

PERANCANGAN *COFFEESHOP* DI KOTA MEDAN DENGAN TEMA JAPANDI

Michelle¹⁾, Theresia Anggreni²⁾

Program Studi D3 Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Sains dan Teknologi T.D. Pardede, Medan

Email : michellefloresencia625@gmail.com¹⁾, Theresia.anggrenii@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Peningkatan konsumsi kopi di Indonesia terus bertambah setiap tahun, hal ini membuat jumlah *coffeeshop* atau kedai kopi juga ikut bertambah setiap tahunnya. Kedai kopi atau *coffeeshop* menjadi salah satu tempat yang gemar di kunjungi oleh masyarakat untuk nongkrong dengan teman ataupun dengan keluarga. Oleh karena itu diperlukan *coffeeshop* dengan penggunaan tema interior serta penggunaan furnitur yang nyaman untuk pengunjung. Yang akan dibahas pada penulisan ini adalah perancangan sebuah *coffeeshop* atau kedai kopi yang menggunakan tema Japandi. Japandi merupakan perpaduan antara jepang dan skandinavian, yang menggunakan warna yang netral dan lembut, serta penggunaan material berbahan alami untuk furnitur.

Kata kunci: *coffeeshop*, japandi, furnitur

ABSTRACT

The increase in coffee consumption in Indonesia continues to increase every year, this means that the number of coffeeshops also increases every year. Coffeeshop are places that people often to visit to hang out with friends or family. Therefore, a coffeeshop is needed with an interior theme and comfortable furniture for visitors. What will be discussed in this writing is the design of a coffeeshop using a Japandi theme. Japandi is a combination of Japanese and Scandinavian, which uses neutral and soft colors, as well as the use of natural materials for furniture.

Keywords: *coffeeshop*, japandi, furniture

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan F&B (*Food & Beverage*) saat ini, terdapat banyaknya pembukaan tempat tempat yang menjual berbagai macam olahan F&B yang berbeda dari biasanya. Salah satu perkembangan yang dapat dilihat pada dunia perkembangan F&B (*Food & Beverage*) adalah berkembangnya cara pengolahan minuman kopi, serta meningkatnya jumlah kedai kopi.

Berdasarkan pada Pusat Dataa dan Sistem Informasi Pertanian Kementerian jumlah Tingkat konsumsi kopi di Indonesia pada tahun 2016 telah mencapai sekitar 250 ribu tn, tidak berhenti sampai di sana, peningkatan konsumsi kopi bertambah sebesar 10,54% menjadi 276 ribu ton.. Panjang periode 2016-2021 di prediksi tumbuh rata-rata 8,22% per tahun. Sehingga pada tahun 2021 pasokan kopi di

prediksi mencapai 795 ribu ton dengan Tingkat konsumsi kopi sebanyak 370 ribu ton.

Kopi adalah jenis tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.. Kopi berasal dari Afrika, yaitu pada daerah pegunungan di Etiopiia. Kopi sendiri baru dikenal oleh masyarakat di dunia setelah tanaman tersebut dikembangkan dan dibudidayakan di luar daerah asalnya yaitu di Yaman pada bagian Selatan Arab oleh para saudagar Arab (Rahardjo, 2012).





Gambar 1. Buah Kopi

Sumber: <https://asset.kompas.com/crops>, di akses April 2024

Dengan adanya peningkatan pada tingkat konsumsi kopi di Indonesia membuat jumlah *coffeeshop* juga ikut berkembang. Berdasarkan riset independen toffin yang di kutip dari (inews.id, 2019) pada April 2024, mengatakan bahwa jumlah *coffeeshop* di Indonesia hingga Agustus tahun 2019 telah mencapai lebih dari 2.950 gerai, meningkat hamper 3 kali lipat dibandingkan pada tahun 2016, yang hanya berjumlah 1.000 gerai.

