PERPUSTAKAAN
HADIAH
TGL. TERIMA : 22 - 11 - 2007
NO. JUDUL : 2519
NO. INV. : 5120002519001
NO. URUT : 002519

KAFE DAN RESTO DENGAN SARANA PENDUKUNG DI JOGJAKARTA

Tata Cahaya Buatan Sebagai Pembentuk Kesan Atraktif Pada Fasad dan Ruang Dalam

CAFE AND RESTO WITH COMPLEMENT OF FACILITY IN JOGJAKARTA

The Focus On Artificial Lighting as Attractive Image and Interior

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

Disusun oleh :

DIDI SUMARTOYO

01 512 212

Dosen Pembimbing :

Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2007

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul :

KAFE DAN RESTO DENGAN SARANA PENDUKUNG DI JOGJAKARTA

Tata Cahaya Buatan Sebagai Pembentuk Kesan Atraktif Pada Fasad dan Ruang Dalam

CAFE AND RESTO WITH COMPLEMENT OF FACILITY IN JOGJAKARTA

The Focus On Artificial Lighting as Attractive Image and Interior

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1 (Strata satu) yang telah diseminarkan pada tanggal 10 September 2007

Di susun oleh :
Didi Sumartoyo
01 512 212

Telah disetujui dan disahkan
Jogjakarta, September 2007

Dosen Pembimbing

Ir. Hj, Rini Darmawati, MT

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perancanaan
Universitas Islam Indonesia

Ir. Hastuti Saptorini, M Arch

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamien

Puji dalam sujud syukur ku panjatkan atas segala karunia rizki, rahmat serta hidayah yang selalu dilimpahkan Allah SWT
Sujud dan khusuk ku hanya ter untuk Nya
Ku panjatkan seluruh doa dan terima kasih ku akan seluruh rahmat dan karunia-Nya
Serta shalawat dan Salam atas Nabi Muhammad SAW kekasih-Nya
Tiada apapun yang bisa kulakukan tanpa kehendak-Nya

Kupersembahkan sebuah karya kecil di dalam langkah perjuanganku
Kepada kedua orang tua tercintaku, Ibu serta Bapakku
Dengan doa di dalam sujud yang selalu kalian sertai
Dengan perjuangan hidup yang selalu kalian hadapi
Dengan cinta dan kasih sayang yang selalu kalian curahkan
Tidak pernah akan bisa ku balas dengan apapun dan bagaimanapun atas semua kemuliaan yang telah kalian lakukan

Terima kasih Ibu, terima kasih papa
Terima kasih untuk kedua orang tuaku yang sangat tercinta
Semoga Allah SWT memberikan kemuliaan bagi kalian baik di dunia maupun akhirat

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamu' alaikum, wr. wb.

Alhamdulillah, puji syukur selalu penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan dan melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya kepada kita semua. Tak lupa juga karunia kesehatan dan kemudahan sehingga seluruh proses rangkaian tugas akhir ini dapat terselesaikan. Serta shalawat dan salam kepada Junjungan dan tauladan kita semua nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya hingga akhir zaman.

Tidak ada satupun yang sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Dengan penuh kesadaran maka karya tugas akhir ini tak luput dari kekurangan dan kesalahan yang merupakan bagian dari makhluk ciptaan-Nya.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelengkapan guna memperoleh gelar sarjana S-1 (Strata Satu) pada Jurusan Arsitektur dimana di dalam proses penyusunannya yang telah melibatkan banyak pihak maupun individu baik secara langsung maupun tak langsung yang telah memberikan andilnya untuk menyelesaikan laporan ini

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Ir. Ruzadi, MT. Selaku dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Hastuti Saptorini, M Arch. Selaku ketua Jurusan Arsitektur yang selalu memperhatikan dan mendukung kepentingan mahasiswanya.
3. Ir. Hj. Rini Darmawati, MT. Selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas semua ilmu, nasihat, motivasi, wejangan, kesabaran serta doa yang selalu engkau berikan.
4. Ir. Hanif Budiman, MSA. Selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik serta masukan-masukan yang berharga bagi penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang namanya tidak mungkin untuk disebutkan satu persatu, terima kasih atas seluruh ilmu, bimbingan, serta 'nilainya'. Akan menjadi apapun nantinya saya, semua hal tersebut sangat berharga.

6. Ibunda Hj. Fitriani dan Ayahanda H. Sulaiman. K, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, dan kesabaran tanpa lelah. Terima kasih atas segala dukungan, bimbingan, serta doa restu yang selalu mendampingiku.
7. Kakak tertua-ku Endang Sufiyandani terima kasih atas motivasi serta semangatnya yang tidak pernah surut diberikan untuk diriku.
8. Kakak laki-laki ku Sumartono untuk semua masukan yang berharga serta motivasi yang tidak pernah berhenti.
9. Adik-ku Rahmat Sumantoro atas usahanya menemani malam-malam penuh kesibukkan (takut tidur sendirian ya).
10. Mas Yudha untuk semua semangatnya yang telah setia membesarkan hati (Dahsyat Mas)
11. Teman-teman seperjuangan : Mas Izet (jangan telat terus mas!, mungkin cuma kita yang tau perjuangan kita), Echi (jadi buka usaha buat taman gak?), Ema, Ririn ' bu tani ', Agung ' boy ' (kapan tanding lagi), Heny (jangan lupa undangannya).
12. Teman - teman Tim Mata Merah Rahmat Yani ZT, ST, terima kasih atas semua masukkan dan informasinya (penting banget mat and aku dah nyusul kamu sekarang semoga juga untuk yang 'satu itu'), Jamaluddin C (ayo tak bantuin nanti, persahabatan gak akan pernah bisa diukur dengan apapun. Trims untuk semua bantuannya, gak akan ku lupa).
13. Ade Wijaya untuk semua bantuannya (kita satu tim, maaf sudah buat kamu jadi nyuekin Tiffany gara-gara bantuin aku maaf ya De).
14. Semua kru Studio Tugas Akhir Mas Tutut n Mas Sarjiman makasih untuk semua bantuannya di studio
15. Mas Barep 'Plotter Cendrawasih' terima kasih untuk segalanya.
16. My pet 'Tabi' the Rabbit and Koki and the gank
17. Untuk semua pihak yang tidak mungkin dapat disebutkan satu persatu terima kasih untuk semua bantuan, semangat, motivasi serta masukkannya.

Jogjakarta, September 2007

Didi Sumartoyo

Abstraksi

Jogjakarta adalah Propinsi yang sebagian besar penduduknya masuk dalam kategori usia yang cukup produktif, dengan sebagian besar penduduk yang berstatus pelajar dan mahasiswa serta kalangan pekerja ataupun profesional muda. Dimana dalam usia tersebut cenderung memiliki kegiatan yang cukup padat sehingga memerlukan adanya suatu sarana yang dapat memberikan nuansa kesegaran sebagai upaya untuk me-*refresh*-kan diri.

Dengan jumlah kafe yang terus tumbuh dan bertambah di Jogjakarta hingga sekarang tentunya menjadikan persaingan yang kian ketat diantara kafe – kafe yang telah ada tersebut. Sama halnya dengan di kota – kota besar lainnya seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Semarang keberadaan kafe merupakan menjadi alternatif pilihan di dalam mendapatkan suasana yang baru dan berbeda.

Berdasarkan pengamatan dan studi kasus yang diperoleh untuk kemudian dianalisa, kafe-kafe atau tempat untuk mencari suasana yang berbeda tersebut cenderung hanya berfungsi sebagai tempat minum ataupun makan tanpa menyediakan sarana pendukung bagi kegiatan lainnya seperti menonton "mini theatre", Perpustakaan maupun ruang pertemuan. Untuk itu perlu untuk menyediakan sarana pendukung kegiatan pada sebuah kafe sehingga mampu memberikan suatu nilai lebih dan dapat menjadi daya tarik tersendiri. Serta adanya penataan cahaya baik pada fasad maupun interior, Pada fasad berguna untuk memunculkan karakter material selubung bangunan, sedangkan pada interior berguna untuk membentuk suasana ruang sesuai fungsinya tentunya dengan menggunakan beberapa teknik pencahayaan seperti '*direct lighting, indirect lighting, up* serta *down lighting*'.

Hasil dari analisa didapatkan penataan cahaya pada fasad dilakukan dengan memanfaatkan permainan shading serta material kaca dan titik-titik penempatan sumber pencahayaan secara khusus untuk mendapatkan area selubung bangunan yang akan diekspos materialnya. Sedangkan pada interior memanfaatkan penggunaan panel dengan material kayu untuk mendapatkan pendaran cahaya yang tepat untuk membentuk suasana ruang sesuai kebutuhan pada masing-masing ruang serta tetap memperhatikan aspek estetika. Hal tersebut dilakukan dengan maksud untuk memberikan kesan atraktif yaitu dapat memunculkan karakter dari elemen arsitektural secara kuat unik dan fokus sehingga dapat memberikan pengalaman visual yang berbeda.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan i
Persembahan ii
Kata Pengantar iii
Abstraksi iv

BAB I PENDAHULUAN 1
Pengertian Judul

1.1 Latar Belakang 1
1.1.1 latar belakang secara umum 1
1.1.2 latar belakang jogja karena status penduduknya 2
1.1.3 latar belakang kebutuhan kafe dan resto 2
1.1.4 latar belakang jogja sebagai kota pariwisata 3

1.2 Kriteria Penentuan Site 4

1.3 Permasalahan 7

1.3.1 latar belakang permasalahan 7
1.3.2 permasalahan umum 7
1.3.3 permasalahan khusus 7
1.4 Tujuan dan Sasaran 8
1.4.1 Tujuan 8
1.4.2 Sasaran 8

1.5 Target Group 8
1.5.1 tahap pencarian data 8
1.5.2 tahap analisa 9
1.5.3 tahap sintesa 9
1.6 Keaslian Penulisan 10

BAB II DATA 11

2.1 Studi Literatur 11
2.1.2 aplikasi atraktif pada cahaya 11
2.1.3 cahaya sebagai pembentuk suasana ruang 12
2.1.4 tata cahaya yang optimal 17
2.1.5 pengaturan cahaya pembentuk kesan atraktif 18
2.1.6 standar ruang 19
2.1.7 jenis-jenis lampu 22

2.2 Studi Kasus 24
2.2.1 tipologi bangunan 24
2.2.2 kafe dago 24
2.2.3 kafe dan resto platinum 25

BAB III ANALISA 27

3.1 Fungsi Bangunan 27

3.2 Karakter Ruang Kafe dan Resto 27
3.2.1 komponen kegiatan utama 28

3.3 Analisis Site 29

3.4 Program ruang 31
3.4.1 Kelompok kegiatan 33
3.4.2 Seting furnitur 34
3.4.3 Besaran ruang 36

3.5 Organisasi ruang 38
3.5.1 Alur sirkulasi 38
3.5.2 Hubungan ruang 38
3.5.3 Organisasi ruang 39

3.6 Analisa ruang dalam 40
3.6.1 Analisa sirkulasi 40
3.6.2 Analisa pencahayaan pada ruang dalam 40

3.7 Analisa tata masa 42
3.7.1 Analisa tata lansekap 43
3.7.2 Analisa pencahayaan pada lansekap 44

3.8 Analisa bentuk dan pencahayaan pada lansekap 45

BAB IV KONSEP 46

4.1 Konsep ruang dalam 46
4.1.1 Konsep sirkulasi ruang dalam 46
4.1.2 Konsep pencahayaan pada ruang dalam 46

4.2 Konsep Tata lansekap 48
4.2.1 Konsep Pencahayaan pada lansekap 48

4.3 Konsep bentuk dan pencahayaan pada fasad 49

Desain Skematik 52

Laporan Perancangan 68

Lampiran 74

DAFTAR GAMBAR

I	Gambar eksisting site	6
II	Gambar standar kebutuhan ruang	19
III	Gambar Jenis-jenis lampu	22
IV	Gambar referensi	
	Dago Kafe dan resto	24
	Platinum Restaurant and Café	26
V	Analisis Site	29
VI	Tata Furnitur	34
VII	Organisasi Ruang	38
VIII	Analisa	40
IX	Konsep	46
X	Skematik	52
XI	Laporan Perancangan	68
XII	Lampiran	74

DAFTAR TABEL

I	Parameter pemilihan site	5
II	Perbandingan jenis lampu	17
III	Program ruang	31
IV	Kelompok kegiatan	33
V	Besaran ruang	36

BAB I
PENDAHULUAN

PENGERTIAN JUDUL :

KAFE DAN RESTO DENGAN FASILITAS PELENGKAP DI JOGJAKARTA
Cahaya Sebagai Pembentuk Kesan Atraktif Pada Fasad dan Ruang Dalam (interior)

KAFE

Kafe berasal dari bahasa Perancis *cafe'* . yang berarti (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat dimana seseorang, bisa minum-minum, tidak hanya kopi tetapi juga minuman lainnya. (www.wikipedia.com)

Di indonesia sendiri pengertian kafe adalah semacam tempat minum kopi,teh dan kue-kue yang pengunjungnya dihibur dengan musik. (*Blog Adhi Ksp : Hard Rock Cafe, 25 Januari 2007*)

RESTO

Tempat yang menyajikan dan menyediakan makanan dengan sarana yang cukup. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka, edisi 3, 2001*)

ARTI KESELURUHAN

Bangunan yang berfungsi sebagai tempat menikmati minuman dan makanan yang disediakan sambil menikmati hiburan.

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Secara Umum

Seiring dengan tingkat kesibukan dan kepadatan yang terus meningkat di kota-kota besar dalam hal ini khususnya Jogjakarta, dengan sebagian besar penduduknya berstatus pelajar, mahasiswa, serta profesional muda. Di tengah tingkat kesibukan yang semakin padat diperlukan kebutuhan akan sarana yang mampu memberikan suasana relaksasi dengan memadukan fungsi penunjang yang ada.

Oleh karena tingginya minat pelajar, mahasiswa dan profesional muda akan adanya sarana yang dapat memberikan suasana yang berbeda dengan rutinitas sehari-hari. Maka perlu dibuatkan suatu sarana relaksasi dengan adanya fasilitas-fasilitas penunjang lainnya.

Berdasarkan kepada dalam hal penyajian suasana yang berbeda dari rutinitas sehari-hari, yaitu suasana yang memberikan kenyamanan baik dari aspek psikologis dan kenyamanan visual, sehingga diharapkan dapat memberikan suasana relaks atau santai kepada pengunjung. Maka perlu untuk dibangun seperti kafe dan resto yang memanfaatkan cahaya sebagai pembentuk suasana ruang sehingga dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung.

1.1.2 Latar Belakang Jogjakarta Sebagai Target Pasar Karena Status Penduduknya

Status kota pelajar di Indonesia sudah sangat melekat pada Kota Jogjakarta, dengan menyandang status sebagai kota pelajar hingga sekarang ini, maka jumlah pendatang kian bertambah seiring dengan bertambahnya waktu.

Dengan tingkat kedatangan penduduk yang terus bertambah setiap tahunnya memiliki dampak terhadap peningkatan jumlah penduduk yang tinggal dan menetap di Jogjakarta. Dengan sebagian besar berstatus pelajar, mahasiswa serta profesional muda merupakan target pasar yang sangat potensial dan menjanjikan.

1.1.3 Latar Belakang Kebutuhan Kafe dan Resto dengan Fasilitas Pelengkap

Melihat target pasar yang sangat potensial membuat marak bermunculannya tempat-tempat semacam kafe dan resto di Kota Jogjakarta bak cendawan dimusim penghujan, diantaranya adalah Kedai Kopi, Own's Cafe, Piring Putih Bistro and Coffe Shop dll. Dengan banyaknya kafe dan resto tersebut maka membuat tingkat persaingan yang ada menjadi sangat ketat. Dimana apabila hanya menjual sekedar tempat minum dan menikmati makanan ringan saja maka akan susah untuk bersaing, maka dari itu

dibutuhkan sesuatu yang berbeda yang bisa dijadikan nilai jual lebih terhadap konsumen.

Untuk nilai lebih itu sendiri tidak hanya dengan menyediakan variasi-variasi minuman dan makanan yang unik dari sisi menu yang ditawarkan tetapi juga dari sisi ketersediaan fasilitas yang ada pada bangunan kafe dan resto diantaranya adanya fasilitas *Book's Corner* yaitu ruang baca khusus dengan koleksi buku yang cukup beraneka ragam, *painting gallery* yaitu galeri khusus seni lukis dengan berbagai macam aliran lukisan yang ada, *mini cinema room* adalah ruang tempat menikmati koleksi film yang disediakan bagi pengunjung serta *meeting room* atau ruang pertemuan yang dapat di gunakan secara terpisah dari kegiatan kafe dan resto. Berbagai macam fasilitas tersebut juga didukung oleh fasilitas *Hot Spot* yang memungkinkan pengunjung untuk mengakses internet dengan sistem *wireless*. Dengan adanya fasilitas-fasilitas tambahan tersebut diharapkan pengunjung dapat menikmati suasana yang ada.

1.1.4 Latar Belakang Jogjakarta Sebagai Kota Pariwisata

Nama Jogjakarta sudah cukup terkenal di dunia internasional terutama dalam hal pariwisata. Dengan banyak terdapat objek-objek wisata atau daerah tujuan wisata mulai dari wisata alam, wisata sejarah, wisata kerajinan hingga wisata belanja di Jogjakarta, hal tersebut menjadikan Jogjakarta menjadi salah satu dearah tujuan wisata yang termasuk paling banyak dikunjungi oleh wisatawan baik mancanegara maupun domestik.

Wisatawan merupakan salah satu target pasar yang cukup menjanjikan meskipun tidak memiliki potensi yang begitu baik. Dengan adanya kafe dan resto dengan fasilitas penunjang yang berbeda, diharapkan dapat menarik minat tersendiri para wisatawan dan juga dapat dijadikan wahana wisata yang lain yaitu wisata kuliner.

1.2 KRITERIA PENENTUAN SITE

Penentuan site berdasarkan atas beberapa pertimbangan dengan kriteria antara lain :

1. **Pertumbuhan Ekonomi**

   Dikarenakan bangunan yang bersifat komersial maka pertumbuhan ekonomi yang pesat memiliki dampak positif yang cukup signifikan terhadap bangunan ini.

2. **Kepadatan Penduduk**

   Kepadatan penduduk salah satu kriteria penting di dalam menentukan site yang akan digunakan. Di mana kepadatan penduduk yang tinggi diharapkan dapat mendukung fungsi bangunan secara optimal.

3. **Kedekatan Terhadap Institusi Pendidikan dan Lingkungan Kerja**

   Dengan menilik target pasar yang dibidik maka kedekatan bangunan terhadap institusi pendidikan dan lingkungan kerja sangatlah penting dan pokok. Dengan keberadaan yang dekat tersebut maka akan semakin besar peluang untuk dikunjungi.

4. **Zona Komersial**

   Nilai tata guna lahan pada suatu kawasan digunakan dalam menentukan suatu lokasi yang dinilai layak dan diharapkan dapat mendukung keberadaan dari bangunan ini.

5. **Akses**

   Akses merupakan kriteria yang penting dan mutlak dibutuhkan dalam suatu site agar bangunan yang akan dibangun memiliki nilai jual terutama pada bangunan yang bersifat komersial.

No	Kab Sleman	Kodya Jogjakarta	Kab Bantul
1	4	4	3
2	5	5	3
3	5	4	4
4	5	5	3
5	5	5	3
Jumlah	**24**	**23**	**17**

Tabel 1. Parameter Pemilihan site

Sumber : TA 2005 Rumah Kopi dan Teh (Bayu Bharotodiasto)

Keterangan :

1 = Buruk

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Baik Sekali

Berdasarkan analisa pada tabel diatas dengan melihat perbandingan kriteria yang ada, maka site yang dinilai tepat untuk bangunan proyek tugas akhir ini adalah Kabupaten Sleman. Di mana jumlah nilai total yang didapatkan lebih tinggi dibanding dua wilayah lainnya sebesar 24. Dengan jumlah nilai tersebut menunjukkan bahwa Kabupaten Sleman merupakan pilihan tepat sebagai site dengan beberapa pertimbangan diantaranya :

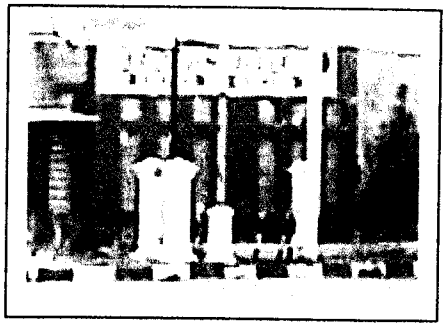
- Wilayah dengan tingkat pertumbuhan ekonomi yang cukup tinggi
- Wilayah yang memiliki tingkat kepadatan penduduk yang relatif tinggi
- Memiliki kedekatan dengan institusi pendidikan dan lingkungan kerja
- Merupakan wilayah atau dekat kawasan komersil
- Akses menuju lokasi yang relatif mudah

Berdasarkan atas kriteria yang ada tersebut maka diperoleh daerah Babarsari yang dinilai sebagai daerah yang paling berpotensi untuk digunakan sebagai site. Tepatnya Jalan Babarsari di sebelah selatan areal pertokoan Babarsari.

