febriyantoko, 2024)

Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah penerapan konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle), yang menekankan efisiensi penggunaan material melalui pengurangan bahan baru, pemanfaatan kembali elemen interior yang masih layak, serta pemilihan material yang dapat didaur ulang atau ditingkatkan fungsinya. Integrasi prinsip 3R tidak hanya menghasilkan ruang yang estetis dan fungsional, tetapi juga memperkuat komitmen terhadap pelestarian lingkungan dan efisiensi sumber daya. Dalam konteks desain interior masa kini, pendekatan ini menjadi fondasi penting bagi perancang yang ingin mewujudkan ruang yang bertanggung jawab secara ekologis dan sosial, sekaligus mendukung keberlanjutan jangka panjang dalam praktik desain. (Darmastuti, 2023)

Contoh Material Daur Ulang yang akan digunakan:

1. Hollow dan Besi Bekas



Gambar 13. Contoh hollow dan besi bekas  
(Sumber. Google 2025)

Hollow dan besi bekas dapat dimanfaatkan sebagai bahan struktural untuk kaki meja atau kursi. Material ini memiliki bentuk tabung atau persegi berongga yang ringan namun kokoh, sehingga ideal untuk furnitur yang membutuhkan kekuatan dan stabilitas. Selain mendukung prinsip desain berkelanjutan melalui pemanfaatan ulang material, penggunaan hollow bekas juga memberi sentuhan estetika industrial dan minimalis pada interior kafe. Dengan sedikit modifikasi dan finishing yang tepat, hollow bekas mampu menghadirkan desain furnitur yang fungsional, tahan lama, dan ramah lingkungan.

## 2. Ban Vespa Bekas



Gambar 14. Contoh ban bekas  
(Sumber. Google 2025)

Ban Vespa bekas yang tersimpan di gudang kafe dapat dimanfaatkan sebagai elemen utama dalam pembuatan meja, menghadirkan kesan retro sekaligus mendukung prinsip keberlanjutan. Bentuknya yang ikonik dan kuat secara struktural menjadikannya ideal sebagai rangka meja, terutama untuk konsep interior bergaya vintage atau industrial.

### 3. Body Vespa Bekas



Gambar 15. Contoh body vespa bekas  
(Sumber. Google 2025)

Body Vespa bekas dapat diubah menjadi meja dan kursi bergaya retro. Bentuknya yang ikonik dan kokoh cocok untuk rangka furnitur, sekaligus mendukung konsep desain berkelanjutan dengan memanfaatkan limbah kreatif.