Coffeeshop atau kedai kopi menjadi lebih berkembang karena tingginya tingkat konsumsi kopi oleh masyarakat, oleh karena itu *coffeeshop* perlu memperhatikan kualitas biji kopi, serta bahan bahan lain yang digunakan. Selain memperhatikan kualitas bahan serta biji kopi, *coffeeshop* juga perlu memperhatikan penggunaan tema interior serta penggunaan perabot, agar para pengunjung dapat merasa nyaman untuk duduk menikmati minuman di dalam *coffeeshop*.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud di buatnya proyek *coffeeshop* ini adalah untuk mendesain serta menciptakan sebuah *coffeeshop* yang memiliki interior dan penggunaan perabot yang nyaman, agar para pengunjung dapat merasa nyaman dan betah untuk duduk sembari menikmati minuman yang disajikan di dalam *coffeeshop*.

Adapun tujuan dari dibuatnya proyek ini yaitu:

- a. Dapat menjadi referensi untuk pengelola *café* ataupun *coffeeshop*.
- b. Memberikan pengetahuan umum tentang kopi dan *coffeeshop* kepada pengelola *coffeeshop*, mahasiswa, serta kalangan umum.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di bahas sebelumnya, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara agar pelanggan tertarik untuk datang ke *coffeeshop*?
- b. Bagaimana cara menerapkan tema interior dan perabot agar para pelanggan merasa nyaman untuk duduk di dalam *coffeeshop*?

1.4 Lingkup dan Batasan Masalah

Mengingat luasnya area desain *coffeeshop* ini, maka terdapat lingkup dan batasan masalah, yaitu:

1.4.1 Lingkup atau fokus pada proyek ini yaitu:

- a) area penjualan,
- b) area *coffeeshop*,
- c) area *service* atau pelayanan,
- d) area *dine in*.

1.4.2 Adapun Batasan masalah pada proyek ini yaitu:

- a) Tidak menjelaskan detail tentang sistem air, utilitas, *mechanical electrical*
- b) Tidak menjelaskan sistem manajemen pada *coffeeshop*.
- c) Tidak menjelaskan perhitungan RAB (Rencana Anggaran Biaya) yang dikeluarkan untuk desain *coffeeshop*.

1.5 Sistematika Pemikiran

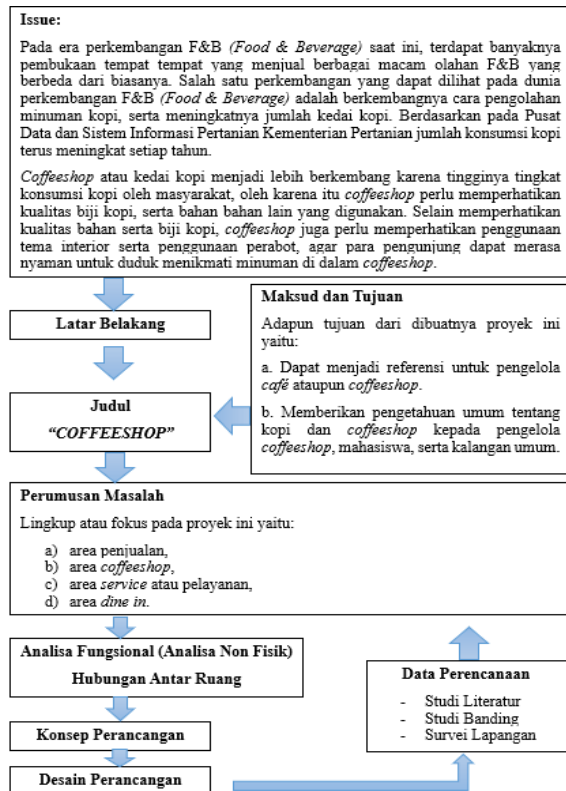


Diagram 1. Sistematika Pemikiran

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judul

2.1.2 Pengertian *Coffeeshop*

Kopi adalah jenis tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.. Kopi berasal dari Afrika, yaitu pada daerah pegunungan di Etiopiia. Kopi sendiri baru dikenal oleh masyarakat di dunia setelah tanaman tersebut dikembangkan dan dibudidayakan di luar daerah asalnya yaitu di Yaman pada bagian Selatan Arab oleh para saudagar Arab (Rahardjo, 2012).