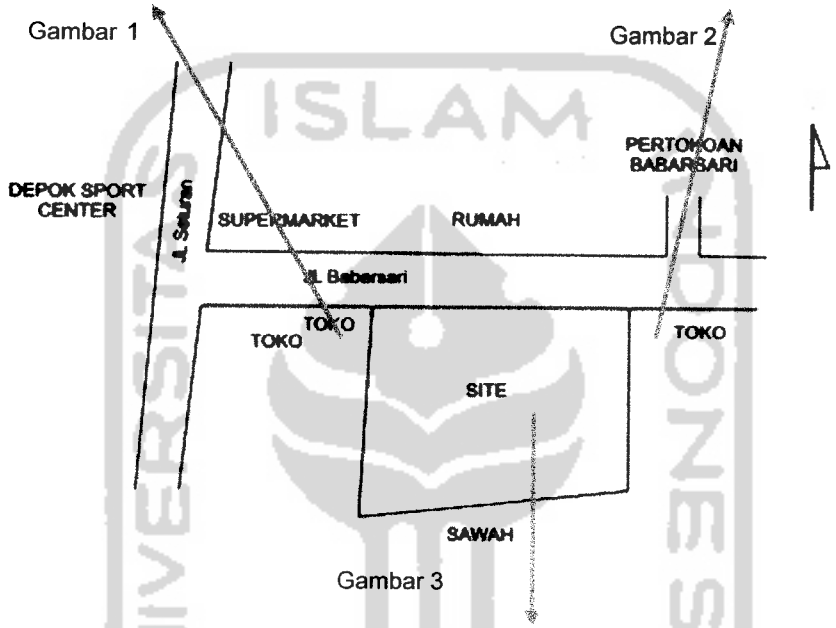
Site terletak di Jalan Babarsari pada daerah babarsari, tepatnya pada eks SPBU Babarsari.



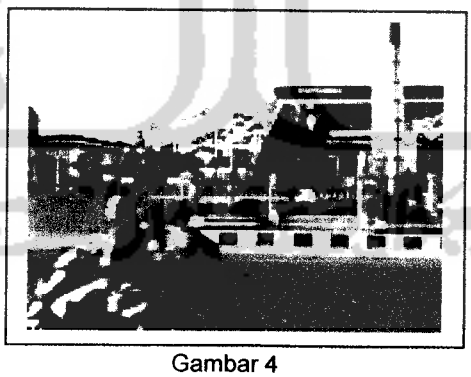
Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

Batas-batas Site

Utara	:	Berbatasan dengan jalan babarsari
Timur	:	Berbatasan dengan biro perjalanan
Selatan	:	Berbatasan dengan sawah
Barat	:	Berbatasan dengan Ruko

1.3 PERMASALAHAN

1.3.1 Latar Belakang Permasalahan

Bagaimana agar dapat menggabungkan beberapa kegiatan yang berbeda menjadi kesatuan yang selaras dengan memecahkan permasalahan yang ada secara fungsional dan arsitektural

Klasifikasi kegiatan umum :

- Kegiatan Utama
  - Minum
  - Makan
- Kegiatan Pengelola
  - Administrasi
  - Keuangan
  - Dapur
- Kegiatan Sarana Pelengkap
  - Book's corner
  - Mini Cinema
  - Art Gallery
  - Private Room
  - Playing room
  - Meeting Room
  - Live Music
  - Jaringan Internet Hot Spot

1.3.2 Permasalahan Umum

Permasalahan umum yang menjadi tujuan penyelesaian adalah bagaimana dapat merancang suatu kafe dan resto yang dengan memunculkan kesan atraktif pada fasad dan interior.

1.3.3 Permasalahan Khusus

- Mengintegrasikan karakterteristik kafe dan resto dengan fasilitas pelengkap yang ada diantaranya *Book's Corner* dengan kegiatan membaca, *art/painting gallery* dengan kegiatan display lukisan, *mini theatre room* dengan kegiatan menonton, *bilyard room* tempat

kegiatan bermain bilyar serta *meeting room* dengan kegiatan pertemuan serta kegiatan pelengkap lainnya pada ruang dalam (interior)

- Menampilkan kesan atraktif pada bangunan dengan penataan cahaya (buatan) yang dapat membentuk karakter fasad dan ruang dalam (interior)

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Bagaimana merancang agar bangunan kafe dan resto ini dapat memenuhi tidak hanya sekedar tempat minum kopi dan teh atau makan saja tetapi juga dilengkapi dengan sarana pelengkap lainnya, sehingga dapat memberikan suasana yang berbeda yang berfungsi sebagai sarana relaksasi yang dapat dirasakan oleh pengunjung

1.4.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah :

- menampilkan bentuk, pola serta hubungan ruang antara kegiatan yang ada secara selaras menurut fungsi dan kedekatannya.
- Dapat menampilkan kesan atraktif dari permainan cahaya pada fasad serta ruang dalam (interior).

1.5 TARGET GROUP

1.5.1 Tahap Pencarian data

1. Studi Literatur dan Kasus
    a. mempelajari berbagai teori guna memperoleh data mengenai kafe dan resto serta mengenai pencahayaan baik secara definitif maupun dengan berbagai macam pendekatannya.
    b. melakukan pencarian data dari sumber lainnya semisal melalui *internet* yang memiliki muatan data yang berhubungan dengan bahasan.

2. Survey Lapangan

Melakukan survey lapangan guna memperoleh data-data secara langsung melalui pengamatan yang langsung dilakukan tentang kondisi tapak dan bangunan sekitar site.

1.5.2 Tahap Analisa

Tahap mengurai dan mengkaji data mengenai kafe dan resto serta teknik penataan cahaya yang terdiri atas tipe penerangan, teknik sistem penerangan, jenis armatur dan jenis lampu yang diperoleh dan disusun sebagai dasar bagi pendekatan perencanaan dan perancangan kafe dan resto beserta fasilitas pelengkap dengan penataan cahaya sebagai pembentuk kesan atraktif pada fasad dan ruang dalam (interior). Tahap analisa juga mengurai dan mengkaji :

1. Site dan eksisting
2. Program ruang
3. Organisasi ruang
4. Ruang dalam (interior) beserta pencahayaan
5. Gubahan masa dan lansekap
6. Bentuk fasad dan pencahayaan

1.5.3 Tahap sintesa

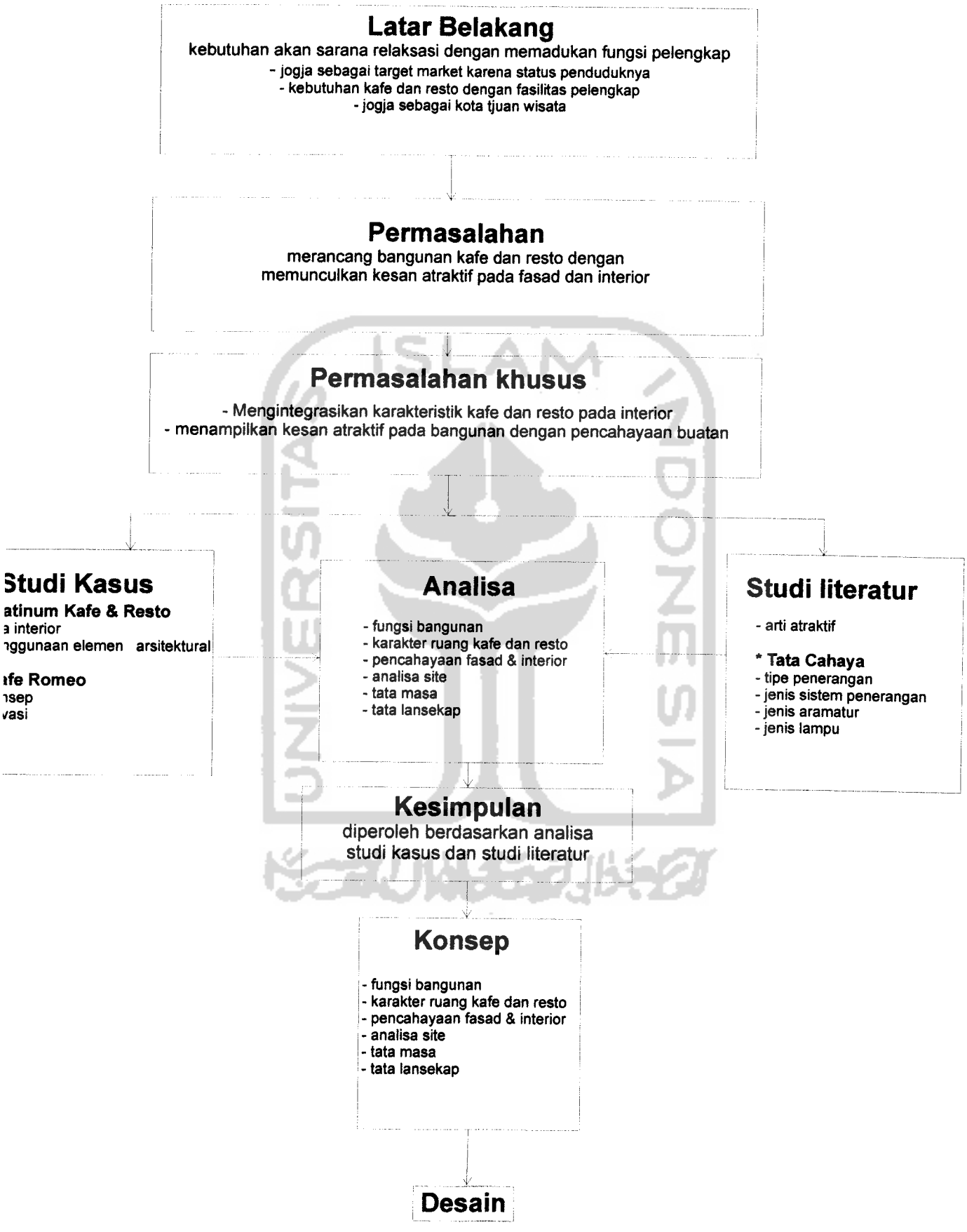
Penggunaan metoda yang menjadi landasan konseptual mulai dari perencanaan dan perancangan bangunan kafe dan resto dengan fasilitas pelengkap yang menggunakan cahaya sebagai pembentuk kesan atraktif pada fasad (selubung) dan ruang dalam (interior) sesuai dengan fungsinya. Berdasarkan kajian dan uraian data dengan melalui tahapan :

1. Site dan eksisting
2. Program ruang
3. Organisasi ruang
4. Ruang dalam (interior) beserta pencahayaan
5. Gubahan masa dan lansekap
6. Bentuk fasad dan pencahayaan

1.6 KEASLIAN PENULISAN

1. Bayu Bharotodiasto, TA/UII/2005, " Rumah Kopi dan Teh " Tugas akhir ini merencanakan kafe dengan segala sarana penunjangnya yang membentuk ruang dalam berdasarkan dengan transformasi karakter Musik Jazz.

ngka Pola Pikir



BAB II

DATA

2.1 STUDI LITERATUR

2.1.1 Tinjauan Atraktif

Atraktif dalam arsitektur adalah suatu pengolahan yang berbeda atau tidak biasa terhadap beberapa elemen arsitektural sehingga mempunyai daya tarik diantaranya :

a. Bentuk
b. Struktur
c. Cahaya
d. Warna
e. Material

2.1.2 Aplikasi Atraktif Pada Cahaya

Cahaya dalam hal ini yang bersumber dari lampu merupakan cahaya yang sangat dibutuhkan disaat sumber cahaya alami dinilai tidak cukup atau tidak memungkinkan lagi untuk menerangi ruang dalam.

Pada suatu bangunan komersial terutama yang mengandalkan atau memberikan suasana terhadap konsumen penataan cahaya mutlak dibutuhkan sesuai dengan fungsi dari bangunan itu sendiri.

Untuk memunculkan karakter pada bangunan dapat menggunakan cahaya yang bersifat atraktif sehingga dapat membuat suasana yang ada menjadi berbeda dengan suasana sekitarnya. Penggunaan cahaya yang atraktif pada eksterior suatu bangunan dapat memunculkan karakter bangunan itu sendiri secara permukaan, sedangkan penggunaan cahaya yang atraktif pada interior dapat menimbulkan kesan yang memberikan kenyamanan secara psikologis terhadap orang di dalam ruang tersebut yang tentunya harus sesuai dengan fungsi dan kegiatan pada ruang itu sendiri. Penggunaan cahaya yang tepat akan dapat memunculkan kelebihan suatu ruang dan menyembunyikan kekurangan ruang itu dengan penataan cahaya yang benar juga dapat membuat ruang menjadi lebih seimbang, proporsional, dan indah.*(Imelda Akmal, Lighting, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2006)*

2.1.3 Cahaya Sebagai Pembentuk Suasana Ruang dipengaruhi atas empat hal yaitu :

1. Tipe penerangan (interior dan eksterior)
2. Teknik Sistem Penerangan
3. Jenis Armatur Lampu
4. Jenis Lampu

Tipe penerangan terdiri dari :

- **Ambient Lighting**

  Penerangan yang berasal dari cahaya yang cukup besar dan sinarnya mampu untuk menerangi interior atau eksterior secara keseluruhan.

- **Accent Lighting**

  Penerangan yang lebih banyak digunakan untuk menampilkan sisi estetika dibandingkan sebagai penerangan. Penggunaan accent lighting yang tepat dan sesuai dapat membuat dimensi ruang dan karakter ruang maupun material yang ditonjolkan lebih hidup dan menarik.

- **Task Lighting**

  Jenis penerangan yang digunakan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan spesifik. Task lighting yang baik dapat memperjelas pandangan, tidak membuat mata lelah, dan membantu untuk lebih fokus pad aktivitas yang dilakukan.

- **Decorative Lighting**

  Penggunaan rumah lampu atau armatur sebagai unsur dekoratif dalam ruang disamping penggunaan lampu itu sendiri sebagai eleman penerangan. Penggunaan *decorative lighting* harus ditata secara seimbang dengan ambient lighting sebagai sumber penerangan utama.

- **Kinetic Lighting**

  Sumber berasal dari cahaya matahari, lilin, lentera serta obor. Dengan pendar cahaya yang tidak terlalu kuat dan bergerak-gerak dari *kinetic*

lighting membuat atmosfer ruang yang dihasilkan menjadi unik karena adanya bayangan yang bergerak.

Teknik sistem penerangan terdiri dari :

- **Direct Lighting**

  Sumber cahaya ditata agar bisa menyinari suatu area secara langsung. Biasa digunakan untuk mendapatkan kualitas cahaya yang cukup terang dan untuk menonjolkan bentu lampu yang digunakan.

- **Indirect Lighting**

  Penerangan dengan menempatkan sumber cahaya secara tersembunyi sehingga cahaya yang didapatkan merupakan pantulan. Dengan mendapatkan cahaya berupa cahaya pantulan maka yang diperoleh bias cahaya yang lembut.

- **Downlight**

  Arah penerangan yang diperoleh berasal dari atas dan menyapu kearah bawah.

- **Uplight**

  Arah cahaya dari bawah ke atas. Cahaya yang dihasilkan kerap digunakan untuk menampilkan kesan megah dan dramatis. Elemen arsitektur yang sering menggunakan jenis penerangan ini adalah kolom bangunan.

- **Sidelight**

  Sumber penerangan yang biasanya digunakan untuk menerangi objek seni tertentu, akan tetapi pada kondisi tertentu dapat digunakan pada elemen bangunan.

- **Frontlight**

  Biasa untuk menerangi karya lukisan atau hiasan dinding dari arah depan dengan menggunakan lampu yang menghasilkan cahaya yang rata.

- **Backlight**

  Digunakan untuk menghasilkan siluet benda yang disorot. Dengan penggunaan backlight karakter object yang ditonjolkan lebih terlihat anggun dan cantik. Penerangan ini biasa diplikasi pada patung, tanaman di taman.

- **Wall Washer**

  Teknik penerangan yang dibuat sehingga cahaya yang dibiaskan menyapu dinding. Terdapat tiga cara untuk membuat tata wall washer yaitu dengan *spot downlight, spot uplight dan indirect lighting.*

Jenis Armatur lampu terdiri dari :

- **Ceiling Light**

  Lampu yang peletakannya berada pada plafon atau langit-langit yang juga merupakan sumber *ambient lighting* yang umum digunakan. Ceiling light sendiri terdiri atas dua tipe, *ceiling upward* dan *ceiling downward.*

- **Pendant Light**

  Salah satu sumber *ambient lighting*. Lampu berjenis ini sangat fleksibel karena tinggi dan rendahnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

- **Standard Floor**

  Lampu berdiri yang memiliki tiga bagian, base (dasar lampu), kaki atau batang lampu, dan kap lampu. Memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai sumber penerang dan membuat atmosfer hangat pada ruang.

- **Table Lamp**

  Memiliki dan beberapa fungsi yang umum digunakan diantaranya sebagai lampu duduk di sisi sofa, sebagai lampu baca yang diletakkan diatas nakas serta sebagai penghias dimeja konsol pada foyer atau ruang lainnya.

- **Wall Light**

  Lampu yang ditempatkan pada dinding dengan tetap memperhatikan fungsinya selain sisi estetika. Agar lampu dapat menerangi seluruh bagian ruang, lampu harus diletakkan pada bagian atas tetapi tetap dapat dijangkau oleh tangan.

- **Spotlight**

  Merupakan armatur lampu sorot dengan persebaran cahaya yang sempit sehingga bias cahaya yang dihasilkan terfokus pada satu titik tertentu (terarah).

- **Strip Light**

  Jenis lampu yang mempunyai bentuk memanjang seperti garis. Dapat digunakan untuk berbagai macam penerangan.

- **Floor and Wall Uplighter**

  Jenis armatur yang dapat mengarahkan cahaya keatas dan ke bawah. Jenis ini biasa diletakkan pada dinding. Memiliki keunggulan sebagai accent lighting yang baik dan dapat sebagai elemen dekoratif.

- **Kandelar**

  Kandelar (*chandelier*) adalah lampu gantung yang memiliki cabang untuk meleetakkan banyak bola lampu beserta kap lampu.

Ragam Tipe Lampu yang dapat digunakan :

- **Lampu Pijar**

  Pengaliran listrik pada kawat filamen yang berada pada tabung kaca sehingga mengeluarkan cahaya. Biasa disebut *filamen tungsten* atau *incandescent bulb*. Memiliki *color rendering* (Ra) yang tinggi sehingga warna ruang terlihat lebih matang, serta memiliki derajat Kelvin di bawah 5.000 dengan bias cahaya yang dihasilkan berwarna kuning.

- **Lampu Fluoresense**

  Bekerja menggunakan reaksi kimia dengan memanaskan kedua ujung tabung yang berisi bubuk fluoresense dengan energi listrik. Konsumsi energi tergolong rendah dengan derajat Kelvin di atas 5500 dengan demikian cahaya yang dihasilkan memiliki bias sinar kebiruan atau kehijauan sehingga ruang terasa dingin dan kaku.

- **Tungsten Halogen**

  Sejenis dengan lampu pijar tetapi berisi gas halogen, sehingga lampu memiliki cahaya yang sangat terang. Dalam penggunaan apabila menggunakan daya yang sama dengan lampu pijar maka lampu halogen memiliki cahaya dua kali lebih terang. Lampu halogen memiliki *color rendering* (Ra) yang terbaik yaitu diatas 90. bias lampu halogen mampu menampilkan dimensi dan warna dengan baik.

- **PAR(Parabolic Aluminized Reflector) Lamp**

  Terbuat dari tabung filamen tungsten-halogen atau berada dalam reflektor optik. Dengan kondisi terbungkus maka sering disebut lampu di dalam lampu.

- **Lampu Hemat Energi (LHE)**

  Memiliki prinsip yang sama dengan lampu fluoresense tetapi dengan kemampuan pendar yang jauh lebih lembut dibanding fluoresense. Memiliki color rendering (Ra) yang rendah sehingga benda yang disinari tidak tampil cemerlang.

- **Lampu Hemat Energi Modern**

  Telah menggunakan *ballast* elektronik dengan rating C1 (*high ballast*). *Colour Rendering* (Ra) yang dimiliki 82-92, sehingga cahaya yang dihasilkan akan memantulkan warna asli objek (tingkat distorsi warna yang minimal). Nilai *colour temperature* yang dimiliki beragam sehingga dapat dipilih sesuai kebutuhan.

Jenis Lampu	Pemakaian Energi	Colour Rendering (Ra)	Colour Temperature (K)	Usia Lampu	Keterangan
Pijar	Sangat tidak efisien	<80/cukup baik	2.700 K (kuning hangat)	1.000-2.000 jam	Dapat menggunakan *dimmer*, lampu panas dan mudah putus
Halogen	Tidak efisien	>90/sangat cemerlang	2.900 K (kuning cemerlang)	2.000-3.000 jam	dapat menggunakan *dimmer*, sangat panas dan mudah putus, memerlukan trafo
Fluoresens	Cukup hemat	<60 (kecemerlangan buruk)	Umumnya 6.500 K (kebiruan)	6.000 jam	Sulit menggunakan *dimmer*, kelabu dan berpendar *ballast* sering panas dan meninggalkan jejak hitam
LHE	Sangat hemat	<60 (kecemerlangan buruk)	Umumnya 6.500 K (kebiruan)	6.000-10.000 jam	Mirip fluoresens, kualitas ditentukan jenis gas fkluoresens yang digunakan
LHE Modern	Sangat Hemat	>82 (kecemerlangan baik)	2.700 – 6.000 K	10.000-15.000 jam	Desain bentuk yang beragam, khusus didesain untuk memenuhi tuntutan estetika

Tabel 2. Perbandingan Jenis Lampu

Sumber : (*Imelda Akmal, Lighting, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, 2006*)

2.1.4 Hal Penting Untuk Diperhatikan Dalam Memperoleh Tata Cahaya yang Optimal dan Sesuai Kebutuhan

a) Intensitas Cahaya/Tingkat Terang lampu (Lumen/Luks)

Lumen adalah satuan tingkat terang lampu, sedangkan luks satuan tingkat terang cahaya dalam satuan luas tertentu. Tingkat terang lampu dipengaruhi oleh letak penempatan, serta permukaan bidang yang dipantulkan oleh cahaya tersebut.

b) Colour Temperature (K)

memiliki satuan derajat Kelvin atau K. Semakin tinggi angka derajat maka akan semakin dingin *Colour Temperature* warna tersebut (6.000 K<), sedangkan semakin rendah derajat maka akan semakin hangat *colour temperature* warna tersebut. Selain berefek psikologis rasa panas atau dingin, warna cahaya juga mempengaruhi mood manusia. Cahaya dengan derajat Kelvin tinggi akan membangkitkan semangat untuk beraktivitas dengan atmosfer ruang menjadi kaku, sedangkan derajat Kelvin rendah akan membuat menjadi relaks dan atmosfer ruang yang hangat dan menyenangkan.

c) Colour Rendering (Ra)

Istilah yang menunjukkan kecemerlangan warna pad suatu benda akibat cahaya lampu yang dibiaskan pada benda tersebut. Memiliki satuan Ra dengan nilai 1-100. Semakin tinggi maka semakin berkualitas kecemerlangan warna cahaya tersebut, sehingga benda yang dibiaskan cahaya lampu dengan *colour rendering* yang tinggi tampil lebih cemerlang, lebih jernih, lebih indah, dan lebih memiliki warna yang menawan dipandang mata.