Kedai adalah bangunan tempat berjualan (makanan, minuman, dan sebagainya); warung.

Coffeeshop atau kedai kopi adalah sebuah tempat yang menjual berbagai jenis pilihan kopi serta minuman non alkohol lainnya dalam suasana yang santai, serta tempat yang nyaman, juga dilengkapi oleh alunan musik, penggunaan desain interior yang khas,

pelayanan yang ramah, serta beberapa di antaranya menyediakan WIFI.

2.1.2 Pengertian Japandi

Gaya Japandi adalah gabungan antara gaya desain Jepang (*Japanese*) dan juga gaya desain Skandinavia (*Scandinavian*). Gaya Japandi ini menonjolkan kesan kesederhanaan, ketertiban, dan keseimbangan alami, sehingga menciptakan suasana yan tenang di dalam ruangan. Secara visual, gaya desain Japandi itu di tandai dengan menggunakan elemen alami, warna netral dan juga furniture yang memiliki desain minimalis.



Gambar 2. Suasana Gaya Desain Japandi
Sumber: <https://lh5.googleusercontent.com>, diakses Mei2024

2.2 Prinsip Tema Japandi

Berikut ini adalah prinsip tema Japandi yang pada umumnya dipakai:

1. Menggunakan warna netral dan kalem
Sebagian besar dari interior yang mengusung gaya desain Japandi menggunakan warna putih, hitam, abu-abu, coklat, ataupun hijau daun yang lembut. Warna-warna ini menciptakan kesan yang tenang dan menenangkan.
2. Menggunakan materiall alami
Tema Japandi menekankan pada penggunan material yang alami contohnya kayu, batu., dan kertas sebagai dekorasi.
3. Furnitur minimalis dan fungsional
Furnitur yang di gunakan dalam tema Japandi di desain dengan sederhana dan minimalis, dengan fokus pada fungsional dan kepraktisan, serta

cenderung memiliki bentuk yang simple dan bersih.

4. Tanaman *indoor*
Tanaman menjadi salah satu bagian penting dari tema Japandi. Penggunaan tanaman dapat menambahkn warna dan juga kesan alami di dalam ruangan.
5. Pencahayaan alami dan lembut
Sinar matahari yang masuk melalui jendela dianggap sebagai sumber pencahayaan yang terbaik, karena memeberikan tampilan yang alami dan nyaman. Penggunaan lampu yang lembu dan hangat seperti penggunaan lampu meja biasanya lebih disukai daripada penggunaan pencahayaan yang terlalu terang dan juga berlebihan.

METODE PENELITIAN

3.1 Metode yang di perlukan

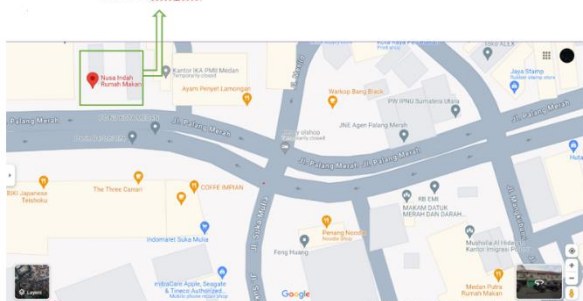
Metode yang dipakai adalah metode kualitatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013), “Penelitian kualitatif adalah metode penelitiann yang digunakan untuk meneliti pada konsidi alamia, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelit adalah sebagai instrumen kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat dedukktif, dan hasil penelitian kualitatif lrbih menekankan dari pada generalisasi.” (dalam Dr. M. Sobry Sutikno Prosmala Hadisaputra, M.Pd. I., 2020).

3.2 Metode Pengumpulan Data

Saat menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi dalam proses perancangan *coffeeshop*, dilakukan berbagai pendekatan desain yaitu:

- a. Melakukan survei untuk memperoleh data serta gambaran bagaimana mendesain sebuah *coffeeshop*.
- b. Mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan *coffeeshop* sehingga dapat membantu dalam mempelajari bagaimana proses manajemen dan proses jalannya sebuah fasilitas yang mengakomodir berbagai kegiatan pada satu bangunan atau areal

Lokasi Proyek



coffeeshop dan konsep Japandi yang ingin di terapkan.