2.1.5 Pengaturan Cahaya Pembentuk Kesan Atraktif

Mengatur cahaya agar memiliki kesan atraktif tentunya penting untuk memperhatikan dan mengatur tata letak sumber cahaya dalam hal ini lampu. Pengaturan letak lampu itu sendiri terdiri dari :

a. Linear

peletakan linear berarti mengatur letak beberapa benda secara berulang dalam satu deret/garis. *(seri rumah ide "lampu", Imelda Akmal)*. Contoh dari peletakan secara linear adalah lampu dinding yang dipasang pada sepanjang koridor atau lorong. Pola linear juga dapat diterapkan pada lampu gantung mungil, lampu akan terlihat lebih menarik jika digantung secara berjajar. Untuk pedoman perletakan pola linear akan lebih teratur jika jarak diantara lampu yang satu dengan yang lain sama, akan tetapi dapat diatur

dengan menggunakan jarak yang berseling agar dapat lebih variatif. Dengan demikian akan terlihat peletakan yang lebih berkesan dinamis dan tidak membosankan.

b. Terpusat

Meletakkan lampu di titik tengah atau pusat ruang merupakan langkah ampuh untuk mendapatkan cahaya yang menyebar rata keseluruh ruang (*seri rumah ide "lampu", Imelda Akmal*). Kelebihan yang dimiliki pada pola ini adalah komposisi pada ruang yang terjadi akan terlihat seimbang.

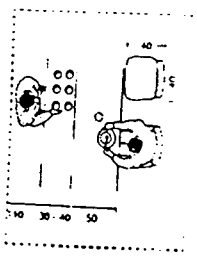
Dalam aplikasi menggunakan satu lampu, dapat menentukan titik tengah suatu bidang plafon, lantai, atau dinding kemudian meletakkan lampu pada titik tersebut. Sama dengan peletakan lampu secara terpusat dengan menggunakan satu lampu, peletakan lampu secara terpusat dengan beberapa lampu juga dapat diterapkan pada dinding, plafon, serta lantai. Dengan peletakkan lampu secara terpusat menimbulkan kesan *balance simetris* khususnya pada interior.

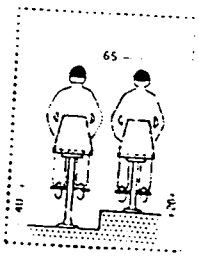
c. Sudut

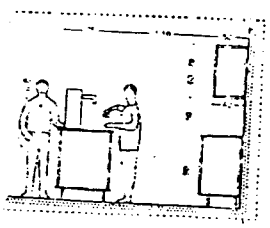
Peletakan lampu yang berada pada suatu sudut merupakan salah satu cara untuk memunculkan suasana serta karakter. Pada ruang luar peletakan lampu pada sudut terluar bangunan dan mengarah kepada bangunan dapat menjadikan bangunan lebih terlihat berkarakter. Selain membentuk area yang menarik dan dapat menjadikan area sudut menjadi *focal point* lampu pada area sudut juga dapat menghadirkan ruang sendiri.

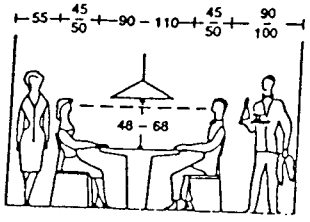
2.1.6 Standar Ruang

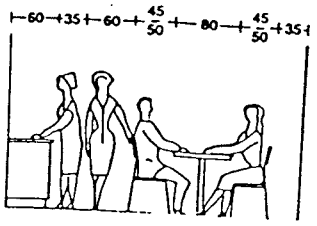
1) Modul Ruang

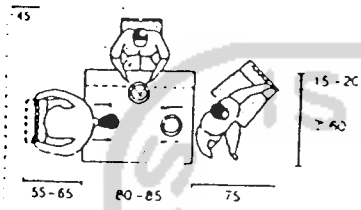


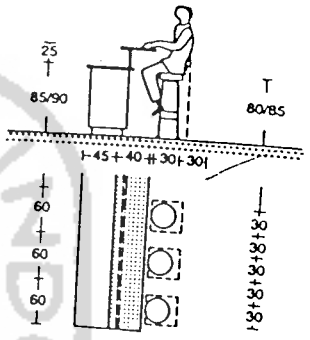


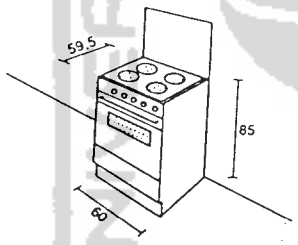




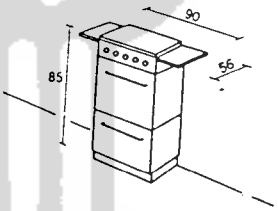




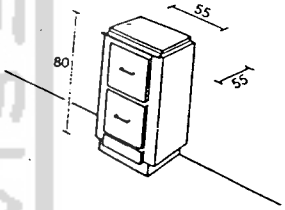




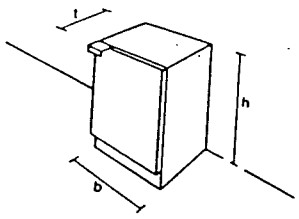
① Kompor listrik



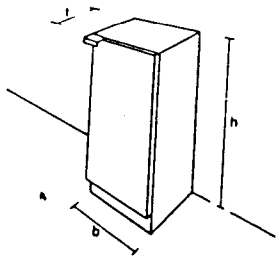
② Kompor gas besar



③ Oven



④ Lemari es



⑤ Lemari pendingin

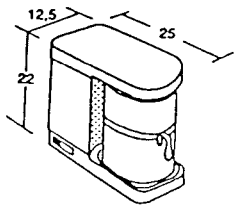
Lemari es

Isi	Lebar (cm)	Lebar (cm)	Tinggi (cm)
50	55	55 – 60	80 – 85
75	55	60 – 65	85
100	55 – 60	60 – 65	85
125	55 – 60	65 – 70	90 – 100
150	60 – 65	65 – 70	120 – 130
200	65 – 75	70 – 75	130 – 140
250	70 – 80	70 – 75	140 – 150

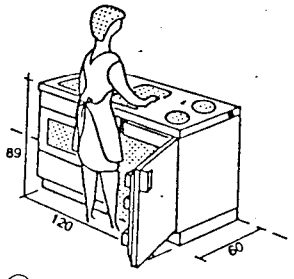
Lemari es yang terpasang

Isi	Lebar (cm)	Lebar (cm)	Tinggi (cm)
50	55	50 – 55	80 – 85
75	55	55 – 60	85 – 90
100	55	60 – 65	90

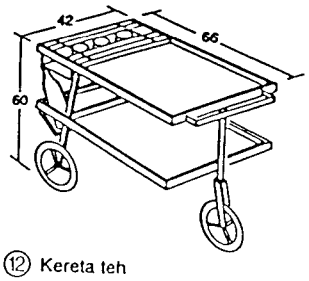
⑥ Ukuran → ④ – ⑦



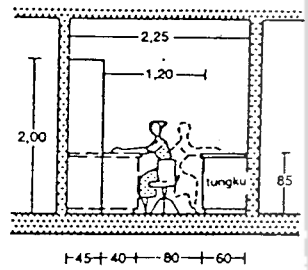
⑩ Mesin pembuat kopi



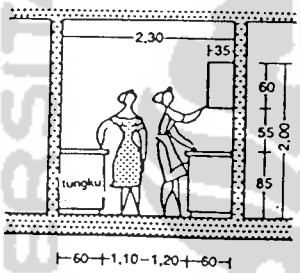
⑩ Dapur yang lengkap/padat



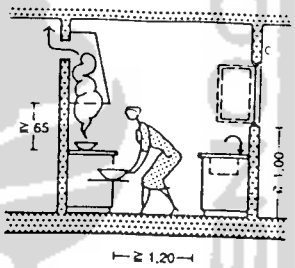
⑫ Kereta teh



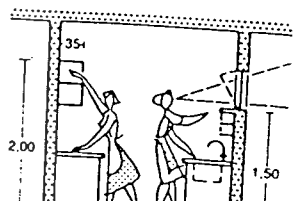
① Penampang lintang dapur dengan 2 tempat kerja



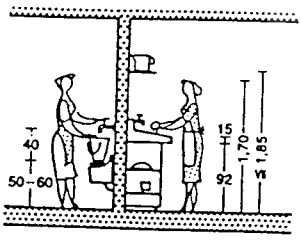
② Penampang lintang dapur dengan tempat kerja untuk 2 orang



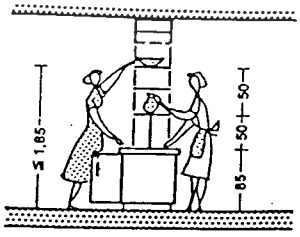
③ Penghisap asap tungku yang tergantung rendah menuntut ruang gerak yang terukur. Meletakkan alat tersebut di atas kompor



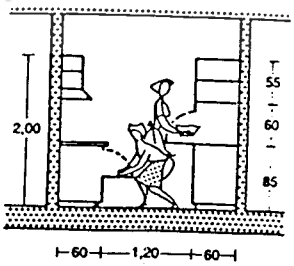
④ Meja kerja dan meja penyimpanan lebarnya 60 cm



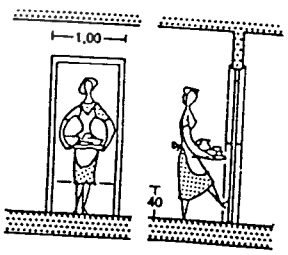
⑤ Ketinggian lazim untuk tempat pengambilan air dan ketinggian yang paling tinggi untuk tempat pencuci piring dengan letak rak yang lebih cocok agak lebih tinggi



⑥ Ruang yang banyak diantara dapur, tempat cuci atau ruang untuk meyimpan makanan sebagai tempat makanan atau ruang makan dengan kotak-kotak ten[illegible] barang pecah belah yang terletak di atasnya. Kedua sisi terbuka.



⑦ Bekerja berdampingan



⑧ Paling baik antara ruang peyimpanan makanan dan ruang makan pintu dengan ketinggian langkah yang tertendang

2.1.7 Jenis-jenis Lampu



CFL GX53 yang sudah lengkap dengan fixturnya. Smartlite dibuat secara modular (dapat dipasang/ dilepas), sehingga penggunaannya data disesuaikan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Gambar 5



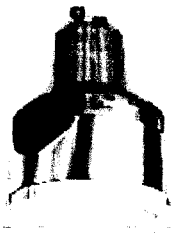
Dimensi jauh lebih kecil dibandingkan dengan lampu hemat energi lainnya, tanpa mengurangi daya terang. Dapat digunakan pada Fixtur (spt. downlight) yang kecil dengan sempurna.

Gambar 6



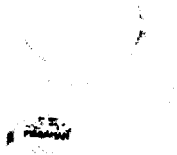
Lampu Megaman Reflector dirancang untuk menggantikan lampu sorot pijar yang boros energi dan tidak tahan lama. Kaca lampu dibuat dengan diffuse cover untuk pencahayaan yang lebih merata dan halus.

Gambar 7



Pengganti Halogen MR series
- Internal, electronic ballast
- Saving energy, lebih tahan lama
- Ada warna putih

Gambar 8



CFL GX53 yang sudah lengkap dengan fixturnya. Untuk pemakaian CFL GX53 secara lebih fleksibel.

Gambar 9



MEGAMAN TEKA Series adalah lighting fixture yang diciptakan khusus untuk mendukung pencahayaan di luar ruang (outdoor). Dengan MEGAMAN TEKA Series, output pencahayaan lampu taman menjadi luar biasa memberi pemandangan tersendiri dengan kemampuannya menghasilkan efek siluet yang detail pada objek yang diteranginya seperti patung, air mancur, atau pepohonan di sekitar taman. Dilengkapi dengan IP65, lighting fixtures ini tahan terhadap cuaca baik panas maupun hujan dan debu.

Gambar 10



MEGAMAN Reflexo Series dapat diaplikasikan pada Pertokoan / retail, perkantoran, hotel, perumahan, galeri, dan museum yang dapat digunakan sebagai lampu sorot yang di design sangat bergaya. Digunakan Lampu GU10. IP20.

Gambar 11



MEGAMAN Max Series yang ekonomis, sangat mudah dalam penggunaan dan penganti lampu halogen yang biasa. Menggunakan lampu reflektor MEGAMAN GU10. Aplikasi digunakan untuk retail toko, perkantoran, hotel, perumahan, elevator, dan restoran. Dengan IP20 MEGAMAN L0301RC dan L0302RC tersedia dalam tampilan warna fixture: hitam, putih, silver, dan emas / gold.

Gambar 12

2.2 STUDI KASUS

2.2.1 Tipologi Bangunan

Istilah *cafe'* sendiri berasal dari kawasan eropa sejak abad ke 17, kafe sendiri sebenarnya awal mulanya sebagai kedai kopi di mana orang datang dan menikmati minuman kopi atau teh dengan menyantap makanan ringan. Kafe sendiri memiliki arti merupakan tempat orang untuk menikmati minuman dan makanan ringan sambil dihibur musik (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Melihat perkembangan kafe dan resto dari tahun ke tahun yang pesat, maka berbagai macam fasilitas penunjang yang ada pada kafe dan resto tersebut kian bertambah dan semakin variatif.

Kafe yang ada belakangan ini tidak hanya sebagai tempat minum dan makan saja tetapi juga menyediakan fasilitas lainnya seperti adanya galeri seni, seperti yang terdapat pada Dago Kafe dan Resto yang menyediakan galeri lukisan dan fotografi. Dengan berbagai macam fasilitas yang disediakan kafe cenderung lebih kompleks. Pada umumnya kafe membidik target pasar terhadap kaum eksekutif muda dan kalangan mahasiswa serta kalangan profesional-profesional lainnya dimana setelah mengalami kesibukan seharian kemudian mencari sarana penyegaran baik fisik maupun psikis dengan suasana yang relaks.

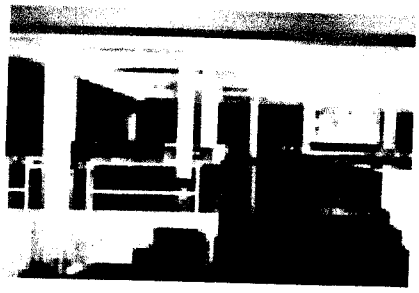
2.2.2 Dago Kafe dan Resto

Terletak pada kawasan bukit Dago Kota Bandung. Dengan menyalikan konsep arsitektur kontemporer dan ada sejak tahun 90 an yang menjadi tempat favorit bagi anak-anak muda Bandung



Gambar 13

Proses desainnya sendiri tidak terlepas dari citra sebagai sebuah kafe dan resto favorit. Dengan memanfaatkan material transparan serta ketinggian bangunan untuk memperoleh view yang baik



Gambar 14

Pada bangunan ini terdapat tiga lantai yang berfungsi sebagai tempat makan yaitu lantai atas, lantai dasar dan basemen. Beberapa lantai mezanin dan lantai split dimanfaatkan untuk area lounge dan area live music. Sementara jalur lalu lintasnya yang agak lapang dimanfaatkan untuk arena dansa. Bahkan area sirkulasi vertikal berupa tangga melingkar diberikan pencahayaan yang "dramatis". Dengan demikian area tangga dapat juga difungsikan sebagai arena untuk peragaan busana. Disamping itu bentuk-bentuk dinding dan dekorasi.

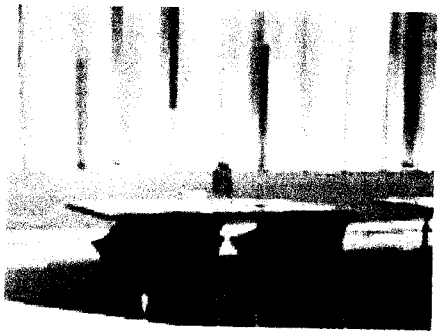


Gambar 15

Tampilan pada fasad disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai fungsi hiburan yang mengedepankan fungsi meriah, bersemangat dan dinamis.

2.2.3 Platinum Restaurant and Cafe'

Terletak di kelapa Gading Mall, dengan menggabungkan kedua karakter antara kafe dan resto dalam satu kesatuan yang kompak dan dengan penataan interior bergaya kontemporer.



Gambar 16

Area makan pada resto dengan olahan interior dan permainan bidang-bidang vertikal dalam warna primer dan pencahayaan



Gambar 17

Sentuhan yang modern, serta penggunaan warna-warna terang dan efek pencahayaan yang tepat memberikan kesan nyaman dan atraktif pada kafe.



Gambar 18

Suasana area makan dengan desain serta bentuk yang mengandalkan pengolahan dinding, warna serta pencahayaan yang inovatif dan atraktif.

BAB III
ANALISA

3.1 FUNGSI BANGUNAN

Secara umum bangunan ini adalah bangunan yang berfungsi sebagai kafe dan resto. Namun karena memiliki fungsi kegiatan yang cukup beragam yang berada di dalamnya dan terintegrasi ke dalam satu wadah, maka bangunan ini memiliki fungsi antara lain :

a) Fungsi Jasa Penjualan Minuman dan Makanan

Sebagai tempat yang menawarkan berbagai macam variasi penyajian dari teh dan kopi serta hidangan-hidangan yang bersifat ringan. Dengan tujuan konsumen dapat menikmati kualitas rasa dari minuman dan makanan yang disediakan disini.

b) Fungsi Relaksasi

Sebagai tempat memperoleh ketenangan. Pengunjung dapat menikmati sajian baik berupa minuman maupun makanan dengan santai disertai dengan sarana hiburan yang disediakan pada kafe.

3.2 KARAKTER RUANG KAFE DAN RESTO

Pada Kafe Teluk interior yang digunakan berkarakter ramah lingkungan diantaranya adanya penggunaan material kaca, sehingga cahaya yang masuk dapat diterima keseluruh ruangan. Untuk gaya interior menggunakan gaya kafe pinggir jalan dan lebih untuk memunculkan kesan Jakarta kuno. Kafe dan Resto Romeo menyajikan lebih dari satu nuansa bagi pengunjung dengan privasi yang baik. Dengan konsep *earth, wind and fire* memberikan batas yang jelas sesuai dengan arti dari konsep tersebut.

Kafe memiliki karakter ruang yang cenderung memberikan nuansa hiburan kepada pengunjungnya, sedangkan resto sendiri lebih kepada fungsional.

Jenis kegiatan yang diwadahi pada bangunan Kafe dan Resto dibedakan antara lain :

a) Kegiatan Utama

1). Fungsi Menjual Minuman dan Makanan

- penyediaan minuman *(beverages)*

- penyediaan hidangan lainnya *(food)*

2). Fungsi Hiburan dan Relaksasi

- membaca

- menonton

- bermain

- browsing

- menikmati live music

- Duduk-duduk sambil bersantai

b) Kegiatan Pelengkap

1). Fungsi Kantor/Pengelola

- Kegiatan perkantoran

- Kegiatan administrasi

2). Fungsi Dapur

- memasak

- membuat dan menyajikan minuman

- penyimpanan barang

c) **Kegiatan Pendukung**

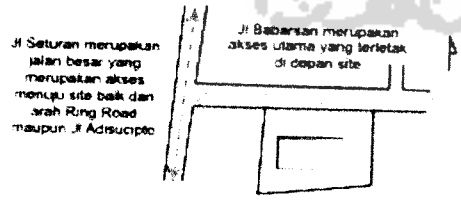
- pemeliharaan bangunan
- keamanan
- kebersihan

3.3 ANALISA SITE

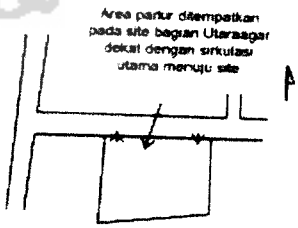
Pengolahan site yang tepat diharapkan akan memunculkan kesan atau suasana yang diinginkan dan dapat mendukung tampilan dari fasad bangunan itu sendiri. Untuk mengolah site agar sesuai dengan yang diinginkan dan dapat membentuk suasana yang nyaman diperlukan langkah-langkah analisa terhadap site dengan memperhatikan poin-poin yang dinilai perlu dan sesuai dengan kebutuhan didalam pengolahan site, yang diantaranya :

- Sirkulasi (eksternal & internal)
- Arah Angin
- View ke dalam site
- View keluar site
- Drainase
- Cahaya Matahari
- Kebisingan

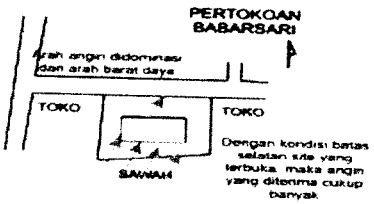
Sirkulasi



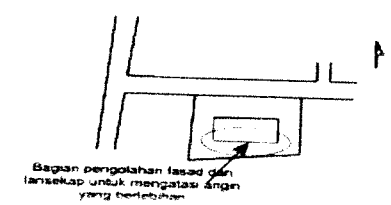
Respon



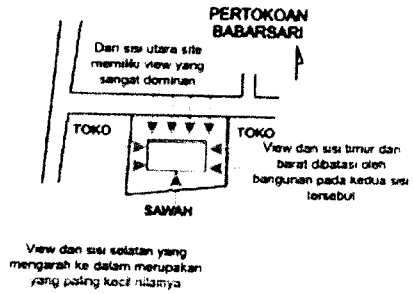
Arah angin



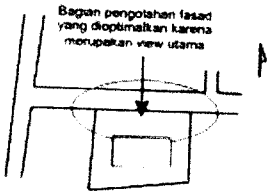
Respon



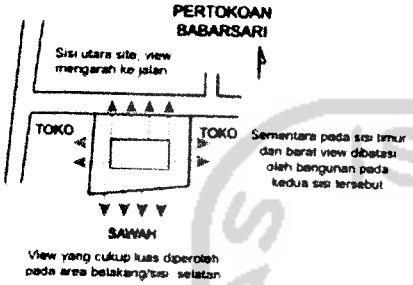
View ke dalam



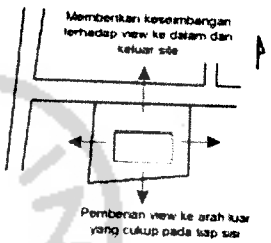
Respon



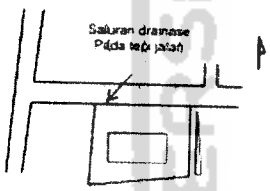
View ke luar



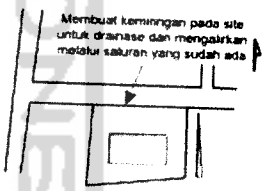
Respon



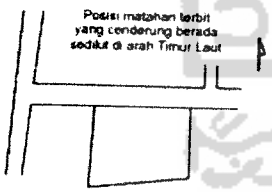
Drainase



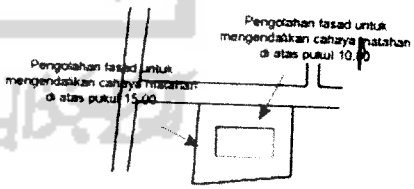
Respon



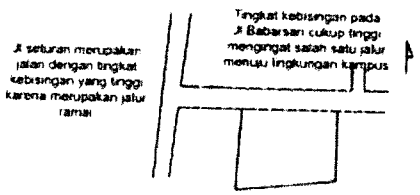
Cahaya matahari



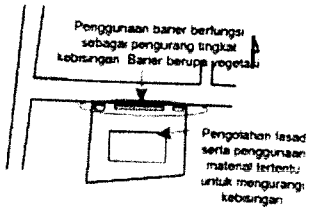
Respon



Kebisingan



Respon



3.4 PROGRAM RUANG

a) Pengguna Bangunan

a.a) Pengguna Kegiatan Utama

PENGGUNA	KARAKTERISTIK	KEBUTUHAN RUANG
Konsumen (Pelajar dan Mahasiswa)	- menginginkan tempat kafe atau resto yang santai bersama teman-teman - kafe yang mempunyai banyak sarana beserta fasilitas yang disediakan seperti musik dan film serta games	- R Utama kafe - R Makan - Books Corner - R Games - Mini Theatre - R Bilyard - R Duduk - Lavatory - Mushala - Area Parkir
Konsumen (Profesional Muda)	- menginginkan tempat kafe atau resto yang santai bersama teman-teman dan relasi. - kafe yang mempunyai fasilitas yang disediakan seperti musik dan film serta games	
Konsumen (Keluarga)	- menginginkan tempat kafe atau resto yang santai bersama teman-teman dan relasi bisnis dan keluarga.	

Tabel 3. Karakteristik Pengguna Kegiatan Utama
Sumber : Analisa

a.b) Pengguna *Meeting Room*

PENGGUNA	KARAKTERISTIK	KEBUTUHAN RUANG
(Profesional Muda)	- menginginkan ruang pertemuan yang nyaman - menginginkan privasi yang terjaga - berfasilitas lengkap - suasana tenang	- meeting room - lavatory - mushala - area parkir

Tabel 4. Karakteristik Pengguna *Meeting Room*
Sumber : Analisa

b) Pengelola Bangunan

b.a) Kantor

PENGGUNA	KARAKTERISTIK	KEBUTUHAN RUANG
Manager	- Tingkat privasi tinggi - Ruangan yang dapat menampung semua kegiatan manager - Kenyamanan yang tinggi	- R Manager - R Tamu - Lavatory - Mushala - Area parkir
Staf	- Luasan tempat kerja yang mencukupi - Melakukan kegiatan pekerjaan sebagai staf pengelola	- R Staf - R Tamu - Lavatory - Mushala - Area parkir
Administrasi	- Melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan kegiatan administrasi - Luasan tempat kerja yang mencukupi	- R Administrasi - R Rapat - Lavatory - Mushala - Area parkir

Tabel 5. Karakteristik Pengelola Bangunan
Sumber : Analisa

b.b) Servis

PENGGUNA	KARAKTERISTIK	KEBUTUHAN RUANG
Pelayan	- suasana dan format tata ruang kafe dan resto yang tidak membosankan - melayani pelanggan	- kafe dan resto - R utama - Dapur - R Tamu - Lavatory - Mushala - Area parkir
Cleaning service	- memiliki tempat penyimpanan peralatan kebersihan - peralatan yang dimiliki lengkap sehingga kerja optimal - melakukan kegiatan kebersihan	- Gudang - Lavatory - Mushala - Area parkir
Security	- peralatan keamanan yang lengkap - mengawasi seluruh bangunan	- Pos jaga - R Tamu - Lavatory - Mushala - Area parkir

Bag Dapur	- selama berkegiatan mengalami radiasi panas - selalu bekerja sesuai permintaan pelanggan - mengolah makanan - mengolah minuman	- R memasak - R mencuci - R meracik minuman - Loker - R tamu - Lavatory - Mushala - Area parkir

Tabel 6. Karakteristik Kegiatan Servis
Sumber : Analisa

3.4.1 Kelompok Kegiatan

1) Kegiatan Utama

	FUNGSI	KEGIATAN	FASILITAS
Fungsi Utama	Menjual Minuman & Makanan	Penyediaan dan Penyajian Teh dan Kopi serta makanan ringan lainnya	R. Utama, Bar, R. Transisi, R Duduk Outdoor, Lavatory
	Hiburan dan Relaksasi	Membaca, Menonton, Bermain, Browsing Duduk-duduk, menikmati musik, dan bersantai	Book's Corner, Mini Theatre, Playing Room, Lavatory R. Duduk, Live Music Stage, Lavatory

Tabel 7. Komponen Kegiatan Utama
Sumber : Analisa

2) Kegiatan Pengelola

	FUNGSI	KEGIATAN	FASILITAS
Fungsi Pengelola	Kantor	Pengelola, Administrasi, Bekerja, Sholat	R Manager, R Rapat, R Staff, R Adm, R Tamu, Lavatory
	Dapur	Memasak, Mengolah Bahan, Menyimpan Bahan, membersihkan, Sholat	R.Dapur, R Cuci, R Penyimpanan, Lavatory

Tabel 8. Komponen Kegiatan Pengelola

Sumber : Analisa

3) Kegiatan Pendukung

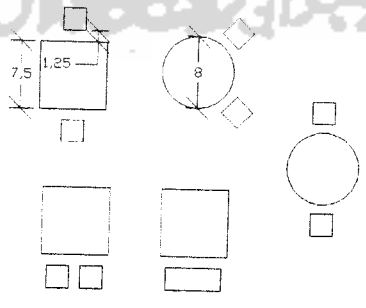
	FUNGSI	KEGIATAN	FASILITAS
Fungsi Pendukung	Rumah Tangga	Pemeliharaan dan Perawatan Bangunan, Keamanan, Kebersihan, Pengaturan Parkir, Sholat	Gudang, R Penyimpanan Alat, R Satpam, Lavatory, Mushala, Area Parkir

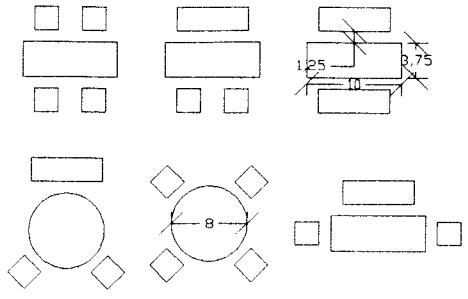
Tabel 9. Komponen Kegiatan Pendukung

Sumber : Analisa

3.4.2 Furnitur

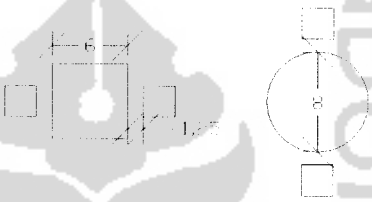
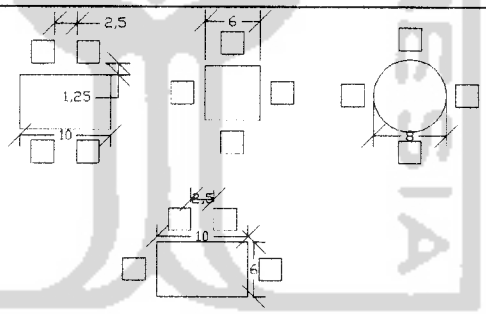
KAFE

KAPASITAS	FORMAT
2 ORANG	

4 ORANG	

Gambar 19

RESTO

KAPASITAS	FORMAT
2 ORANG	
4 ORANG	
6 ORANG	

Gambar 20

3.4.3 Besaran Ruang

a) Kelompok Ruang Kegiatan Utama

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sirkulasi	Luas (m^2)	Sumber
Ruang Utama Kafe	1	80	300	-	300	Asumsi
Books Corner	1	32	90	-	90	Asumsi
Privat Room	1	60	150	-	150	Asumsi
Bar	1	64	300	-	30	Asumsi
Stage	1	10	46	-	46	Asumsi
Backstage	1	15	147	-	147	Asumsi
Games Room	1	60	150	-	150	Asumsi
Mini Theatre	3	10	35	-	105	Asumsi
Sound Control Room	1	2	12	-	12	Asumsi
Dance Floor	1	50	1	20 %	60	Asumsi
				Jumlah	1090	
Ruang Makan Resto	1	80	250	-	250	Asumsi
Outdoor Area	1	72	250	-	250	Asumsi
				Jumlah	500	
Ruang Transisi	1	52	140	-	140	Asumsi
Receptionist	1	2	12	-	12	Asumsi
Loading Dock	1	2	95	-	95	Asumsi
Lavatory	4	3	20	-	80	Asumsi
				Jumlah	327	
				Total	1917	

Tabel 10. Besaran Ruang Kegiatan Utama
Sumber : Analisa

b) Kelompok Ruang Pengelola

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sirkulasi	Luas (m^2)	Sumber
Ruang Manager	1	1	25	-	25	Arch Data
Ruang Asisten Manager	1	1	16	-	16	Arch Data
Ruang Keuangan	1	2	12.775	-	12.775	Arch Data
Ruang Staf Administrasi	1	2	12.775	-	12.775	Arch Data
Ruang Humas	1	1	10	-	10	Arch Data
Ruang Kepala Pelayan	1	1	10	-	10	Arch Data
Archives Room	2	1	12	-	12	Arch Data
Meeting Room	1	10	50	-	50	Arch Data
Guest Room	1	5	2.75	30 %	17.875	Arch Data
Waiting Room	1	5	2.75	20 %	16.5	Arch Data
Lavatory	1	3	15	-	15	Arch Data
				Jumlah	197.925	

Tabel 11. Besaran Keg Ruang Pengelola
Sumber : Analisa

c) Kelompok Dapur

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sirkulasi	Luas (m^2)	Sumber
Ruang Memasak	1	2	30	-	30	Arch Data
Ruang Pantry	1	2	50	-	50	Arch Data
Ruang Meracik Minuman	1	2	30	-	30	Arch Data
Ruang Pencucian	1	2	45	-	45	Arch Data
Ruang Penyimpanan	1	1	30	-	30	Arch Data
Ruang Peny Makanan	1	1	30	-	30	Arch Data
Ruang Chef	1	1	10	-	10	Arch Data
Loading Dock	1	2	96	-	96	Arch Data
Lavatory	1	3	15	-	15	Arch Data
				Jumlah	336	

Tabel 12. Besaran Keg Ruang Dapur

Sumber : Analisa

d) Fasilitas Pelayanan

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sirkulasi	Luas (m^2)	Sumber
Tempat Wudhu	1	50	1	20 %	12	Arch Data
Mushala	1	10	0.8	20 %	48	Arch Data
Meeting Room	2	20	80	-	160	Asumsi
Conference Room	1	50	2	30 %	130	Arch Data
Area Parkir Mobil Mobil Pengunjung	1	50	15	30 %	975	Arch Data
Mobil Pengelola	1	5	15	30 %	97.5	Arch Data
Area Parkir Motor Motor Pengunjung	1	100	2	30 %	260	Arch Data
Motor Pengelola	1	30	2	30 %	78	Arch Data
Lavatory	3	3	15	-	45	Asumsi
				Jumlah	(375)1805.5	

Tabel 13. Besaran Keg Fasilitas Pelayanan
Sumber : Analisa

e) Kelompok Ruang Karyawan

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sirkulasi	Luas (m^2)	Sumber
Ruang Tamu	1	10	16	-	16	Asumsi
Ruang Istirahat	1	10	20	-	20	Asumsi
Ruang Loker	1	20	1	20 %	24	Arch Data
Ruang Makan	1	20	30	-	30	Asumsi
Gudang	1	2	25	-	25	Asumsi
Ruang MEE	1	2	16	-	16	Asumsi
Loading Dock	1	2	96	-	96	Asumsi
Lavatory	2	3	15	-	30	Arch Data
				Jumlah	257	

Tabel 14. Besaran Keg Ruang Karyawan
Sumber : Analisa

Jumlah total keseluruhan kebutuhan ruang adalah : 3362.925 m^2

Total luasan Site adalah : 11520 m

BCR 40% : 40% x 11520 m^2 = 4608 m^2 (luas area terbangun)

60 % Sisa site akan diolah sebagai lansekap pendukung fungsi bangunan

3.5 ORGANISASI RUANG

3.5.1 Alur Sirkulasi

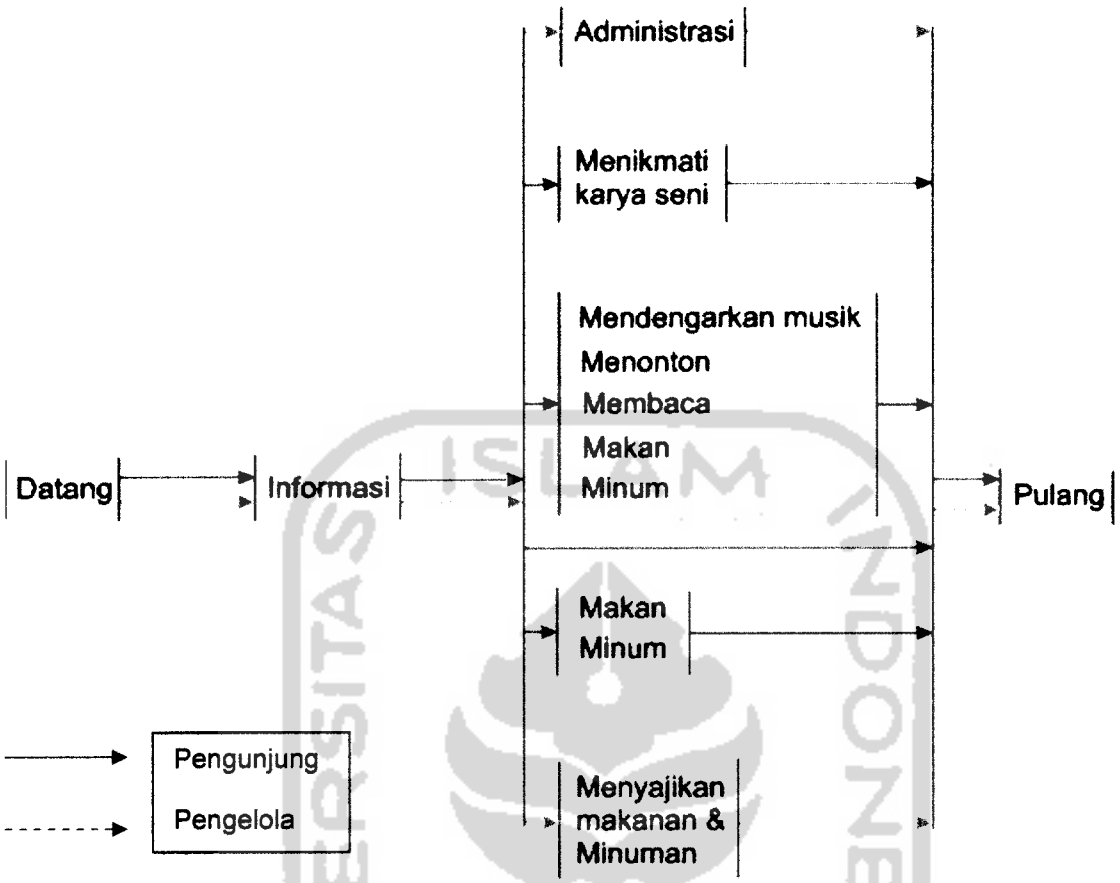
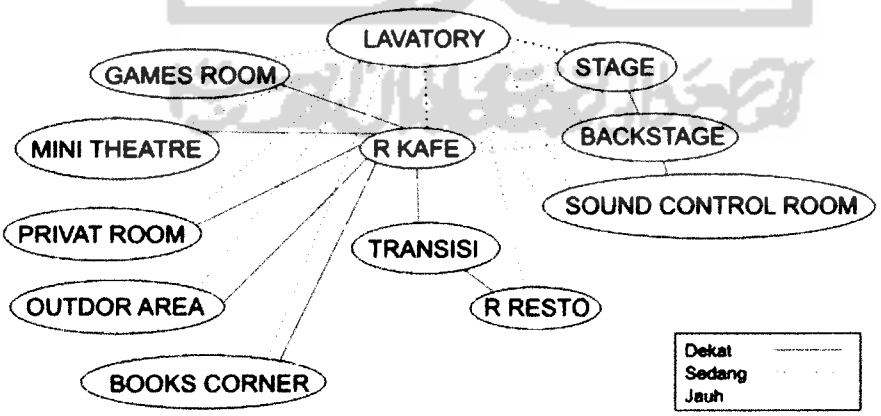