- d. Studi berbagai sumber Pustaka mengenai standar-standar yang dibutuhkan untuk perancangan *coffeeshop* maupun standar perabot yang akan diaplikasikan.
- e. Studi banding berbagai *coffeeshop* dengan tema yang sejenis sehingga dapat membantu mendspatkan ide ataupun penyusunan dan tata letak ruang juga dessain ruang.

3.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yan digunakan adalah metode deduktif. Deduktif merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menerapkan pendekatan deduktif, yaitu dengan cara berpikir dari hal yang umum ke hal yang lebih spesifik. Dalam metode ini, peneliti memulai dengan menyusun hipotesis yang kemudian akan diuji melalui pengumpulan data dan observasi. Dari hasil pengumpulan data tersebut, penelitti kemudian mecari bukti yang mendukung atau menentang hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Dengan menggunakan deduktif, peneliiti mencoba untuk menggeneralisasi hasil peneelitan mereka ke populasi yan lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

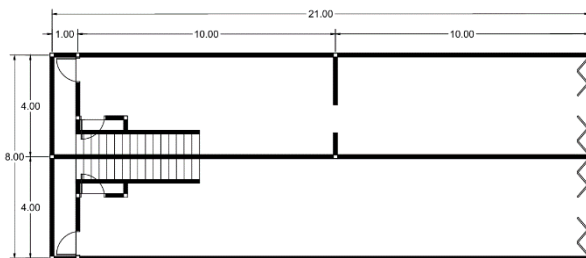
4.1 Deskripsi Lokasi

Rencana proyek *Coffeeshop* ini berlokasi di Jalan Palang Merah No.90, Medan, Sumatera Utara. Lokasi yang digunakan merupakan dua bangunan ruko yang memiliki 3 lantai, dengan luas area dua ruko adalah 8x21m². Pada proyek ini denah umum yang digunakan merupakan denah area lantai satu dan lantai dua, sedangkan denah khusus yang digunakan adalah denah lantai satu yang nantinya akan dijadikan sebagai *coffeeshop*. Bangunan ini berada di area yang termasuk strategis dimana di sekitarnya terdapat tempat-tempat makan, kantor asuransi, kantor imigrasi, dan lainnya.

Gambar 3. Siteplan Lokasi Proyek
Sumber: <https://www.google.com/maps/place>,
di akses Mei 2024

4.2 Deskripsi Proyek

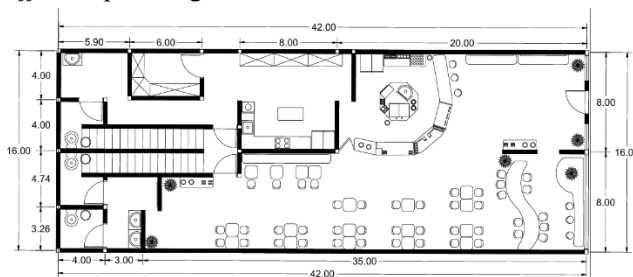
Pada proyek ini, fokus desain berada pada lantai 1 ruko yang berukuran 8x21m², yang akan di bagi menjadi area *coffeeshop*, dapur, pantry, toilet dan lainnya.



Gambar 4. Denah Umum Lantai 1
Sumber: Data Pribadi

4.3 Furnitur dan Peralatan

Pada tahapan berikut, sesudah analisa pelaku dan pengguna ruangan, maka dapat ditambah detail furnitur pada denah dan layout *coffeeshop*, sebagai berikut:



Gambar 5. Denah dan Layout
Sumber: Data Pribadi

4.3.1 Elemen Interior

Ketiga unsur utama pada elemen interior, adalah lantai, plafon, dan dinding, dimana pengaplikasian tema Japandi sebagai berikut:

1. Lantai
Pada bagian lantai digunakan vinyl kayu berwarna coklat yang memiliki ciri khas japandi.
2. Dinding

Pada dinding menggunakan cat berwarna putih serta pada beberapa bagian dinding akan diberikan sentuhan warna coklat dari kayu.

3. Plafon

Pada plafon area semi private atau area kasir serta bar menggunakan kayu, sedangkan pada area lainnya menggunakan plafon gypsum berwarna putih.

4.3.2 Konsep Furniture

Konsep furniture dalam tema Japandi didominasi dengan warna yang netral serta penggunaan bahan alami, furniture yang digunakan menggunakan material berbahan kayu, beton, dan sebagainya, serta penggunaan bahan linen sebagai bagian dari dudukan sofa dan kursi.

4.4 Warna

Warna yang digunakan dalam tema Japandi biasanya merupakan warna warna yang netral dan lembut, seperti putih, krem, dan abu-abu. Gaya desain Japandi identik dengan penggunaan warna putih yang memberikan kesan bersih dan terang pada ruangan. Warna utama yang akan digunakan adalah warna putih, krem, dan juga coklat, yang akan digunakan pada dinding, lantai, plafon dan juga furniture.



Gambar 6. Warna utama
Sumber: Data Pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Judul proyek yang dipilih oleh penulis adalah *coffeeshop*. *Coffeeshop* adalah sebuah tempat yang menyediakan makanan dan minuman, tetapi *coffeeshop* lebih berfokus pada penjualan minuman kopi dibandingkan dengan makanan dan minuman lainnya.

Maksud dari dibuat nya proyek ini yaitu untuk mendesain dan menciptakan sebuah *coffeeshop* yang nyaman untuk para pengunjung.

Coffeeshop ini mengusung tema Japandi yang merupakan penggabungan antara tema Jepang dan juga Skandinavian, yang menggunakan warna warna netral serta bahan alami. Warna utama yang digunakan dalam perancangan coffeeshop ini adalah warna putih, cream dan juga coklat yang akan di aplikasikan pada lantai, dinding, plafon, dan juga perabotnya. Material yang digunakan untuk perbotnya adalah material alami yaitu kayu yang mendukung tema Japandi, serta peletakkan tanaman hias yang menambahkan kesan alami pada ruangan.

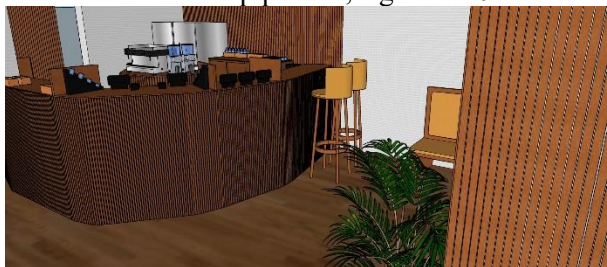
Proyek *coffeeshop* ini berlokasi di Jalan Palang Merah No.90, Medan, Sumatera Utara. Lokasi yang digunakan merupakan dua bangunan ruko yang memiliki luas area 8x21m². Bangunan ini berada di area yang termasuk strategis, dimana di sekitarnya terdapat tempat-tempat makan, kantor asuransi, kantor imigrasi, dan lainnya.

5.2 Saran

Pada kesempatan ini penulis menyarankan contoh suasana ruangan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 7.view kursi dan meja
Sumber: sketchup pribadi, Agustus 2024



Gambar 8.view kasir dan meja bar
Sumber: sketchup pribadi, Agustus 2024

Gambar 9.meja service dan sofa tunggu
Sumber: sketchup pribadi, Agustus 2024

DAFTAR PUSTAKA

Buku/ Jurnal:

- Aritonang, L. (2021). Penerapan Gaya Desain Coastal Pada Sebuah Coworking Space Berlantai Dua Di Kota Medan. *Jurnal Sains Dan Teknologi ISTP*, 14(1), 50-58.
- Aryani, E., Zanaria, Y., & Kurniawan, A. (2022). Analisis Perkembangan Coffe Shop Sebagai Salah Satu Peranan UMKM Di Kota Metro. *Jurnal Akuntansi AKTIVA*, vol.3, no. 2, 139-145.
- Ching, Francis D.K.(1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Dr. M. Sobry Sutikno Prosmala Hadisaputra, M. Pd. I., (2020). *Penelitian Kualitatif*. Lombok: Holistica.
- E Haris, L Aritonang. REDESAIN SALON DAN CAFE TEMANATURAL MODERN. *Jurnal Ruang Luar dan Dalam* 2 (1), 80-95
<https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jrld/article/view/103>
- Hamdan, Dani dan Andika Ajie Sastra. (2020). *A to Z Memulai Dan Mengelola Usaha Kedai Kopi*. Jakarta: PT Agromedia Pustaka.
- Hapsari, S, P, S.Sn, M.A. (2018). *Studi Ergonomi, Antropometri Dan Aksesibilitas Difabel pada Patusasan Umum di Surakarta*. (Laporan Akhir Penelitian Pemula, Institut Seni Indonesia Surakarta). Diakses dari: http://repository.isi-ska.ac.id/3388/1/Studi%20Ergonomi%2C%20Antrophometri%20dan_Putri%20Sekar%20Hapsari.pdf
- Herlyana, E. (2012). Fenomena coffeshop sebagai gejala gaya hidup baru kaum muda. 13(1), 190-191.
- Johnny. (2019). *Ruang Kerja Bersama Tema Eklektik*. (Laporan Tugas Akhir DIII Desain Interior, Institut Sains Dan



- Pada Cyber Café Sebagai Pengembangan Bisnis Cyber Game Café Di Medan. J. Sains dan Teknol. ISTEP 6 (01), 22-28
https://www.academia.edu/35727460/APLIKASI_PENATAAN_RUANG_DENGAN_GAYA_DESAIN_FUTURISTIK_PADA_CYBER_CAF%C3%89_SEBAGAI_PENGEMBANGAN_BISNIS_CYBER_GAME_CAF%C3%89_DI_MEDAN
- L Artonang, S Ds. RUMAH KOPI DAN TOKO SOUVENIR DENGAN TEMA TRADISIONAL BATAK. Jurnal Sains dan Teknologi ISTEP 15 (1), 35-44
<https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jsti/article/view/62>
- Rahardjo P. (2012). Paduan Budi Daya dan Pengolahan Kopi Arabika dan Robusta. Jakarta: Penebar.
- Ramadani, D., Santoso, B., & Wibowo, G, Y. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Sosial Dalam Meningkatkan Kinerja Pemasaran Pada Coffee Shop DKI. Jurnal Peneliti Ekonomi, vol. 1, no.6, 9.
- Seftianingsih, K, D. Pengenalan Berbagai Jenis Furniture Dengan Kombinasi Material Beserta Konstruksinya.
- Referensi Internet:**
<https://penelitianilmiah.com/penelitian-deduktif/>
- <https://artikelpendidikan.id/apa-itu-deduktif-dan-induktif/>
- <https://binus.ac.id/malang/interior/2023/06/30/filosofi-ciri-ciri-japandi/>
- <https://www.interbox.id/article/desain-interior-gaya-japandi#:~:text=Gaya%20Japandi%20merupakan%20perpaduan%20harmonis%20antara%20gaya%20desain,menciptakan%20uasana%20yang%20tenang%20dan%20harmonis%20dalam%20ruangan.>
- <https://www.inews.id/travel/kuliner/data-dan-fakta-tren-menjamurnya-kedai-kopi-kekinian-di-indonesia>
- <https://www.livingindesign.com/asian-design-glossary/japandi#:~:text=No%20items%20found.-,Origins%20and%20History%20of%20Japandi,Japan%20searching%20for%20new%20inspiration>
- <https://quadrasurface.com/rumah-penuh-kehangatan-dengan-gaya-desain-interior-japandi>
- <https://ottencoffee.co.id/majalah/evolusi-kedai-kopi>
- <https://ottencoffee.co.id/majalah/perbedaan-coffee-shop-dan-kafe-secara-umum>