Diagram Alur sirkulasi
Sumber : Analisa

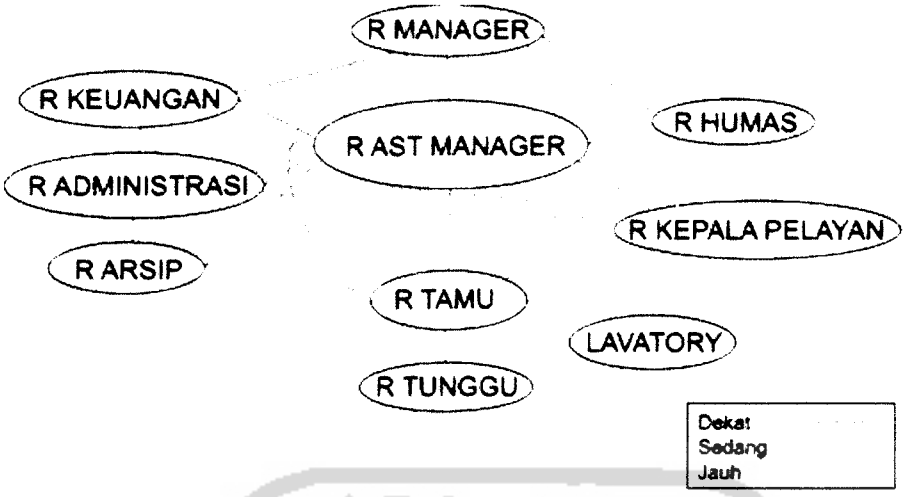
3.5.2 Hubungan Ruang

1) Hubungan Ruang Fungsi Utama



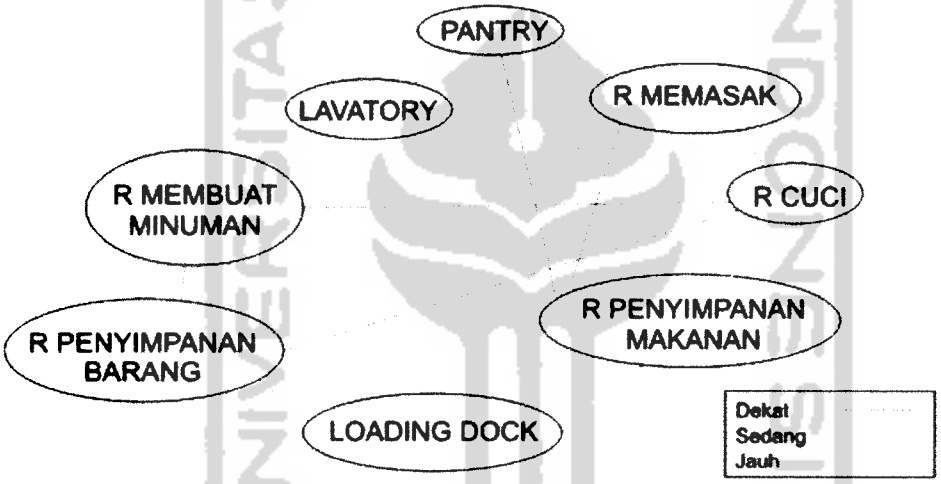
Gambar 21

2) Hubungan Ruang Pengelola



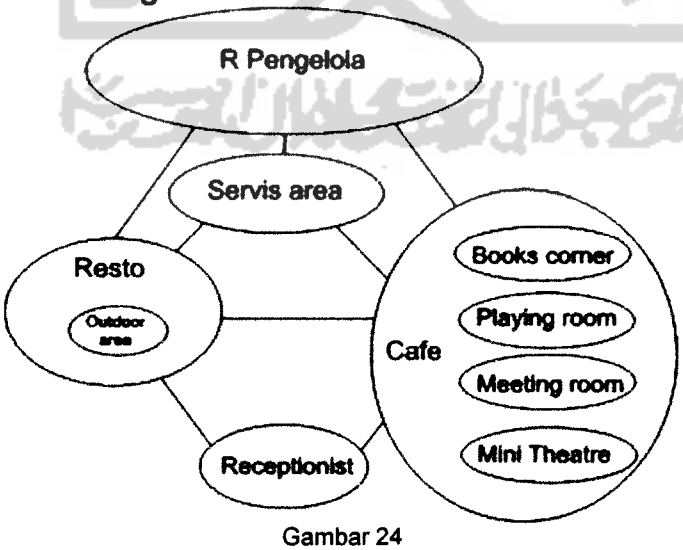
Gambar 22

3) Hubungan Ruang Bagian Servis



Gambar 23

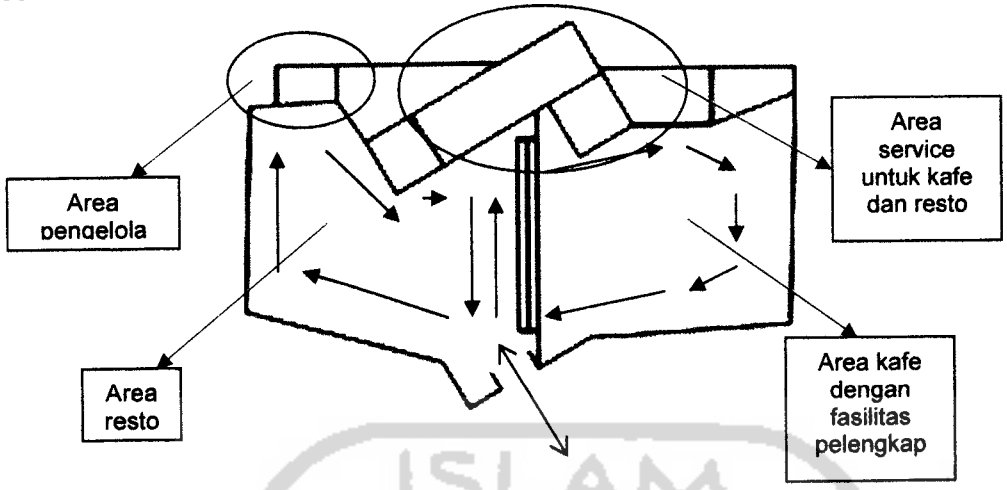
3.5.3 Organisasi Ruang



Gambar 24

3.6 ANALISA RUANG DALAM

3.6.1 Analisa Sirkulasi



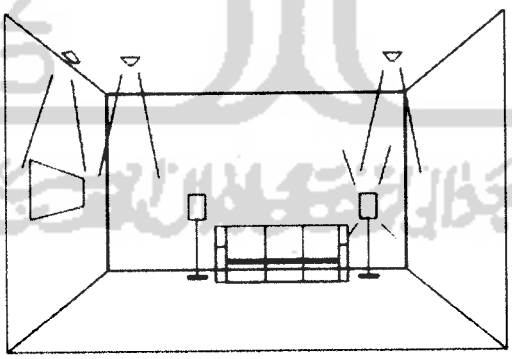
Gambar 25

Pemisahan sirkulasi sesuai dengan karakter dari kafe dan resto dengan memanfaatkan area foyer sebagai transisi diantara kedua ruang tersebut

3.6.2 Analisa Pencahayaan Pada Ruang Dalam

a. Kafe'

Cahaya sebagai pembentuk suasana ruang dengan tetap memperhatikan fungsi sesuai dengan ruang masing-masing



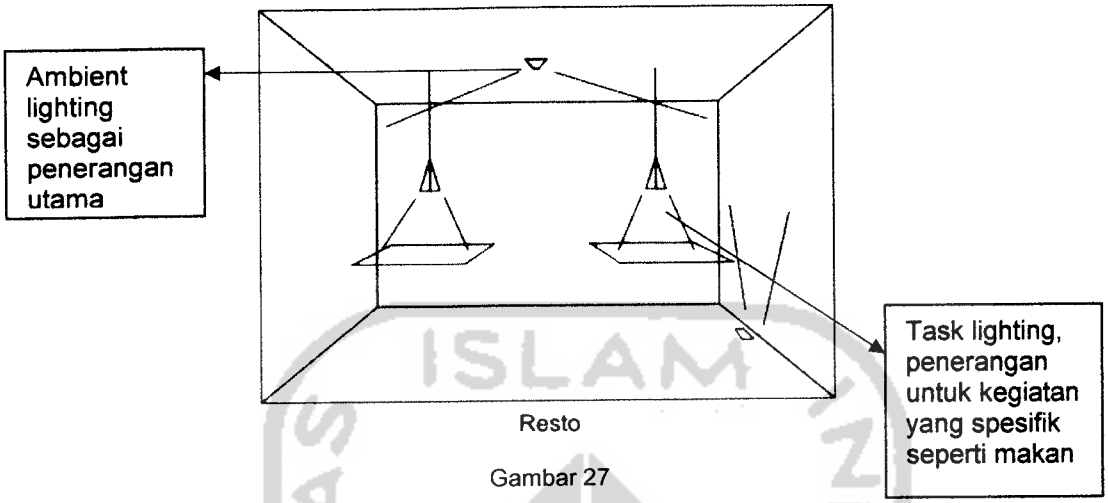
Books corner

Gambar 26

Pembentuk suasana dengan penerangan yang menggunakan *ambient lighting* dengan intensitas cahaya yang dapat diatur *(dimmer)*, serta penggunaan *standing lighting* sebagai penerangan baca.

b. Resto

pencahayaan pada resto lebih menekankan kepada aspek fungsional dengan tidak melupakan aspek estetika.

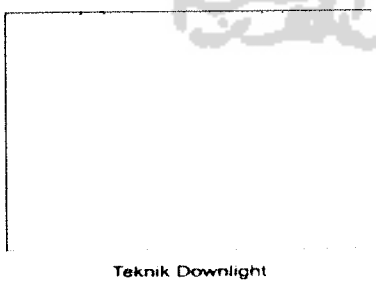


Resto

Gambar 27

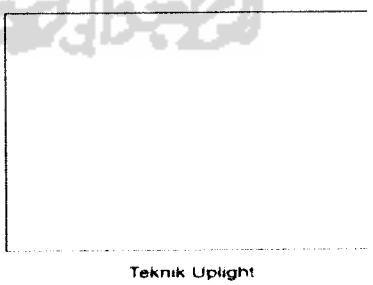
Dengan penggunaan cahaya yang cukup terang dapat memberikan nilai jual terhadap makanan yang disajikan

Tata cahaya pada bangunan komersial pada umunya terutama kafe dan resto memiliki penerangan yang utama *(general lighting)* juga penerangan alami dengan pengaturan yang lebih diperhatikan. Tata cahaya untuk resto cenderung menyesuaikan dengan kgiatan atau makanan yang disajikan. Sementara untuk kafe lebih mengutamakan suasana ruang yang berbeda maka penerangan dalam ruang dibuat lebih spesifik. Seperti penggunaan teknik *uplight* dan *downlight* untuk memunculkan kesan mewah



Teknik Downlight

Gambar 27



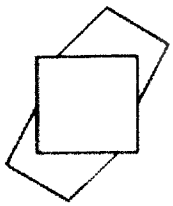
Teknik Uplight

Gambar 28

Penggunaan teknik *downlight* maupun *uplight* memiliki kelebihan di dalam memunculkan karakter ruang maupun fasad, sehingga dapat menimbulkan kesan atraktif yang diinginkan

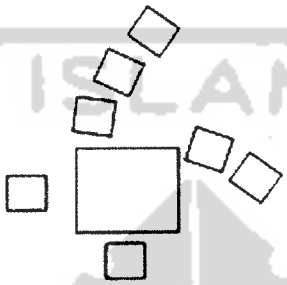
3.7 ANALISA TATA MASA

Tata masa pada sebuah kafe maupun resto sesuai dengan konsep suasana yang akan diberikan kepada pengunjung. Pada umumnya kafe yang berada pada kawasan perkotaan menggunakan tata masa yang berupa kompak dimana semua fasilitas dan sarana pendukung yang dimiliki berada pada satu masa bangunan, sedangkan pada resto yang ingin menampilkan suasana alam cenderung menggunakan masa radial atau cluster agar suasana yang ditampilkan lebih dapat dirasakan pengunjung.



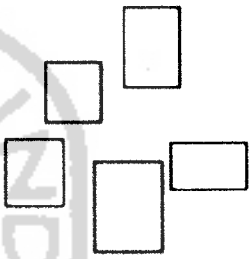
Pola masa *compact*

Gambar 29



Pola masa radial

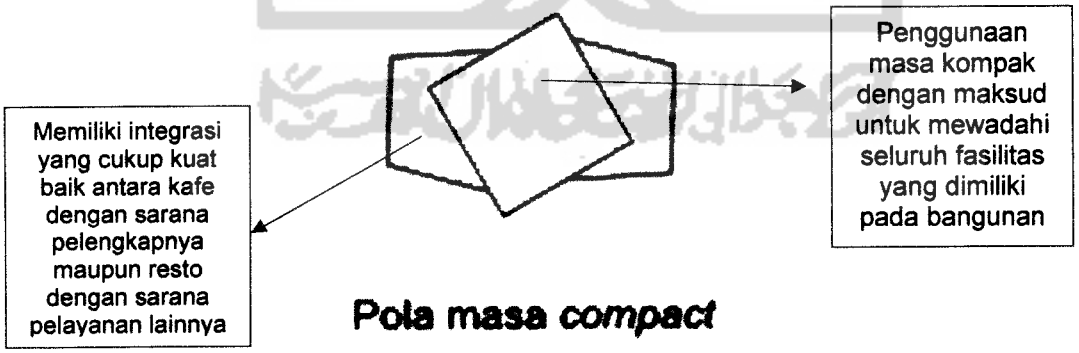
Gambar 30



Pola masa cluster

Gambar 31

Karakter umum dari kafe dan resto yang cenderung memiliki hubungan ruang yang tidak dapat dipisahkan dengan ruang-ruang pelengkap di dalamnya sehingga pada umumnya hubungan ruang yang ada cukup dekat atau kuat.

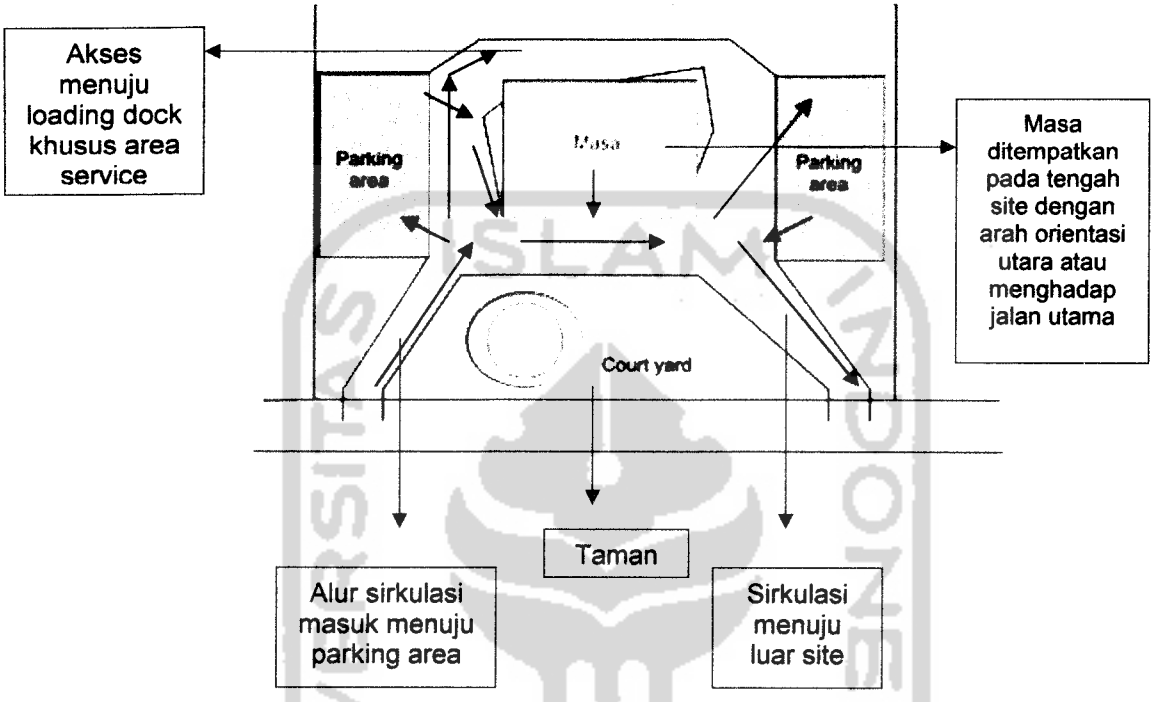


Pola masa *compact*

Gambar 31

3.7.1 Analisa Tata Lansekap

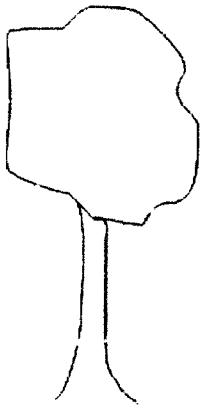
Lansekap pada suatu bangunan komersial merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan, mengingat lansekap memiliki beberapa fungsi yang diantaranya dapat membentuk suasana atau kesan pada bangunan dan juga membentuk iklim secara mikro pada suatu site.



Gambar 32

Penataan lansekap sesuai dengan kebutuhan dan kondisi baik *in-site* maupun eksisting. Berbagai pertimbangan digunakan dalam menata lansekap seperti alur sirkulasi pada site itu sendiri, suasana yang akan dimunculkan, serta kenyamanan bagi pengguna bangunan itu sendiri, baik pengunjung maupun pengelola. Pada kafe dan resto yang berada pada kawasan perkotaan dengan site yang relatif terbatas penataan lansekap cenderung tidak terlalu menjadi fokus sedangkan yang berada pada kawasan yang masih memiliki site yang cukup luas khususnya pada resto, penataan lansekap yang ada menjadi suatu nilai jual yang lain bagi resto itu sendiri.

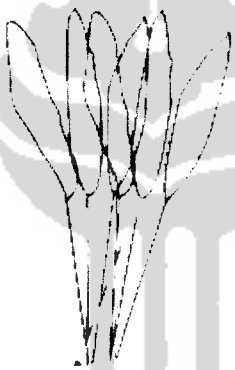
3.7.2 Analisa Pencahayaan Pada Lansekap



Gambar 34

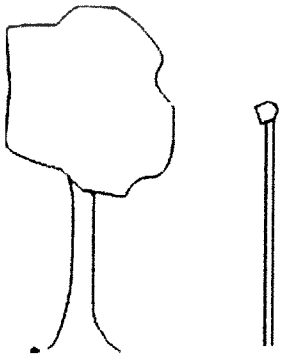
Penerangan down light (back lighting)

Penerangan dari belakang untuk memunculkan karakter kuat pada vegetasi dan efek dramatis



Gambar 35

Pencahayaan pada lansekap berjenis *uplight* untuk memunculkan karakter vegetasi berkesan tinggi dan dramatis.

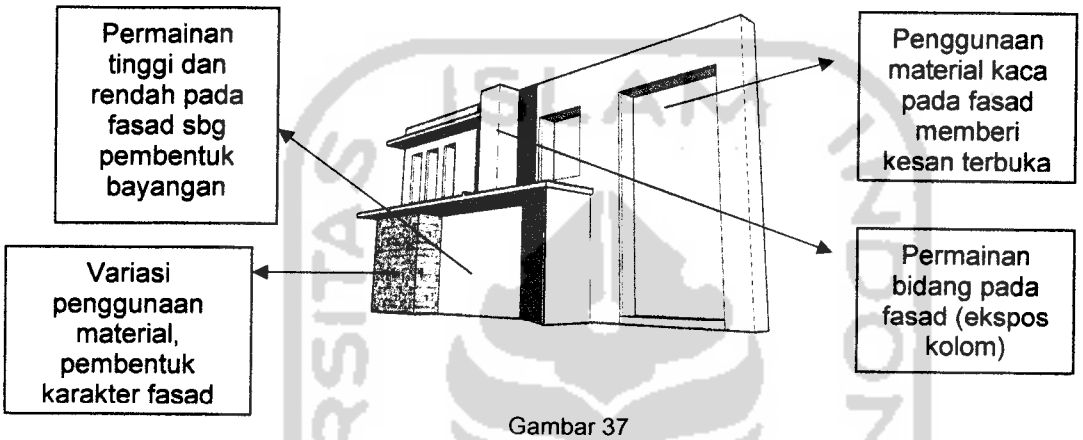


Gambar 36

Pencahayaan berjenis *downlight* cenderung untuk memberikan penerangan terhadap lansekap secara menyebar

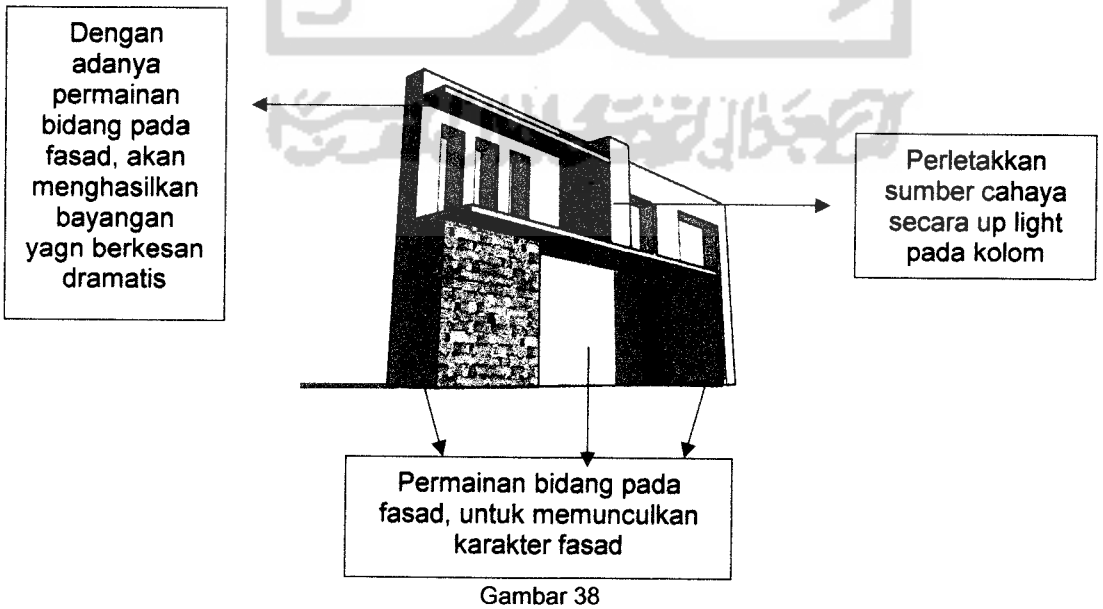
3.8 ANALISA BENTUK DAN PENCAHAYAAN PADA FASAD

Pada bagian fasad mutlak diperlukan pengaturan cahaya yang tepat dan atraktif karena merupakan kesempatan yang pertama dan utama dalam menarik pengunjung. Hal tersebut dikarenakan fasad suatu bangunan dapat menunjukkan *image* dari bangunan itu sendiri.



Gambar 37

Fasad menggunakan olahan-olahan serta material yang dapat membentuk karakter bangunan dan memiliki bentukan yang mendukung di dalam penggunaan cahaya sebagai pembentuk kesan atraktif pada fasad pada bangunan.



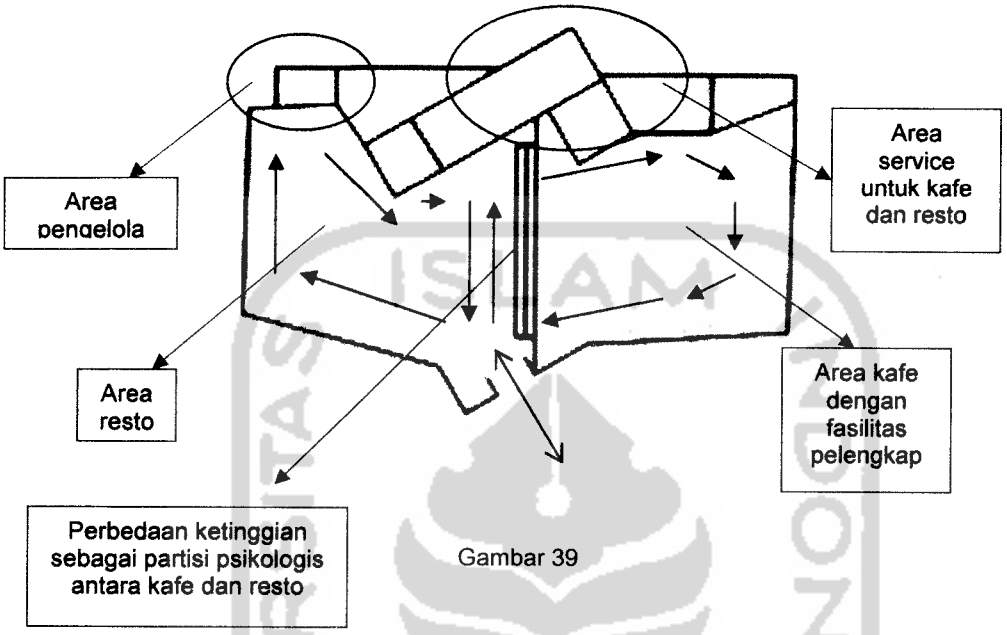
Gambar 38

BAB IV

KONSEP

4.1 KONSEP RUANG DALAM

4.1.1 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam



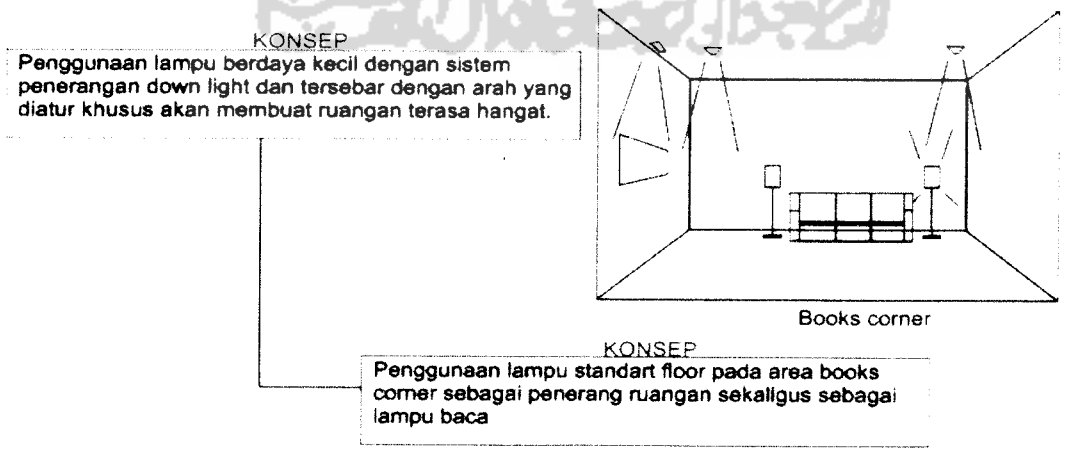
Gambar 39

Pemecahan sirkulasi pada foyer yang juga berfungsi sebagai transisi antara area kafe dan area resto serta area pengelola.

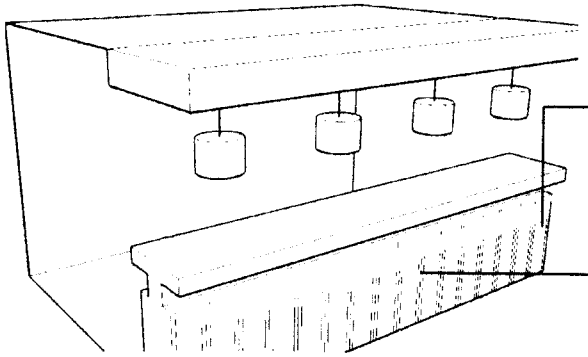
Pemecahan dimaksudkan untuk memisahkan dengan jelas antara fungsi dari masing-masing area.

4.1.2 Konsep Pencahayaan Pada Ruang Dalam

a. Kafe



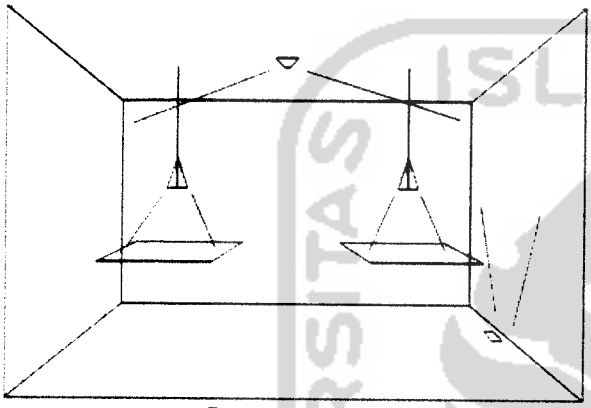
Gambar 40



Perletakan cahaya secara down light

Pendaraan cahaya pada area bawah meja dengan permainan bentukan meja

b. Resto



Resto

KONSEP

Penggunaan sistem penerangan direct lighting dengan armatur berupa pendant light/gantung berfungsi untuk mendapatkan penerangan pada meja makan secara optimal

KONSEP

Penggunaan lampu pada resto dengan tipe ambient lighting dengan sistem penerangan downlight.

Untuk pembentuk kesan atraktif dapat dipadukan dengan sistem penerangan uplight dengan jenis lampu tungsten halogen pada tepi dinding untuk memunculkan tekstur dinding

Gambar 41

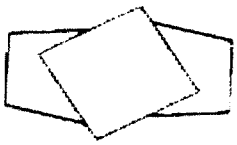
Permainan elemen interior untuk mendapatkan kesan cahaya atraktif dan dekoratif



Elemen terbuat dari panel kayu dengan penataan cahaya secara uplight dan downlight pada panel

4.2 KONSEP TATA MASA

Menggunakan masa berpola *compact* dimana seluruh kegiatan dan fasilitas yang ada diwadahi dalam satu masa.



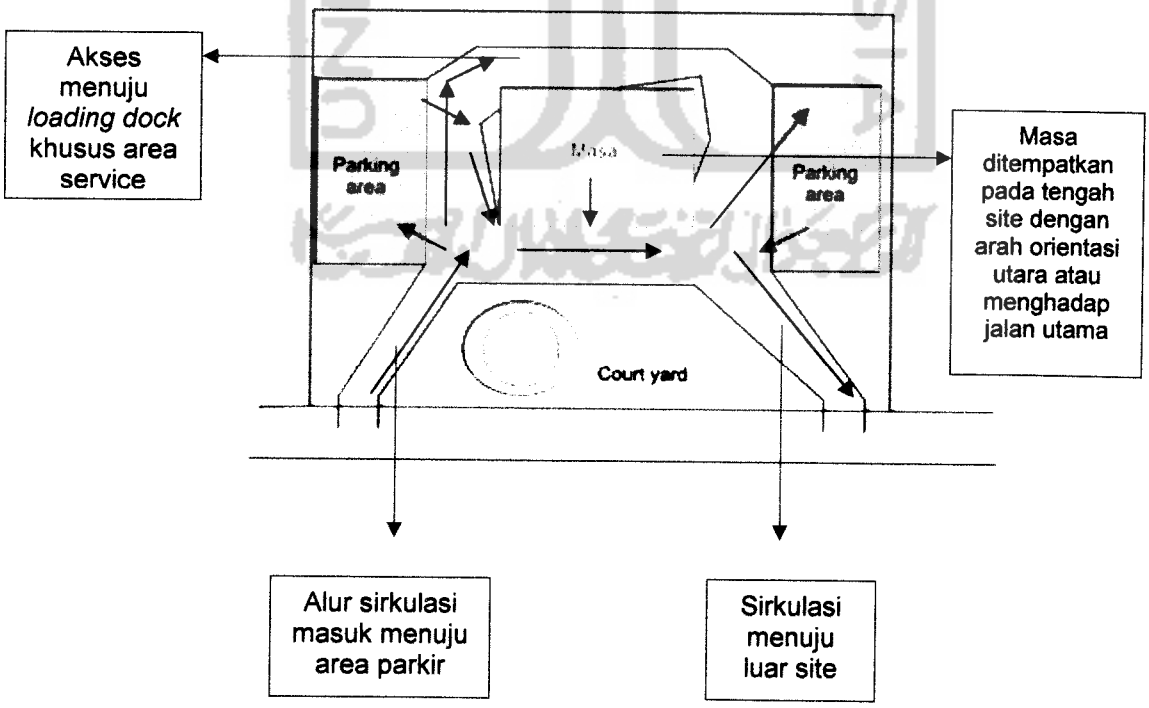
Pola masa compact

Gambar 42

Penggunaan pola masa compact lebih dikarenakan fokus penyajian pada tata ruang dalam secara terintegrasi antara kafe dan resto dengan fasilitas pelengkapnya.

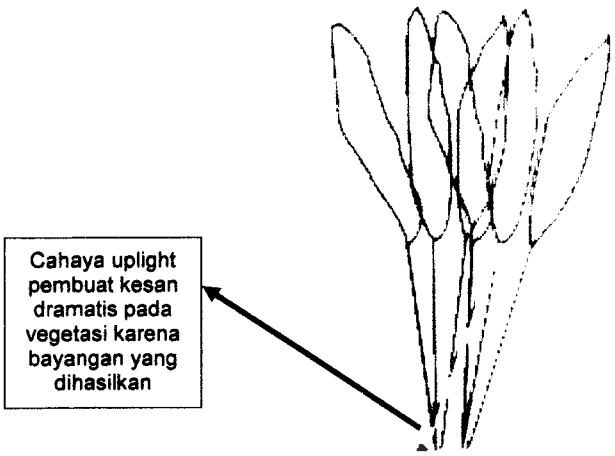
4.2.1 Konsep Tata Lansekap

Tata lansekap yang digunakan menempatkan masa pada area tengah site dengan perletakan area parkir pada kedua sisi bangunan. Maksud dari penempatan tengah site adalah untuk memudahkan pengaturan sirkulasi pada site serta lansekap



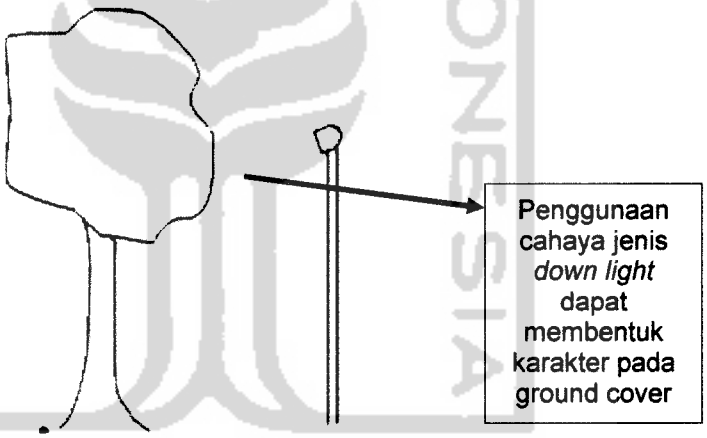
Gambar 43

4.2.2 Konsep Pencahayaan Pada lansekap



Gambar 44

Penggunaan pencahayaan pada lansekap berjenis *uplight* yang mengarah terhadap vegetasi untuk memunculkan karakter tinggi serta efek dramatis pada vegetasi.

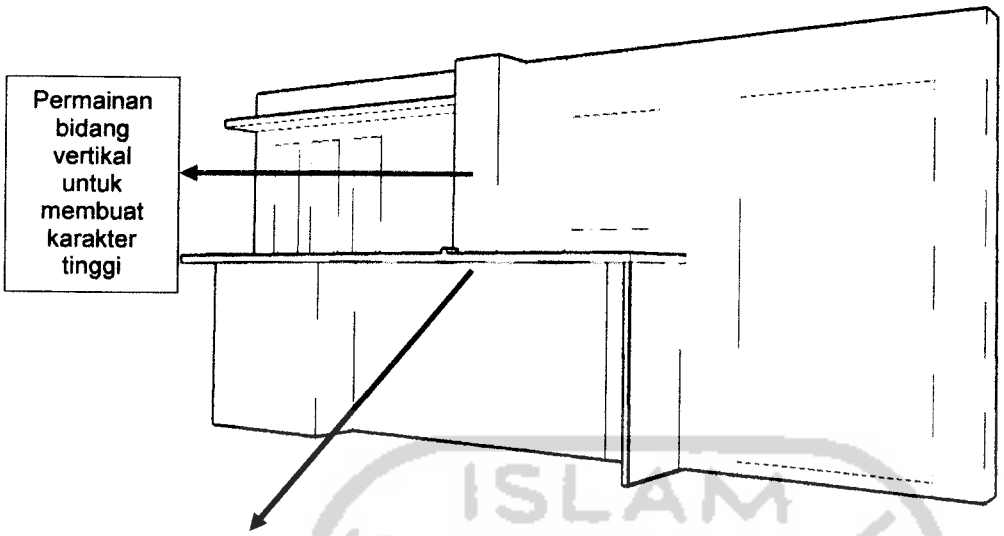


Gambar 45

Penggunaan cahaya sidelight dengan jenis downlight disamping sebagai penerang juga dapat sebagai pembentuk karakter pada kontur.

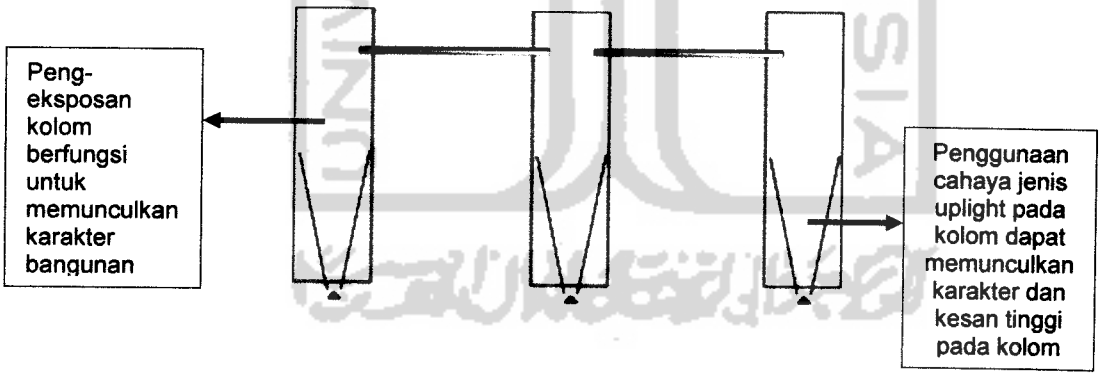
Perpaduan penggunaan kedua tata cahaya tersebut untuk mendapatkan kesan atraktif pada lansekap, baik pada vegetasi ataupun pada perbedaan ketinggian kontur.

4.3 KONSEP BENTUK DAN PENCAHAYAAN PADA FASAD



Gambar 46

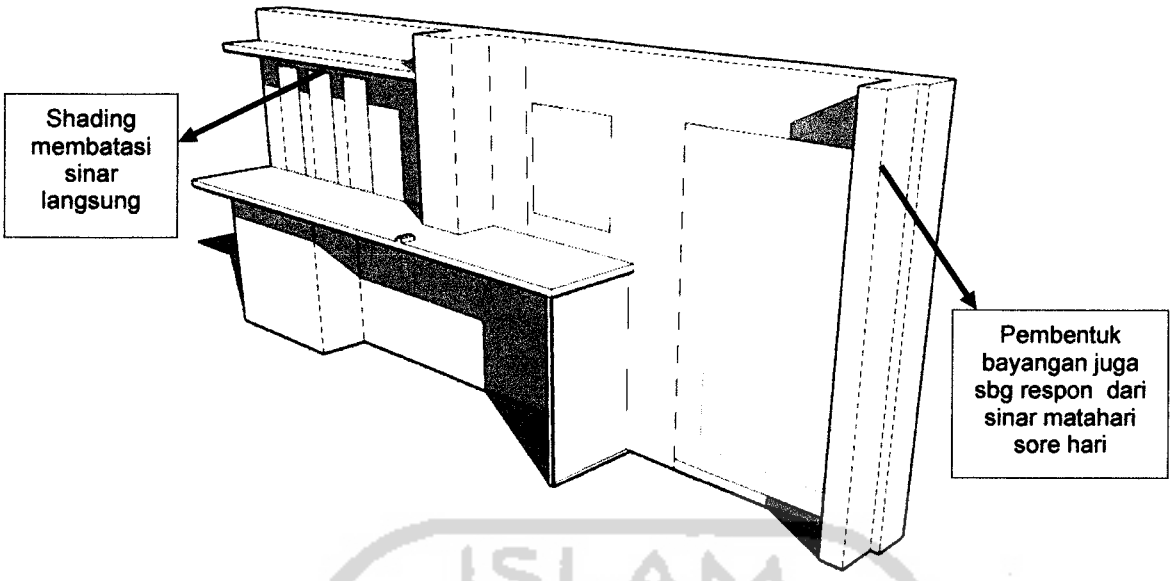
Bentukkan pada fasad dengan permainan bidang atau peng-eksposan kolom dengan didukung tata cahaya yang sesuai dapat memunculkan kesan atraktif pada fasad



Eksterior

Gambar 47

Penggunaan *uplight* pada elemen fasad berupa tampilan kolom dapat membentuk karakter pada fasad dan membuat kesan atraktif

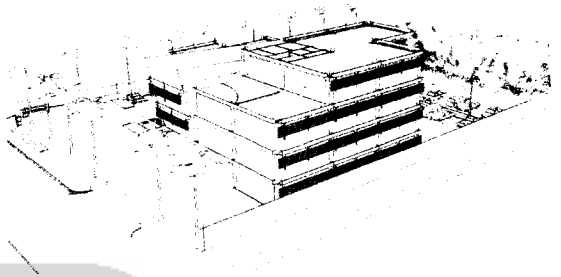


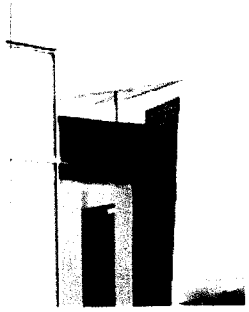
Gambar 48

Permainan bentuk pada fasad disamping untuk memunculkan bangunan yang berkarakter juga untuk merespon cahaya matahari pada sore hari yang lebih banyak mengandung ultraviolet serta panas

DAFTAR PUSTAKA

1. *Neufert, Ernst, Architect Data, Erlangga, Jakarta, 1987*
2. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka, edisi 3, 2001*
3. *Kevin Mc Cloud, Lighting style, 1994*
4. *Deyan Sudji, The lighting book, 1993*
5. *Mc Graw Hill, Gary Steffy,Lc,FIALD, Time Saver Standar for Architectural Lighting.*
6. *Imelda Akmal, Lighting, Gramedia Pustaka Utama, 2006*
7. *Susilowati, Seri Rumah Gaya Modern Chic, Gramedia Pustaka Utama, 2005*
8. *www.wikipedia.com*
9. *www.seputar-indonesia.com*
10. *www.sea-gulllighting.com*
11. *www.megaman.com*





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

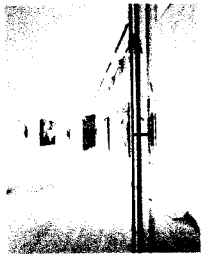
Didi Sumartoyo 01 512 212

ATRAKTIF CAHAYA

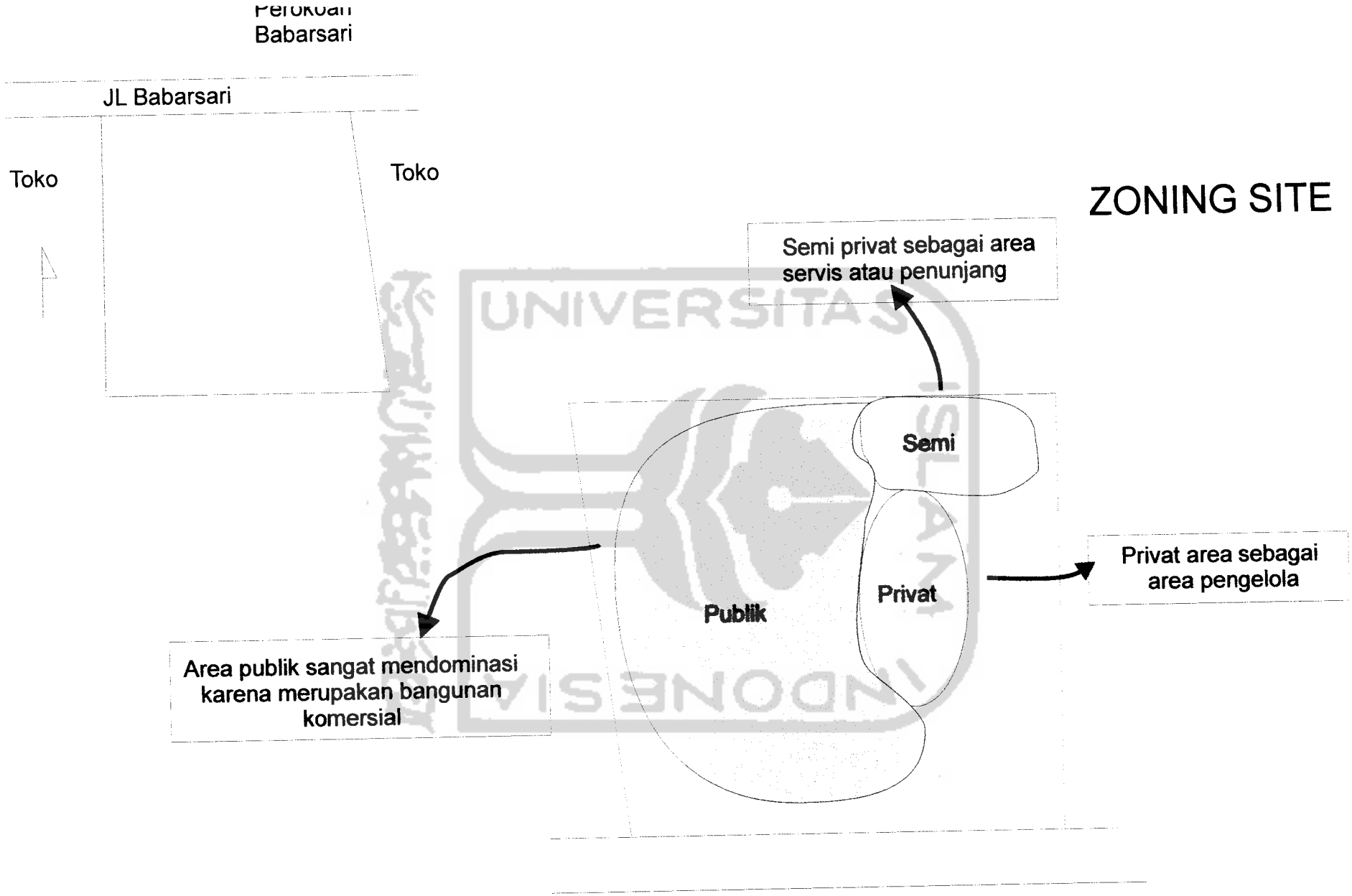
CAHAYA SEBAGAI PEMBENTUK KESAN ATRAKTIF PADA FASAD

DAPAT MEMUNCULKAN KARAKTER DARI ELEMEN ARSITEKTURAL SECARA UNIK, KUAT SERTA FOKUS, BAIK PADA FASAD MAUPUN INTERIOR SEHINGGA DAPAT DIPEROLEH PENGALAMAN VISUAL YANG BERBEDA OLEH MANUSIA YANG MELIHATNYA

UNTUK MENDAPATKAN KESAN ATRAKTIF DAPAT DILAKUKAN PENGOLAHAN CAHAYA SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DAN MEMENUHI ASPEK ESTETIKA BAIK PADA FASAD MAUPUN RUANG DALAM

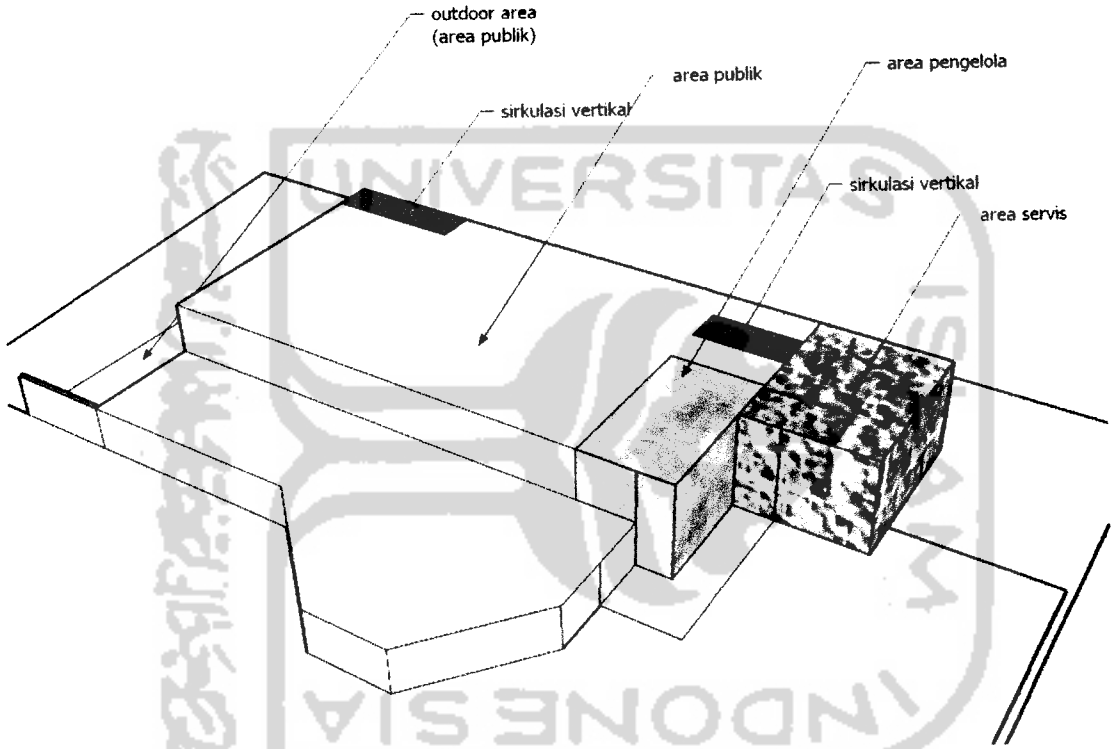


Didi Sumartoyo 01 512 212



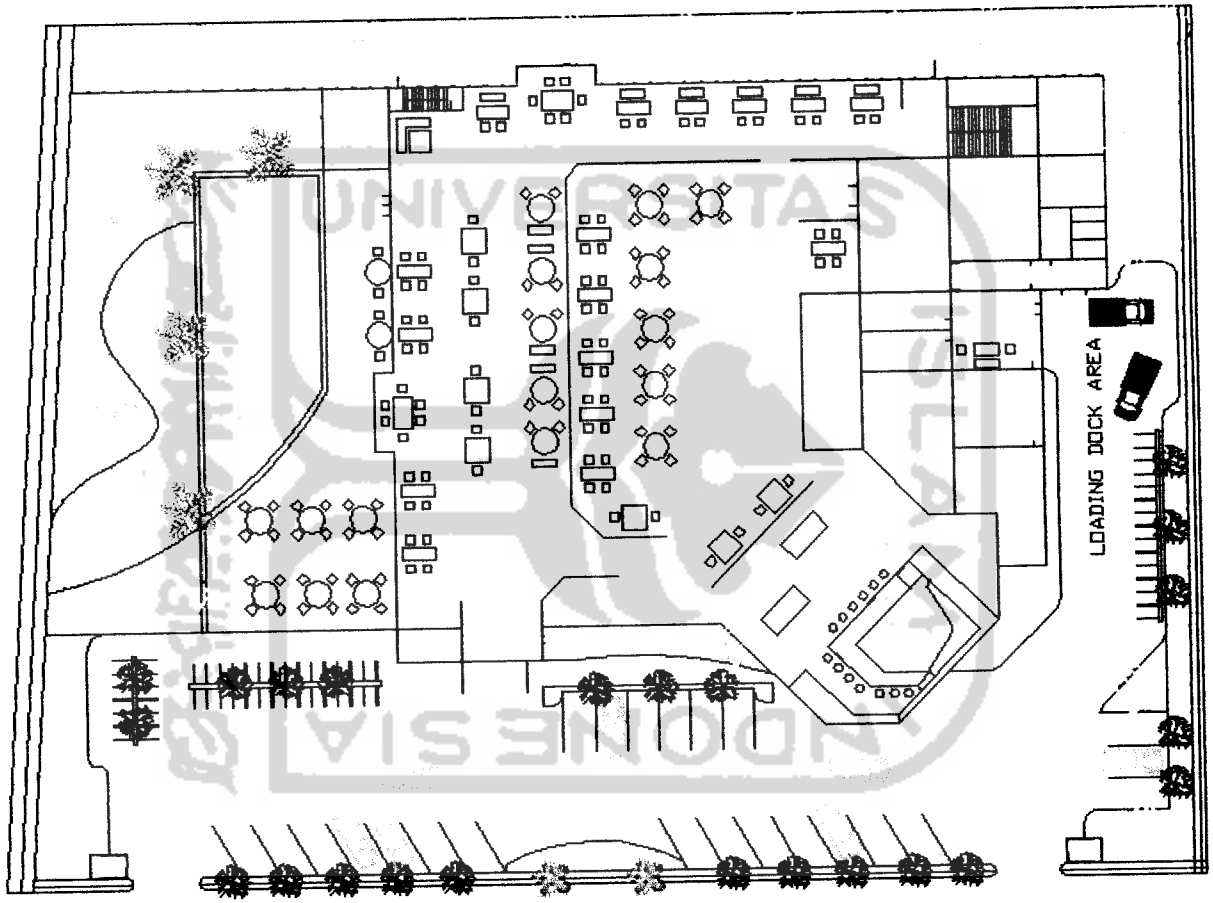
Didi Sumartoyo 01 512 212

ZONING MASA



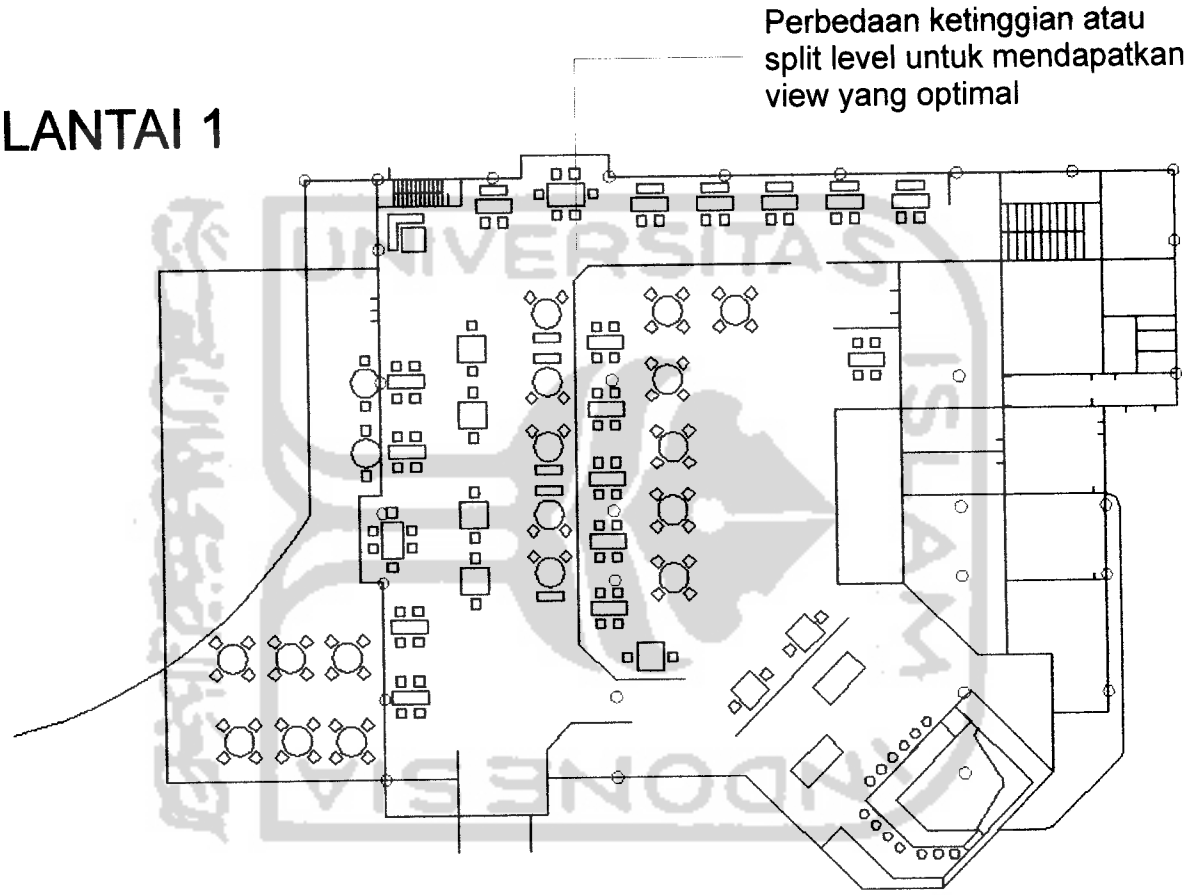
Didi Sumartoyo 01 512

SITE PLAN



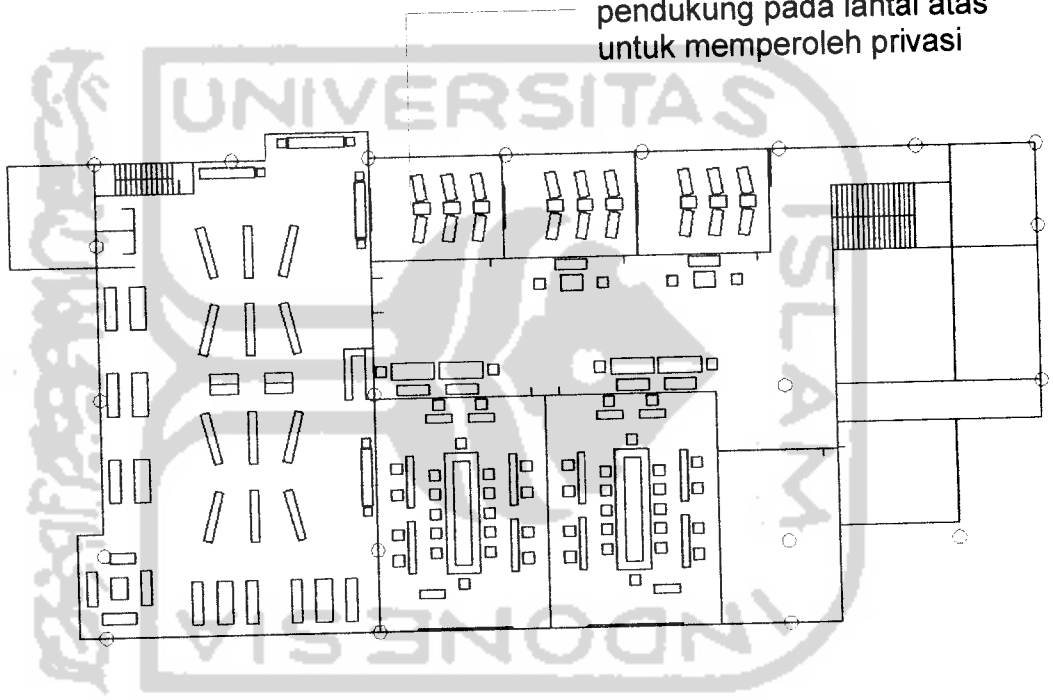
Didi Sumartoyo 01 512

DENAH LANTAI 1



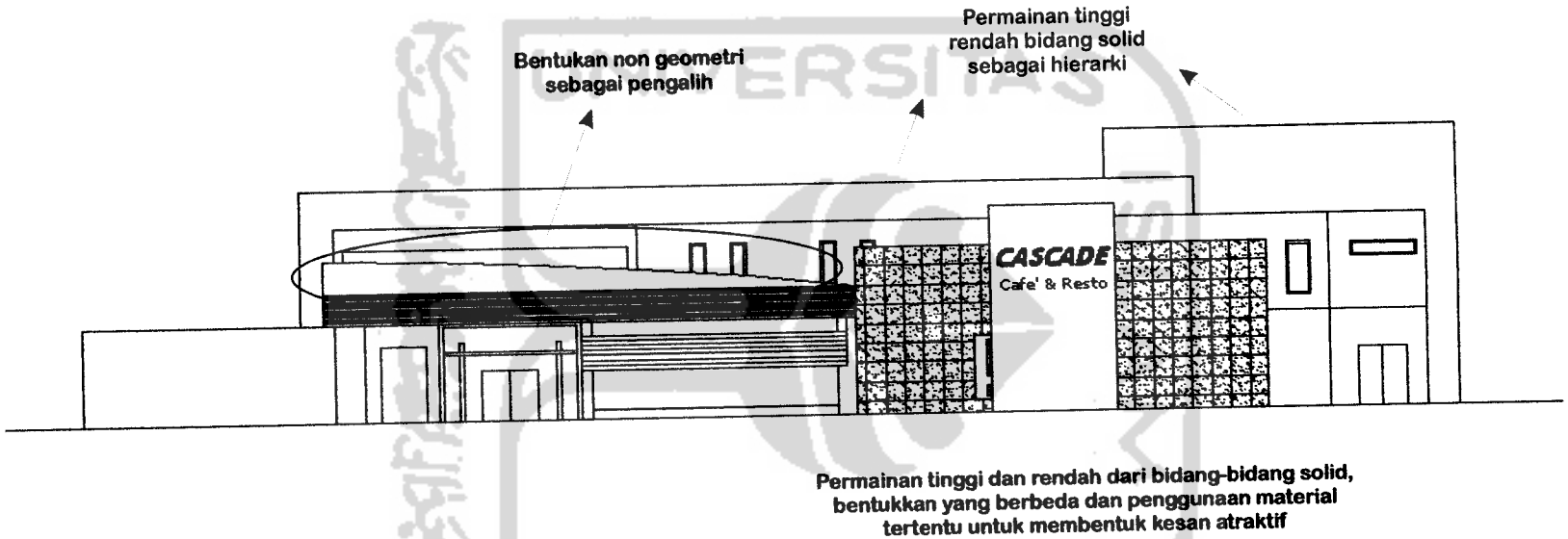
Didi Sumartoyo 01 512

DENAH LANTAI 2

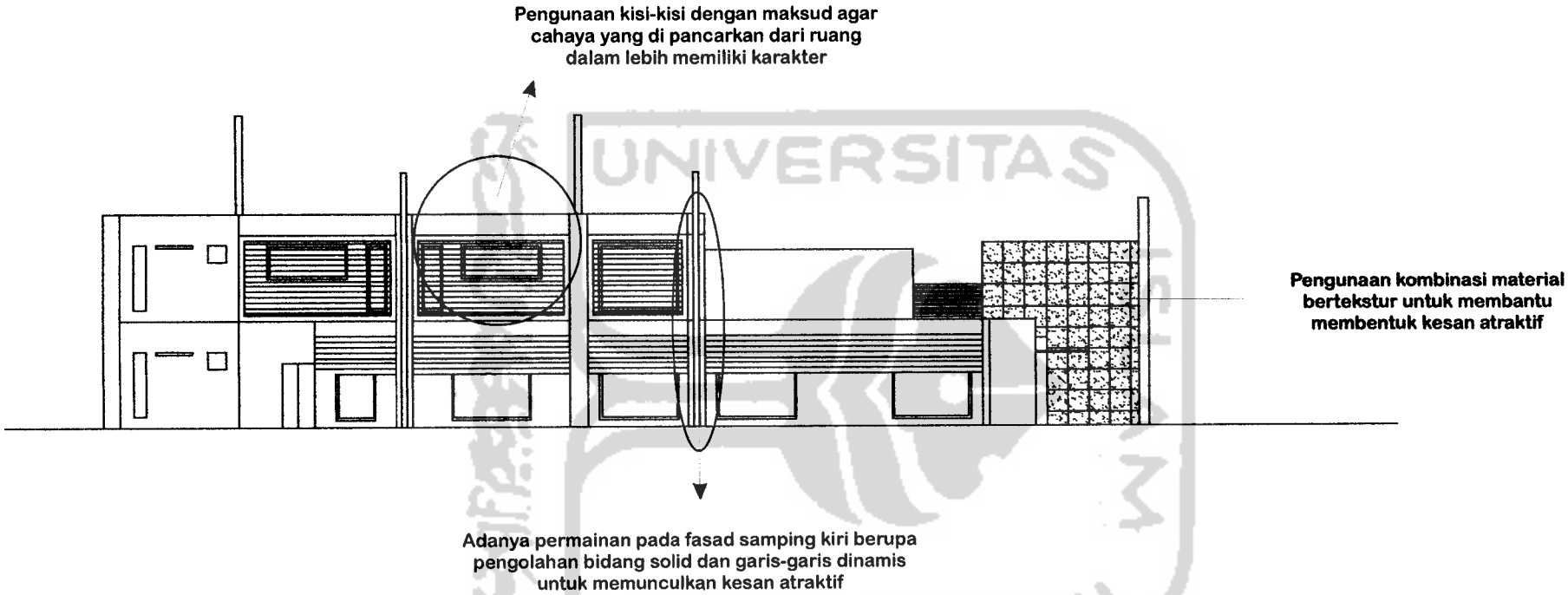


Didi Sumartoyo 01 512

TAMPAK DEPAN

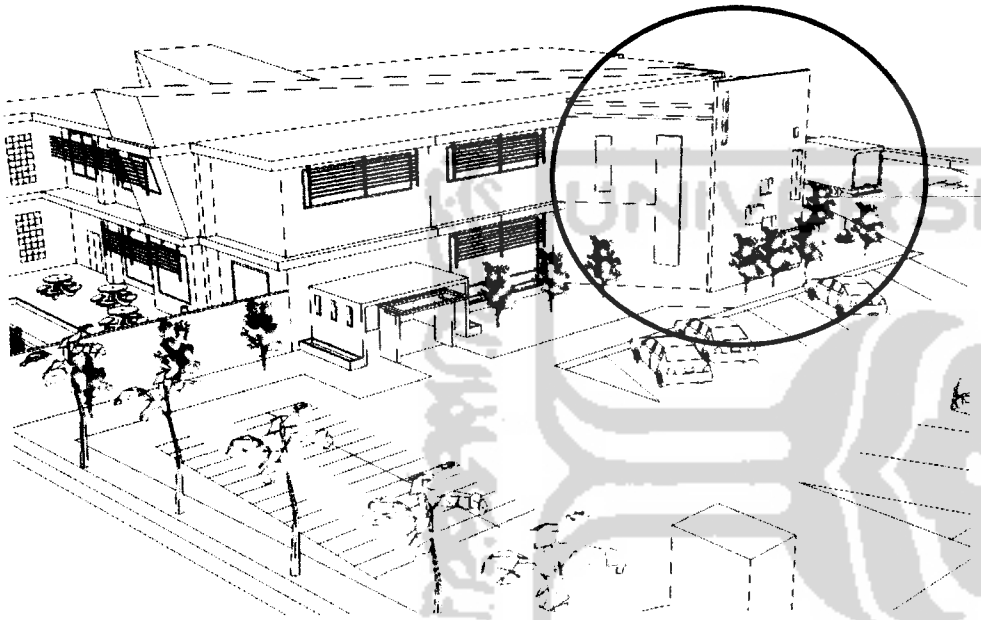


Didi Sumartoyo 01 512



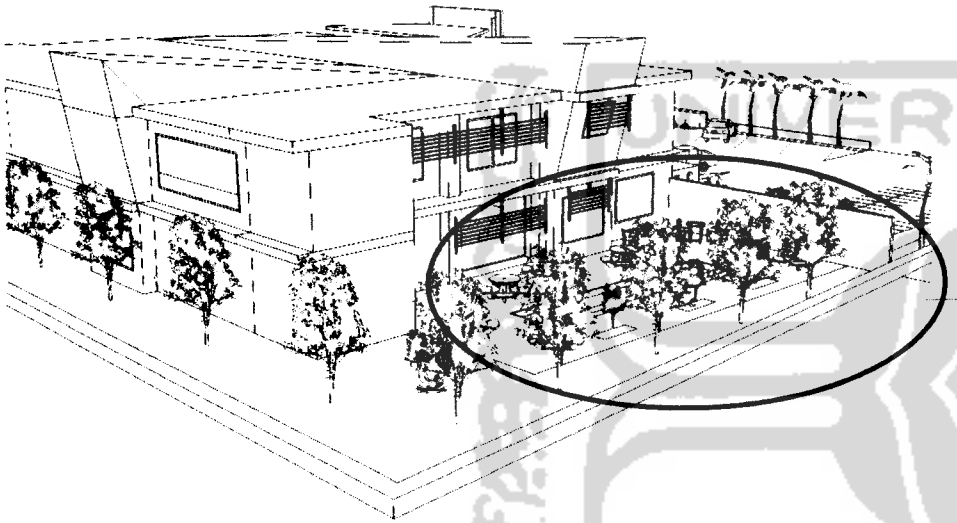
UNIVERSITAS INDONESIA

Didi Sumartoyo 01 512

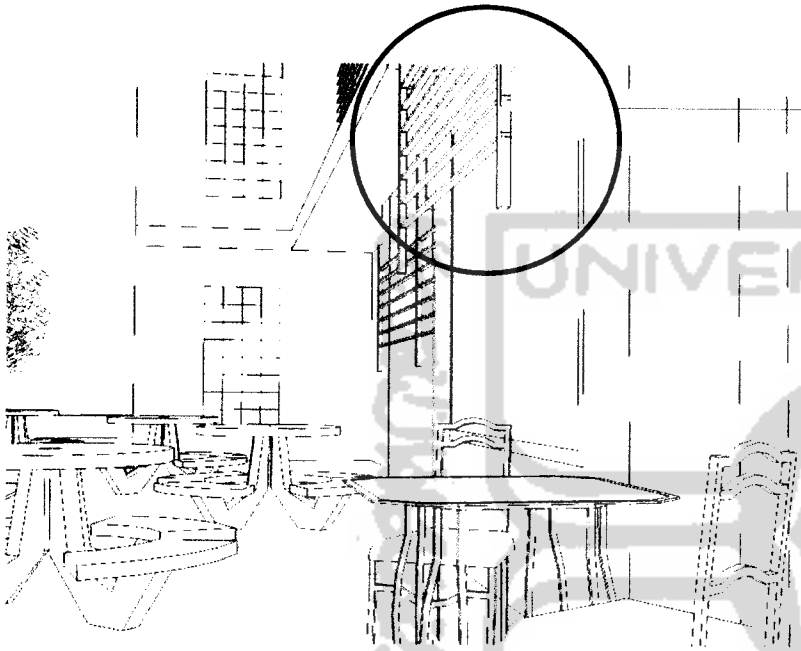


Permainan bidang dengan menggabungkan antara pengaturan maju mundur pada elemen bidang serta penataan secara vertikal

Didi Sumartoyo 01 512



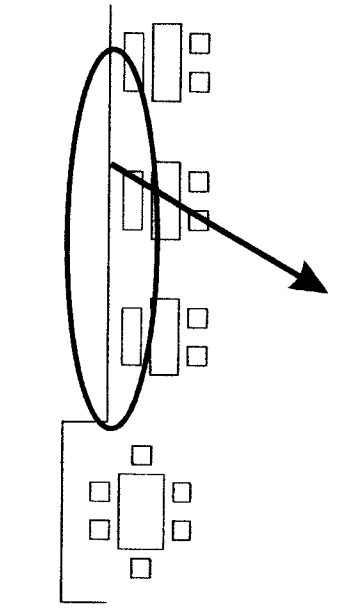
Penempatan outdor area dengan fasilitas view terhadap kolam serta lansekap pada area samping dengan pemberian penyekat untuk membatasi view serta faktor keamanan pada area depan

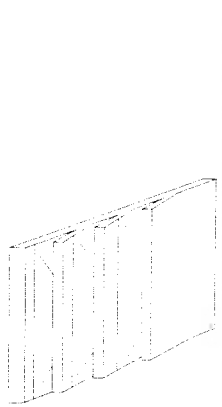


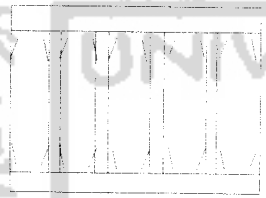
Penggunaan pemecah cahaya untuk membatasi sinar matahari yang berlebih serta untuk mendapatkan kesan yang menarik jika dilihat dari luar

Outdoor Area

PENGOLAHAN ELEMEN DINDING
DENGAN MEMANFAATKAN WARNA DAN
TEKNIK PENCAHAYAAN UNTUK
MEMUNCULKAN KESAN ATRAKTIF





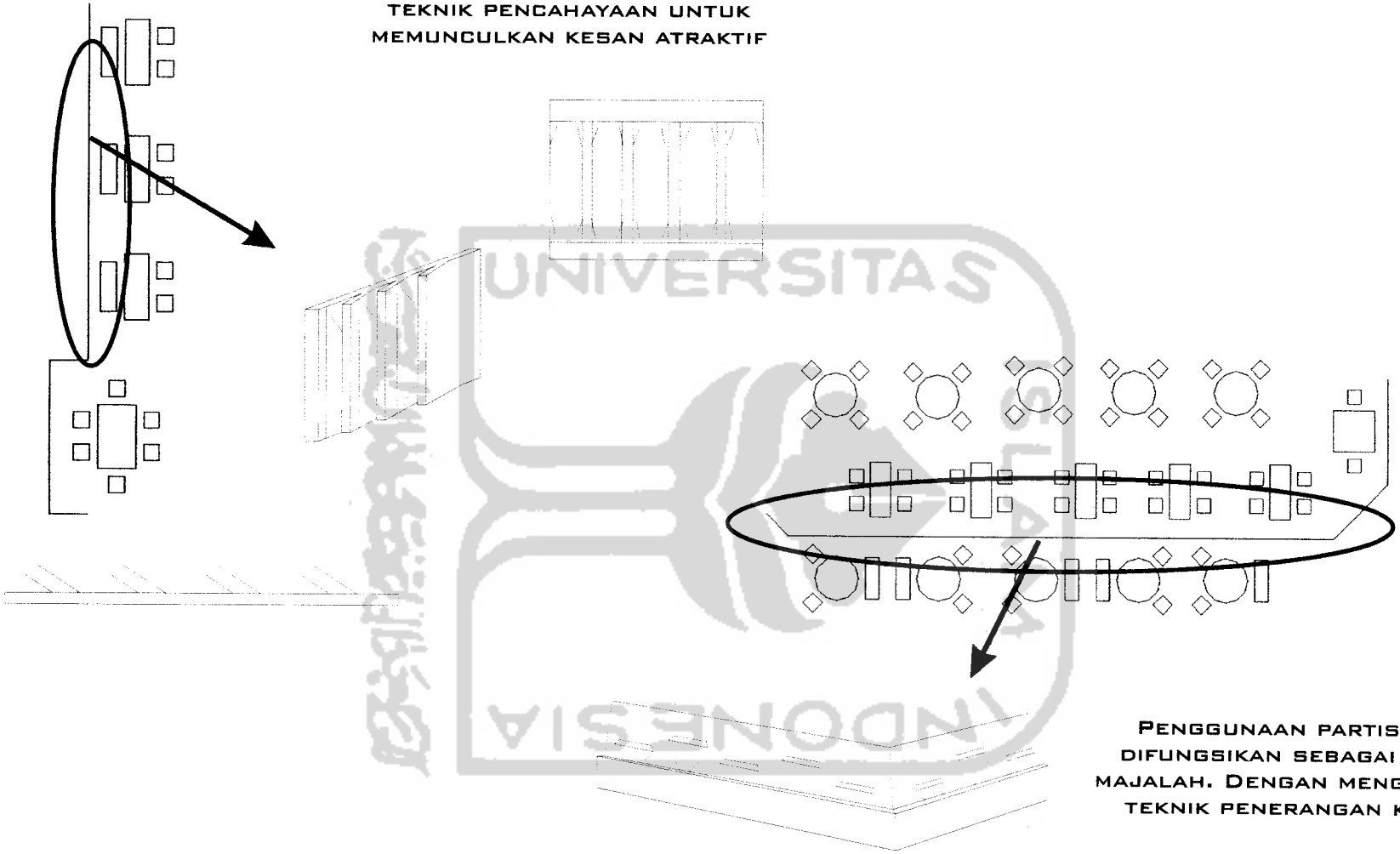




UNIVERSITAS INDONESIA

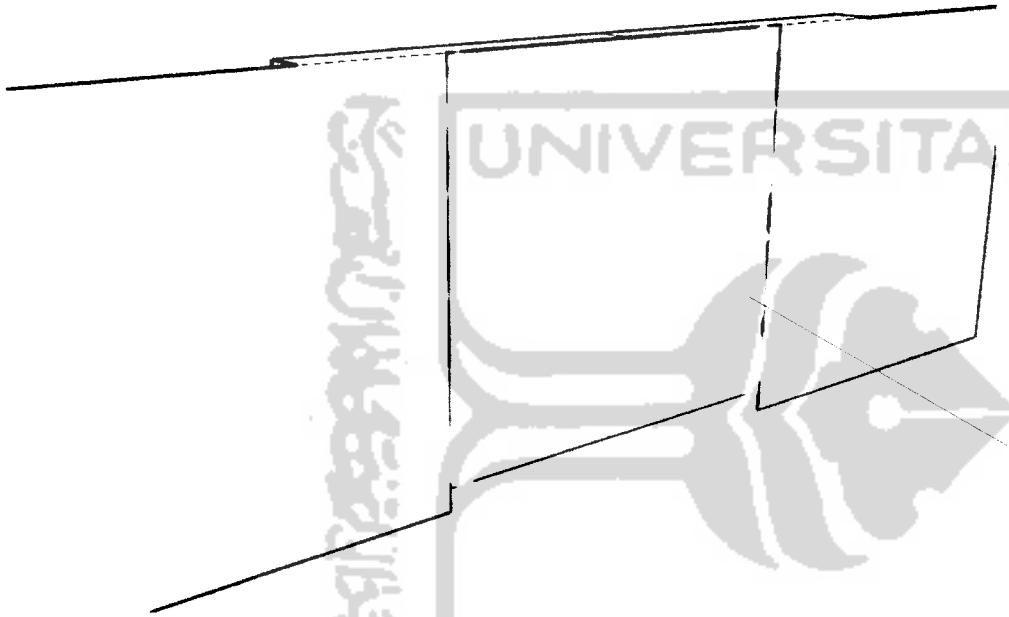
Didi Sumartoyo 01 512

PENGOLAHAN ELEMEN DINDING DENGAN MEMANFAATKAN WARNA DAN TEKNIK PENCAHAYAAN UNTUK MEMUNCULKAN KESAN ATRAKTIF

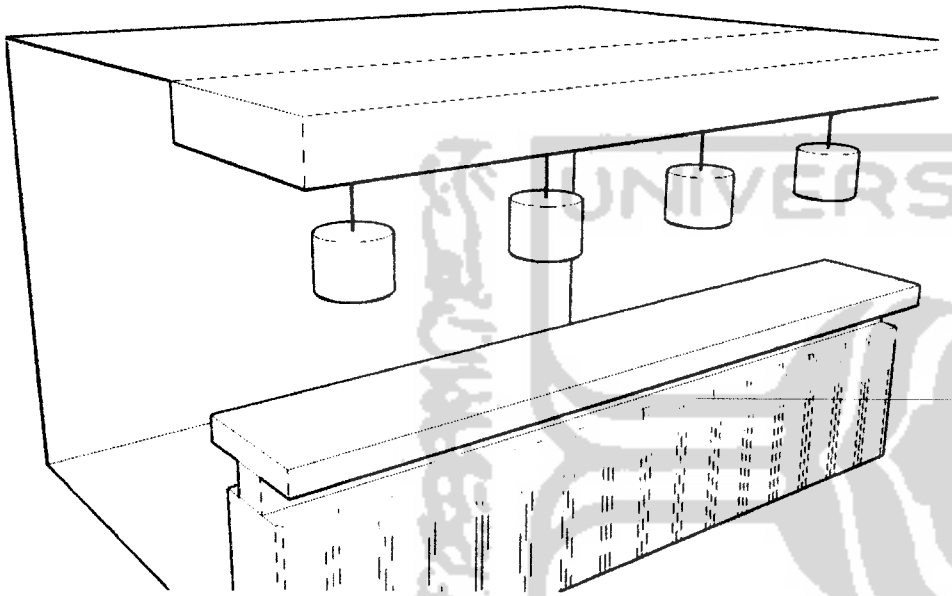


PENGGUNAAN PARTISI YANG DIFUNGSIKAN SEBAGAI TEMPAT MAJALAH. DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PENERANGAN KHUSUS

Didi Sumartoyo 01 512 212

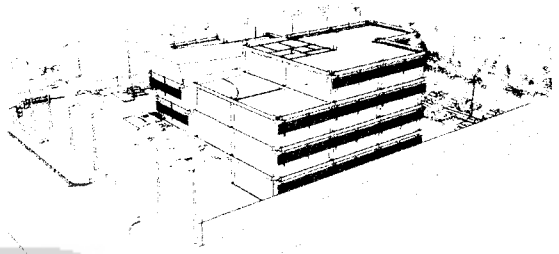


Penggunaan panel kayu pada dinding di ruang pertemuan sehingga dapat menghasilkan pencahayaan secara indirect lighting dengan memanfaatkan pendaran cahaya yang dihasilkan

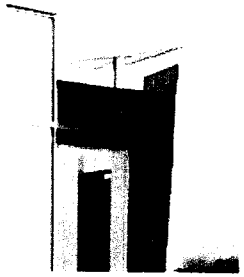


Perletakkan cahaya secara downlight pada area bawah meja bar untuk mendapatkan kesan yang berbeda

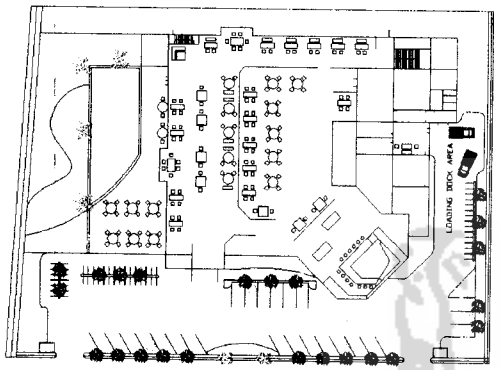
Didi Sumartoyo 01 512



LAPORAN PERANCANGAN



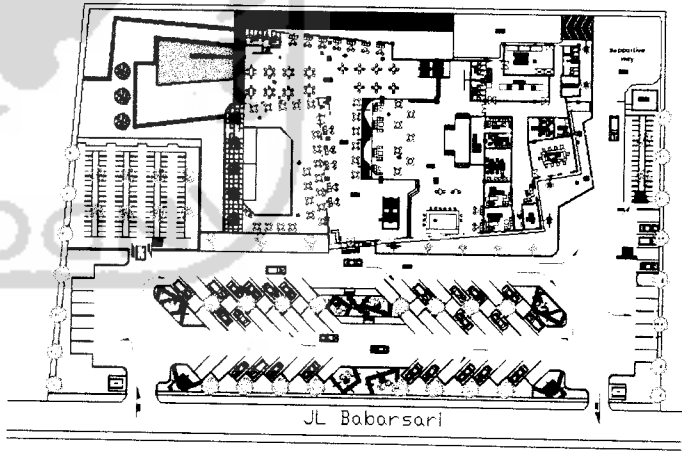
Didi Sumartoyo 01 512 212



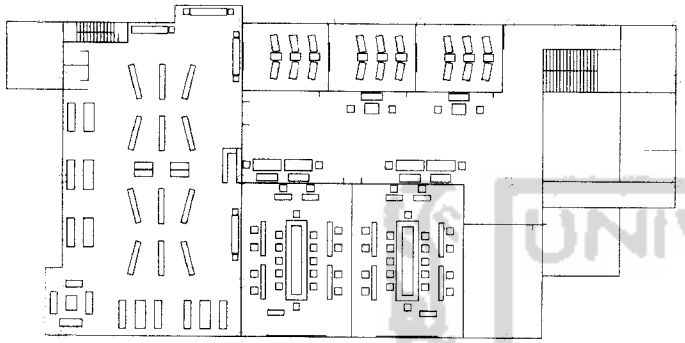
Site yang digunakan memiliki di mensi yang sedikit lebih besar dari site awal

Juga adanya penambahan besaran ruang pada area utama kafe dan resto

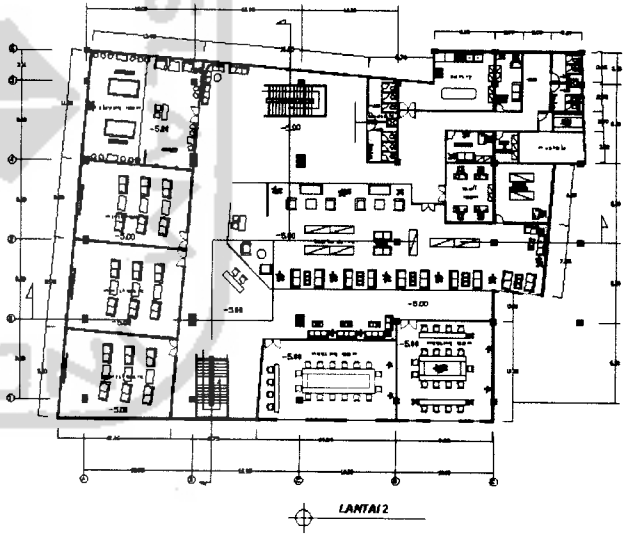
Penambahan dimensi dimaksudkan untuk mewadahi area parkir sebagai sarana penunjang, yang dikelompokkan dengan jelas sesuai penggunanya



Didi Sumartoyo 01 512 212

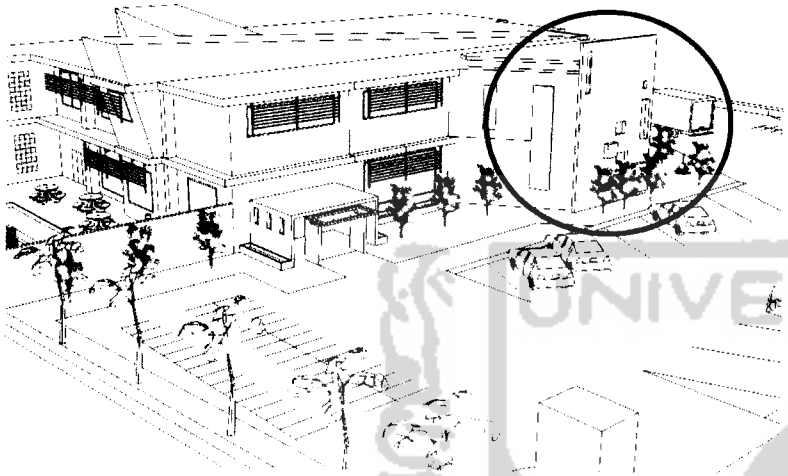


Perubahan perletakaan ruang pada lantai dua sebagai sarana pendukung



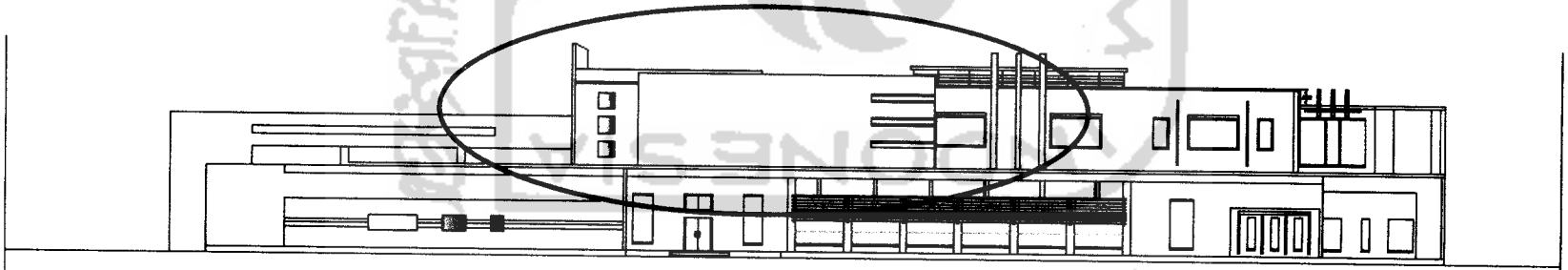
Perletakan disesuaikan dengan aspek sirkulasi dan kenyamanan dari masing-masing ruang sesuai dengan fungsinya

Didi Sumartoyo 01 512 212



Permainan bidang dengan menggabungkan antara pengaturan maju mundur pada elemen bidang serta penataan secara vertikal

Pemindahan peletakan posisi pada area fasad depan



tampak utara

Didi Sumartoyo 01 512 212

ISLAM
UNIVERSITAS
INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA