

Penerapan Sustainable Design Terhadap Interior Coffee Shop Ada Apa Dengan Kopi Wiyung Surabaya

Calorin¹, Catherine Wijaya²

Universitas Kristen Petra, Surabaya¹
Calorino01@gmail.com

Abstrak

Ada Apa Dengan Kopi merupakan sebuah Coffee Shop yang dikelola oleh Agensi Antidadah Kebangsaan (AADK) yang berlokasi di Surabaya. Proses redesain ini memiliki tujuan agar Ada Apa Dengan Kopi Surabaya telah memenuhi aspek - aspek desain. Di antaranya kenyamanan, keamanan, estetika dan fungsionalitasnya. Pada project ini, desainer ingin menyelesaikan permasalahan existing. Tidak hanya estetis tetapi juga memperkuat konsep Sustainable Design pada Coffee Shop. Desain interior yang berkelanjutan merujuk pada pendekatan dalam merancang dan mengatur ruang dalam sebuah bangunan yang memperhatikan dampak lingkungan, sosial, dan ekonomi. Dalam konteks penerapan SDGs pada interior coffee shop, sustainable design dapat mencakup aspek-aspek seperti penggunaan material daur ulang, peningkatan efisiensi energi, promosi budaya lokal, pendekatan ramah lingkungan dalam desain furniture, dan lain sebagainya. Pada prosesnya, perancang menggunakan metode Design Thinking dengan melalui metode pengolahan data seperti observasi lapangan, wawancara, dokumentasi. Proses perancangan pada interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) coffee shop ini cukup memberikan pengaruh yang baik karena dengan penerapan Sustainable Design dapat menciptakan lingkungan yang ramah lingkungan, ruang yang nyaman dan sehat, serta mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan sekitar juga memberikan kontribusi positif terhadap komunitas lokal dan global.

Kata kunci: Re-desain Interior, Ada Apa Dengan Kopi Surabaya, Coffee Shop, Sustainable Design

Abstract

Ada Apa Dengan Kopi is a Coffee Shop managed by the Antidadah Kebangsaan Agency (AADK) located in Surabaya. The redesign process aims to ensure that Ada Apa Dengan Kopi Surabaya meets design aspects, including comfort, safety, aesthetics, and functionality. In this project, the designer aims to address existing issues, focusing not only on aesthetics but also strengthening the concept of Sustainable Design in the Coffee Shop. Sustainable interior design refers to an approach to designing and organizing spaces within a building that considers environmental, social, and economic impacts. In the context of applying SDGs to the interior of a coffee shop,

sustainable design may include aspects such as the use of recycled materials, increasing energy efficiency, promoting local culture, environmentally friendly approaches to furniture design, and more. In the process, the designer utilizes the Design Thinking method through data processing methods such as field observation, interviews, and documentation.

Key words: *single word or combination of words that are important, specific, or representative.*

PENDAHULUAN

Di kalangan masyarakat Surabaya, keberadaan *coffee shop* telah menjadi bagian dari gaya hidup yang populer. *Coffee shop* menjadi tempat untuk berkumpul, berdiskusi, atau sekadar menikmati waktu luang. Industri kopi telah memberikan kontribusi besar terhadap ekonomi dan menciptakan lapangan kerja baru. Inovasi dalam produk kopi dan metode penyajiannya mendorong kreativitas pengusaha lokal. Minat akan kopi yang sehat semakin meningkat di tengah masyarakat Surabaya. *Coffee shop* dengan berbagai pilihan kopi dan suasana yang nyaman menjadi sangat diminati.

Ada Apa Dengan Kopi (AADK) merupakan salah satu *coffee shop* yang populer dengan tingkat pengunjung tinggi. AADK memiliki beberapa cabang di Surabaya salah satu outlet terbesar mereka ada di Jl. Arief Rahman Hakim No.181, Surabaya. Pembagian antar zona dan menggunakan konsep *open space* serta lokasinya yang luas membuat AADK lebih nyaman dan unik dari *Coffee Shop* lainnya. Pelayanannya ramah dan profesional, menggunakan konsep *self-service* dengan alarm membangun interaksi dengan pengunjung. Ada Apa Dengan Kopi terus berinovasi untuk menjaga keunikan dan daya tarik bagi pelanggan. Dengan menu, konsep dan juga karakteristik bangunan.

Ada Apa Dengan Kopi dibangun dengan menggunakan prinsip *Sustainable Design*, yaitu ide desain yang melibatkan aspek-aspek seperti efisiensi energi, material, perabot, pencahayaan, dan ventilasi dengan tujuan untuk mempertahankan lingkungan. Pendekatan berkelanjutan dapat diimplementasikan dengan memilih bahan yang ramah lingkungan untuk digunakan dalam interior ruangan, mengatur sirkulasi udara yang baik, dan sebagainya. Penerapan *sustainable design* dapat menghasilkan lingkungan yang lebih sehat, efisien secara

energi, dan berdampak positif pada kualitas hidup penggunanya. Kesadaran masyarakat terhadap membangun bangunan dengan desain berkelanjutan semakin meningkat pada masa kini. Hal ini terbukti dengan meningkatnya jumlah *Green Building* serta penerapan teknologi yang mendukung keberlanjutan dalam desain dan konstruksi bangunan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apa strategi yang sesuai untuk meningkatkan efisiensi energi dan mengurangi konsumsi sumber daya listrik dalam operasional sehari-hari pada *coffee shop*?

Bagaimana mengimplementasikan material dan produk ramah lingkungan dalam desain interior *coffee shop* untuk mengurangi dampak negatif pada lingkungan?

Bagaimana cara menciptakan desain interior yang menarik dan fungsional bagi pengguna namun tetap memprioritaskan prinsip-prinsip *Sustainable Design*?

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Perancangan Interior Ada Apa Dengan Kopi merupakan sebuah *Coffee Shop* adalah:

Menciptakan strategi yang sesuai untuk meningkatkan efisiensi energi dan mengurangi konsumsi sumber daya dalam operasional sehari-hari pada *coffee shop*.

Mengimplementasikan material dan produk ramah lingkungan dalam desain interior *coffee shop* dengan daur ulang limbah plastik bekas pakai untuk mengurangi dampak negatif pada lingkungan.

Menemukan solusi untuk menciptakan desain interior yang menarik dan fungsional bagi pengguna namun tetap memprioritaskan prinsip-prinsip *Sustainable Design*.

Beberapa manfaat yang didapat dari Perancangan Interior Ada Apa Dengan Kopi merupakan sebuah *Coffee Shop* adalah:

Bagi pengguna

Menyediakan tempat yang fungsional bagi pengguna. Dapat digunakan untuk berbagi ide, berbincang santai, atau bahkan mengadakan pertemuan bisnis secara informal. Pengguna dapat menikmati suasana dan hidangan dengan lebih nyaman.

Menyediakan fasilitas teknologi seperti wifi gratis yang memadai untuk kebutuhan ruang kerja ataupun bersantai. Serta menjadi sebuah tempat untuk mempererat hubungan pengunjung dalam setiap kelompok maupun individu.

Menyadarkan pengguna dengan *campaign* aksi pilah sampah untuk membantu menjaga lingkungan dan sebagai bahan daur ulang menjadi perabot bernilai jual.

Bagi perancang

Dapat membantu perancang dalam memperluas wawasan dan pengetahuan terhadap karakteristik, konsep, dan proses realisasi desain berkelanjutan.

Memahami lebih jauh kebutuhan ruang komersial maupun kebutuhan pengguna komersial khususnya pada masyarakat pengunjung *coffee shop* Surabaya.

Merupakan salah satu aksi nyata perancang dalam turut serta menjaga kesehatan lingkungan. Desain mampu menjadi sumber inspirasi dan gerakan kesadaran masyarakat mengenai desain berkelanjutan.

Perancangan interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) Surabaya ini menggunakan denah yang diberikan oleh kontraktor bangunan tersebut. Adapun ruang lingkup perancangannya adalah:

Ada Apa Dengan Kopi (AADK) yang berada di Jl. Arief Rahman Hakim No.181, Surabaya. Merupakan *coffee shop* sekaligus *eatery* dengan berbagai menu yang ditawarkan. Memiliki luas bangunan sebesar 28,32 m x 10,70 m. Dengan total luas keseluruhan 328,92 m².

Area perancangan meliputi:

Main entrance atau pintu masuk

Area *counter* makanan dan minuman

Area *outdoor cafe* (zona sepoi)

Area *indoor cafe* (zona nyaman)

Area dapur

Area penyimpanan bahan makanan

Area *mezzanine* lantai 2

Toilet pengunjung

Toilet karyawan

Ada Apa Dengan Kopi (AADK) beroperasi setiap hari senin hingga minggu mulai pukul 07.00 - 23.00.

Pengunjung *coffee shop* merupakan dari semua kalangan. Mulai dari anak kecil hingga dewasa. Namun pada jam - jam tertentu mayoritas merupakan usia produktif yang sedang bekerja maupun berkumpul dengan tingkat ekonomi menengah keatas.

KAJIAN TEORI

Menurut (Ching, 1996), desain interior adalah merencanakan, menata ruangan dalam suatu bangunan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan akan sarana berlindung dan aktivitas bagi penghuninya. Desain interior bertujuan untuk penghuninya dapat beraktivitas dalam ruangan secara efektif dan nyaman (Dodsworth, 2009). Proses ini mencakup pemilihan elemen seperti pencahayaan, warna, tekstur, perabotan, dan dekorasi guna menciptakan suasana yang nyaman digunakan. Dalam desain interior, tidak hanya diperhatikan aspek estetika, tetapi juga aspek fungsionalitas, keamanan, kenyamanan, dan keberlanjutan lingkungan.

Desain interior meliputi beberapa aspek, di antaranya aspek fungsionalitas, aspek estetika, aspek kenyamanan, aspek keamanan dan aspek keberlanjutan. Kugler dalam Sainttyauw (2014: 5-9), mengatakan bahwa terdapat beberapa unsur yang membentuk desain interior di antaranya yaitu: ruang, variasi, hirarki, area personal, pencahayaan, tata suara, suhu udara, perawatan, kualitas udara, gaya dan *fashion*. Adapun unsur - unsur tersebut adalah tata letak ruang, keberagaman jenis ruang, hirarki, area personal, pencahayaan, suhu udara dan gaya desain.

Berdasarkan fungsinya ruangan dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu:

Ruang hunian adalah area di dalam bangunan yang dimaksudkan untuk aktivitas sehari-hari manusia, seperti beristirahat, bersantai, memasak, dan mandi.

Ruang komersial adalah ruang yang didesain untuk kegiatan bisnis atau perdagangan.

Ruang publik adalah area yang terbuka untuk umum dan dapat digunakan oleh seluruh masyarakat tanpa pembatasan tertentu, dimaksudkan untuk interaksi sosial dan kepentingan bersama.

Ruang edukasi adalah ruang yang dirancang dan dilengkapi dengan fasilitas khusus untuk kegiatan pembelajaran

Ruang hiburan adalah area yang dirancang khusus untuk menyediakan tempat bagi orang untuk menikmati kegiatan rekreasi atau hiburan. Seperti bioskop dan studio musik.

Ruang kesehatan dirancang untuk menyediakan pelayanan medis dan perawatan kesehatan dengan tujuan mendukung kesejahteraan fisik serta mental.

Indonesia memiliki potensi besar yang terletak pada bisnis makanan dan perilaku konsumtif masyarakatnya, khususnya dalam industri kafe. Fakta menunjukkan bahwa budaya kopi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Fenomena ini menciptakan peluang besar bagi pengembangan bisnis kafe dan industri makanan serta minuman lainnya. Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia, telah menunjukkan kemajuan signifikan dalam bidang bisnis dan fasilitas komersial. Surabaya telah menjadi pusat perdagangan utama di Jawa Timur, dan sejak itu terus berkembang menjadi pusat bisnis yang penting di Indonesia.

Dukungan infrastruktur yang memadai terus memperkuat posisinya sebagai pusat bisnis dan fasilitas komersial yang dinamis di Indonesia. Kemajuan Kota Surabaya dapat dilihat dari banyaknya resto makanan dan *coffee shop* yang berdiri hampir di setiap titik kota maupun di dalam *Mall*. Kopi merupakan minuman yang sangat digemari oleh hampir semua kalangan untuk memenuhi kebutuhan kafein ataupun untuk sekadar *lifestyle*. Pertumbuhan tingkat konsumsi kopi di Indonesia Sendiri telah mencapai 44%. Semakin hari jumlah peminat kopi

terus meningkat sehingga sangat berpengaruh dengan banyaknya jumlah *Coffee Shop* yang ada di Surabaya. *Sustainable Design* sendiri sudah yang cukup populer digunakan pada beberapa *Coffee Shop* di Surabaya.

Sustainable Design adalah desain yang berkelanjutan, yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif bangunan pada lingkungan, kesehatan, dan kenyamanan orang yang tinggal di dalamnya. Aplikasi Desain Berkelanjutan dapat dilakukan dalam mikrokosmos dan makrokosmos. Mikrokosmos diterapkan melalui produk dan barang yang digunakan sehari - hari. Sementara, makrokosmos diterapkan melalui bentuk fasad dan elemen interior ruangan. Secara umum, *Sustainable Design* bertujuan untuk menciptakan solusi yang ramah lingkungan, efisien dalam penggunaan sumber daya, berkelanjutan, serta mampu menghasilkan manfaat jangka panjang bagi masyarakat dan lingkungan.

Banyaknya jumlah ruang komersial seperti toko, restoran, kantor, dan hotel dapat memberikan dampak terhadap lingkungan, antara lain konsumsi energi yang tinggi, limbah kopi, dan konsumsi air. Berdasarkan riset Toffin yang dikutip melalui (iNews, 2019) pada Agustus 2019 kedai kopi di Indonesia tercatat ada lebih dari 2.950 gerai, jumlah ini meningkat dibandingkan tahun 2016 yang tercatat hanya ada 1000 gerai. Dampak-dampak tersebut dapat dikurangi dengan memanfaatkan energi terbarukan, menggunakan bahan bangunan ramah lingkungan seperti bahan daur ulang dan dapat didaur ulang, serta meminimalkan limbah melalui praktik pengelolaan limbah yang efisien.

Efisiensi dalam perancangan bangunan berkelanjutan meliputi 4 hal, yaitu efisiensi penggunaan energi, efisiensi penggunaan lahan, efisiensi penggunaan material, dan manajemen limbah. Ada beberapa hal yang dapat diterapkan pada bangunan dengan arsitektur berkelanjutan, yaitu bangunan hemat energy, efisiensi penggunaan lahan, efisiensi penggunaan material, dan memanfaatkan potensi energi terbarukan (Arsimedia, 2021). Untuk meningkatkan efisiensi energi, pada ruang komersial dapat menerapkan bukaan - bukaan di sekitar ruangan serta menggunakan lampu sensor LED yang dapat mendeteksi sinar matahari, penggunaan peralatan hemat energi, dan pengaturan suhu udara. Selain itu, pengelolaan limbah bekas pakai (*recycle*) yang baik juga menjadi faktor penting dalam upaya meningkatkan prinsip *sustainable design* ruang komersial.

Dalam penerapan *sustainable Design*, salah satu pendekatan yang dapat diadopsi adalah konsep 3R (*reduce - reuse - recycle*). konsep 3R yaitu mengurangi penggunaan bahan baru (*reduce*), memanfaatkan kembali material yang ada (*reuse*), dan mendaur ulang material yang dapat dipulihkan (*recycle*). Dengan memprioritaskan material yang menggunakan konsep 3R dapat membantu mengurangi jejak karbon dari industri material dan produksi interior. Selain itu, pemanfaatan kembali dan daur ulang material juga dapat mengurangi ketergantungan pada sumber daya alam yang terbatas.

Industri *coffee shop* menghasilkan cukup banyak limbah sampah plastik dalam bentuk gelas kopi sekali pakai, sedotan plastik, dan kemasan makanan. Limbah plastik ini dapat mencemari lingkungan jika tidak dikelola dengan baik dan tidak didaur ulang. Untuk mengurangi dampaknya dapat dilakukan penerapan konsep 3R (*reduce - reuse - recycle*). Konsep 3R yaitu mengurangi penggunaan bahan baru (*reduce*), memanfaatkan kembali material yang ada (*reuse*), dan mendaur ulang material (*recycle*). Menggunakan konsep 3R dapat membantu mengurangi jejak karbon pada industri material dan desain interior.

METODE PENELITIAN

Perancangan Interior *coffee shop* Ada Apa Dengan Kopi Surabaya ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan beberapa tahapan antara lain, *Understand, Ideate, Prototype* dan *Test*. Tahapan *Design Thinking* dilakukan dengan penerapan 2D melalui sketsa tangan hingga penggunaan software *rendering* untuk visualisasinya. Proses pengumpulan data dilakukan secara observasi secara langsung pada objek penelitian. Metode wawancara dilakukan dengan pemilik, staff dan pengguna *coffee shop*.

Pengumpulan data - data literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi dari jurnal, buku, dan internet. Setelah semua data terkumpul kemudian semua data disusun dalam sebuah tabel untuk dianalisis terkait kebutuhan ruang dan pengguna. Setelah menarik kesimpulan, konsep mulai dikembangkan. Realisasi konsep melalui skematik desain yang akan menjadi pedoman desain hingga akhir. Adapun data yang dibutuhkan adalah:

Metode Observasi Lapangan

Data lapangan fisik, mencakup berbagai data seputar kondisi eksisting bangunan. Diantaranya, bentuk fasad, arah mata angin, analisa pencahayaan dan penghawaan, kondisi sekitar bangunan, ukuran bangunan, bentuk arsitektur dan interior bangunan. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan pembuatan *Zoning* dan *Grouping*.

Data lapangan non-fisik, mencakup berbagai informasi terkait kebutuhan *Coffee Shop*. Diantaranya, kebutuhan ruang, kebutuhan pengguna, jam operasional, struktur organisasi, dan produk yang ditawarkan. Adapun data - data yang dibutuhkan dalam proses redesain Ada Apa Dengan Kopi Surabaya adalah:

Aktivitas pengguna ruang

Sarana dan fasilitas

Struktur organisasi

5 Program Checklist

Data Kebutuhan Ruang

Data Utilitas Ruang

Data Karakteristik Ruang

Data Pola Hubungan Ruang

Data Besaran Ruang

Data pembagian ruang

Data *Problem and Needs*

Metode Pengumpulan Data

Studi literatur, dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi terkait objek perancangan melalui berbagai sumber jurnal, buku dan internet yang membahas tentang karakteristik, tata ruang, sistem sanitasi, *brand image* dan standar ergonomis perabot *coffee shop*.

Studi Lapangan, dilakukan dengan mengunjungi beberapa *coffee shop* yang memiliki kriteria senada dengan objek perancangan. Hal ini bertujuan untuk mempelajari dan menambah inspirasi dalam proses perancangan.

Studi Tipologi, dilakukan dengan mengumpulkan beberapa jenis *coffee shop* yang akan dibandingkan melalui 9 elemen interior. Tujuannya adalah memahami kekurangan dan kelebihan masing - masing *coffee shop*.

Metode Pengolahan Data

Berdasarkan beberapa metode di atas akan didapatkan data - data yang akan diseleksi. Hasil kesimpulan dari data - data tersebut akan dianalisis kembali berdasarkan aspek interior untuk dijadikan acuan dalam pembuatan *programming*, konsep, skematik desain hingga desain akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada Apa Dengan Kopi (AADK) merupakan salah satu *coffee shop* di Surabaya yang menerapkan konsep *Sustainable Design*. *Coffee shop* ini berlokasi di sebelah jalan raya sehingga memudahkan pengunjung untuk mampir. AADK Coffee Shop memiliki misi tidak hanya sekedar menjadi tempat bertemu, namun menjadi teman bagi pengunjung. Memiliki area yang cukup luas, Ada Apa Dengan Kopi (AADK) terbagi menjadi beberapa ruang sesuai dengan kriteria masing - masing. Diantaranya ruang *outdoor*, ruang *indoor*, ruang *private*, dan ruang *semi-private*. Konsep *sustainable design* pada *coffee shop* ini dapat dilihat melalui arsitektur serta interiornya yang menggunakan banyak bukaan tinggi serta didominasi oleh material baja dan kayu alami.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan Ada Apa Dengan Kopi *coffee shop* dilatarbelakangi oleh kebutuhan ruang dan pengguna. Adapun diantaranya memaksimalkan penataan area pengunjung sehingga dapat menampung lebih banyak orang, menambah jumlah titik AC terutama pada area *mezzanine*, mengoptimalkan penggunaan ruang untuk *storage* penyimpanan barang, menambahkan sistem keamanan dan kebakaran serta menciptakan desain *cafe* yang memenuhi standar kenyamanan dan dapat menunjang segala aktivitas pengguna. Perancang juga ingin memperkuat penerapan *sustainable design* pada pengolahan pemilihan material, pemanfaatan energi alami dan daur ulang limbah menjadi barang bernilai.



Gambar 1. **Moodboard Konsep**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep yang diterapkan adalah Koa Brew. Koa memiliki arti kata (*Kind, Optimistic, and Adaptable*). Brew adalah slogan yang terkenal dalam dunia perkopian. Brew memiliki arti minuman panas yang di seduh dari serbuk atau biji kopi sesuai dengan AADK. Desain diterapkan dengan menggunakan gaya desain *Organic Modern*. Gaya desain *Organic* menekankan pada bentuk alami dan menghasilkan kesan yang lebih alami dan tidak terpola. Menggunakan warna - warna netral dengan perpaduan material alami. Adapun 3 kriteria yang harus dipenuhi adalah:

Eco - Design

Universal Design

New Normal Design

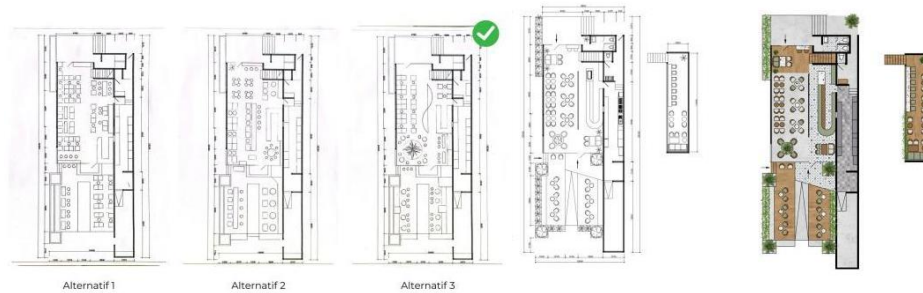
Hasil Skematik dan 3D Perancangan Desain AADK Wiyung

Ada Apa Dengan Kopi (AADK) dikenal sebagai *Coffee Shop* yang memiliki desain estetik dan unik. Pada *outlet* Wiyung ini dibedakan menjadi 5 zona yang dapat digunakan pengunjung sesuai kebutuhan. Diantaranya, zona nyaman (*indoor*), zona sepoi (*outdoor*), dan pojok cerita (*outdoor*) yang berada di lantai 1, zona inspirasi (*indoor*) dan zona kreatif (*outdoor*) yang berada di lantai 2.

Alternatif Layout

Setelah menentukan konsep, tahap selanjutnya adalah pembuatan *layout*. *Layout* ruangan dibuat dengan menggunakan software *Autocad* dengan skala yang jelas untuk membantu perancang dalam mengatur sirkulasi ruangan. Sirkulasi Pada

tahapan ini perancang menyajikan 3 alternatif *layout* yang akan dipilih 1 untuk dikembangkan.



Gambar 2. Alternatif *Layout* (kiri) & *Layout* Terpilih (kanan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sirkulasi ruangan dibuat sesuai prinsip Sustainable Design. Dengan penerapan desain universal untuk semua individu, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, serta penggunaan ruang yang efisien dalam mengurangi konsumsi energi.

Skematik Rencana Lantai

Proses skematik lantai ini berfungsi sebagai panduan visual perancang untuk penempatan ruang, fungsi masing-masing area, dan tata letak *furniture*. Pada tahapan ini perancang menggunakan perpaduan lantai beton bertekstur, *Homogenous Tile* dan *Parket Engineered*.



Gambar 3. Gambar Presentasi Rencana Lantai
Sumber: Dokumentasi Pribadi

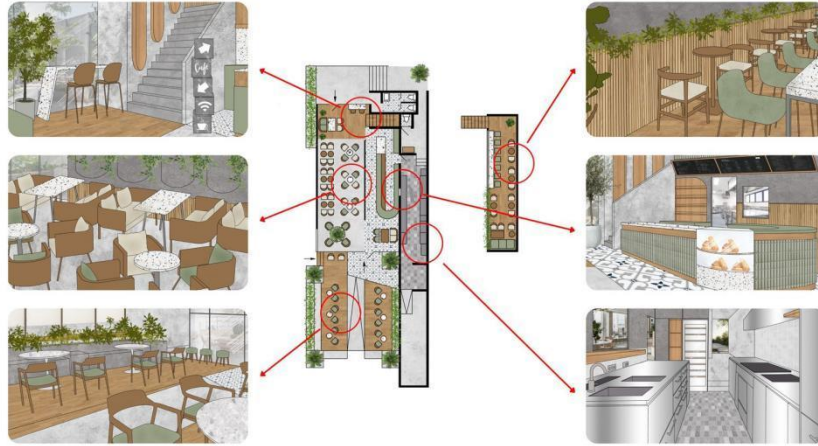
Lantai Beton Bertekstur menjadi alternatif ramah lingkungan karena tidak memerlukan penggunaan material baru dan memiliki umur pakai yang panjang.

Homogenous tile merupakan material *hard floor covering* yang kuat dan awet. Material terbuat dari bahan baku alami. Selain itu keramik jenis ini tahan noda sehingga mudah untuk dirawat dan dibersihkan. (Cain, 2007, p. 40).

Lantai parket *engineered* menggunakan bahan baku berupa perpaduan dari kayu laminate dan kayu solid. Parket *engineered* juga mudah untuk dirawat dan dibersihkan karena resistensi terhadap air lebih tinggi dibanding parket solid sehingga lebih tahan lama. (Muji, 2017).

Skematik Rencana Ruang

Setelah merencanakan pola lantai, perancang melakukan perencanaan ruangan. Perencanaan ruang digambar sesuai dengan ide dan konsep yang ditentukan. Dengan skematik rencana ruang ini dapat membantu dalam mengkomunikasikan ide-ide desain kepada pihak terkait.

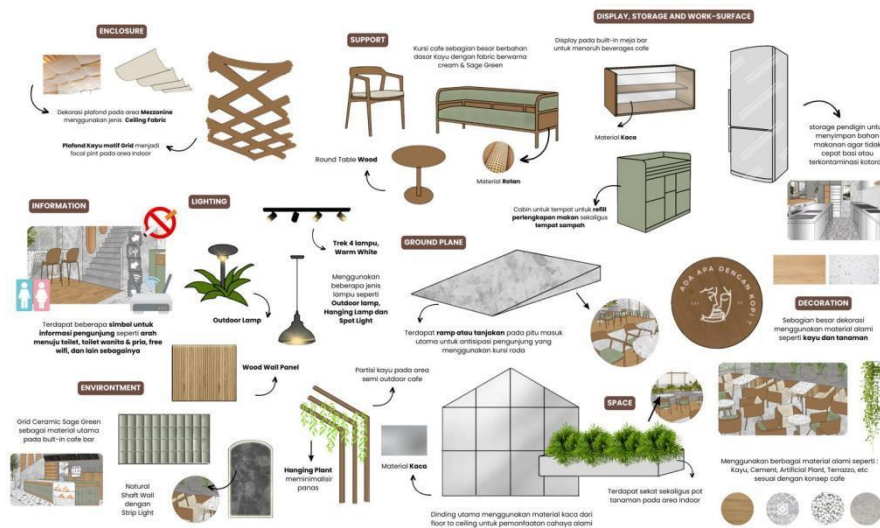


Gambar 4. **Skematik Rencana Ruang**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep *sustainable design* dapat dilihat melalui banyaknya bukaan jendela pada area ruangan. Jendela dibuat tinggi *floor to ceiling* untuk mengoptimalkan masuknya sinar matahari. Sehingga lampu pada ruangan hanya dinyalakan pada sore dan malam hari.

Penerapan 9 Elemen Interior

Salah satu syarat terciptanya ruang interior yang nyaman adalah dengan penerapan 9 elemen interior. 9 elemen interior tersebut diantaranya, *Environment, Space, Light, Ground Plane, Support, Enclosure, Information, Decoration, Display, Storage and Work-Surface*



Gambar 5. Skematik Penerapan 9 Elemen Interior
Sumber: Dokumentasi Pribadi

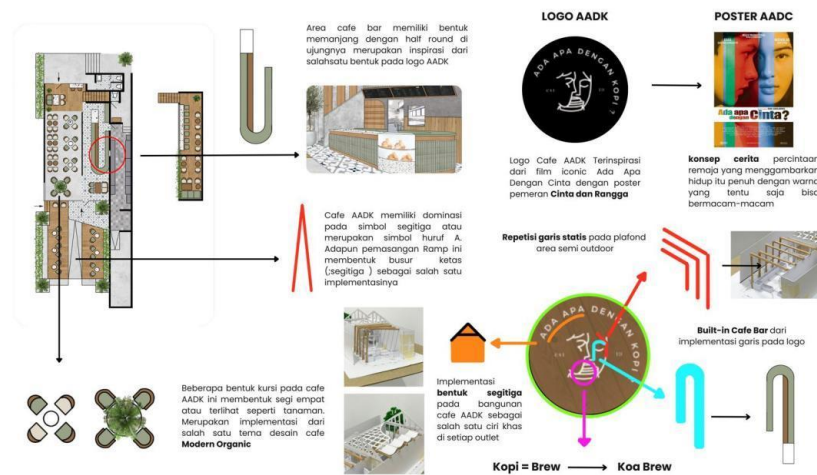
Salah satu perabot meja pada area Ada Apa Dengan Kopi (AADK) *coffee shop* ini merupakan hasil daur ulang limbah plastik. Plastik didapat dengan menaruh box pemilah sampah di area *coffee shop*. Sampah plastik berupa gelas di daur ulang dengan cara dipotong-potong dan dilelehkan di oven. Setelah leleh, plastik dicetak dan dibuat menjadi meja. Hal ini dapat membantu mencegah *Carbon Footprint*.



Gambar 6. Gambar Furniture Hasil Recycle Plastik Pengunjung
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penerapan *Brand Image* pada Interior *Coffee Shop*

Brand image menciptakan identitas yang membedakan *coffee shop* dari pesaingnya, mencerminkan nilai-nilai, visi, dan kepribadian merek. Hal ini membantu membangun kesan yang konsisten dan mengikat pelanggan dengan merek tersebut.



Gambar 7. Skematik Penerapan *Brand Image*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pembuatan Maket Studi

Maket studi membantu perancang untuk menggambarkan konsep desain secara visual kepada klien dengan lebih jelas dan detail, serta menguji skala dan proporsi ruang secara fisik sebelum implementasi desain. Ini membantu memastikan bahwa desain interior dapat direalisasikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan klien.



Detail Elemen Interior Maket

Gambar 8. **Skematik Penerapan *Brand Image***
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pembuatan Desain 3D dengan *Software Sketchup* dan *Rendering*

Gambar desain 3D yang dibuat melalui *Software Sketchup* dan *Enscape* memiliki peran penting dalam memvisualisasikan proyek perancangan, memfasilitasi komunikasi antara perancang dan klien, memungkinkan untuk digunakan dalam presentasi dan pemasaran, serta menjadi panduan untuk proses produksi, memastikan keselarasan antara konsep dan realisasi akhir dengan efektif dan efisien.

Semi Outdoor Area



Zona Sepoi AADK Cafe Surabaya

Gambar 9. **Gambar *Rendering* (Zona Sepoi)**
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Indoor Area



Zona Nyaman AADK Cafe Surabaya

Gambar 10. Gambar Rendering (Zona Nyaman)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

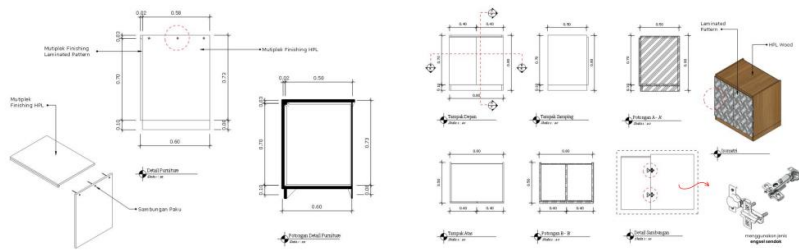
Mezzanine Area



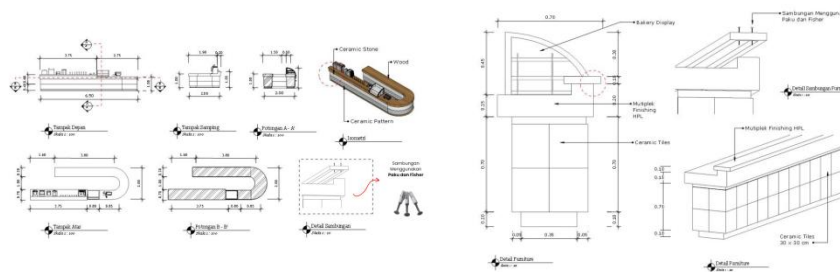
Zona Nyaman AADK Cafe Surabaya

Gambar 11. Gambar Rendering (Zona Nyaman Lantai 2)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar Detail Furniture

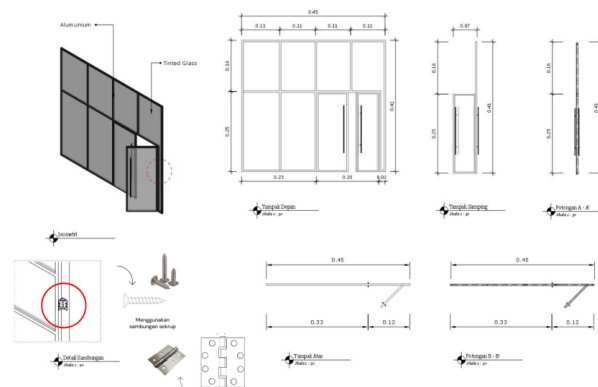


Gambar 12. Gambar-Gambar *Detail Furniture 1*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

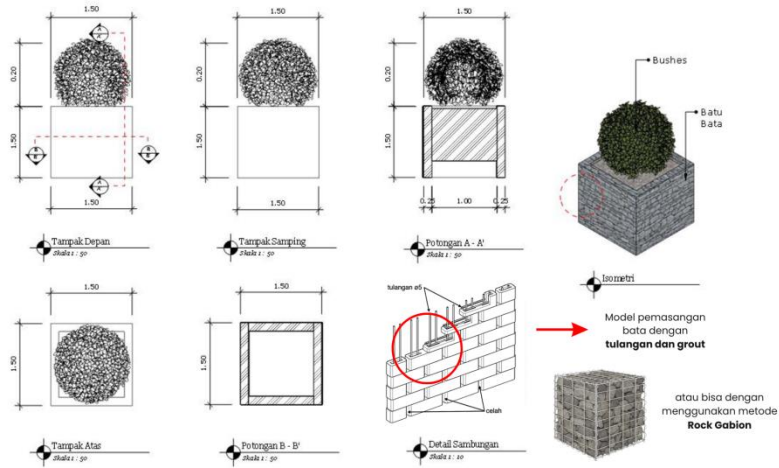


Gambar 13. Gambar-Gambar *Detail Furniture 2*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar Detail Elemen Interior



Gambar 14. Gambar-Gambar *Detail Elemen Interior 1*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 15. Gambar-Gambar Elemen Interior 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar Axonometri

Axonometri memudahkan pemahaman terhadap hubungan spasial antara elemen-elemen objek dengan jelas dan bentuk, ukuran, dan hubungan antar bagian dalam sebuah desain.



Gambar 16. Gambar Axonometri AADK Coffee Shop
Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses perancangan pada interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) *coffee shop* ini cukup memberikan pengaruh yang baik bagi masyarakat Surabaya yang ingin berkunjung. Dengan adanya penerapan *Sustainable Design* dapat menciptakan lingkungan yang ramah lingkungan, meningkatkan pengalaman pelanggan dengan ruang yang nyaman dan sehat, serta mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan sekitar sambil memberikan kontribusi positif terhadap komunitas lokal dan global. Proses pemilahan sampah menjadi bahan daur ulang perabot juga menunjukkan bahwa sudah banyak masyarakat yang sadar akan pentingnya menjaga kesehatan lingkungan dengan mengurangi *carbon footprint* melalui langkah kecil yang sangat berarti.

Saran

Hasil perancangan interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) *coffee shop* ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberi solusi pada berbagai permasalahan ruang maupun pengguna yang ada pada Ada Apa Dengan Kopi (AADK). Hasil perancangan desain interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) *coffee shop* ini diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan yang ramah lingkungan, ruang yang nyaman dan sehat, serta mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan. Hasil perancangan desain interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) *coffee shop* ini diharapkan dapat menginspirasi perancang lain untuk dapat membangun bangunan berkelanjutan lebih banyak lagi. Hasil perancangan desain interior Ada Apa Dengan Kopi (AADK) *coffee shop* ini diharapkan dapat menjadi aksi nyata bagi masyarakat untuk membantu dalam proses pengelolaan lingkungan untuk menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsimedia. 2021. Penjelasan Arsitektur Berkelanjutan dan Penerapannya Pada Bangunan. <https://www.arsimedia.com/2021/03/penjelasan-arsitektur-berkelanjutan-dan.html>
- Ching, Francis D.K. 2008. *Desain Interior; Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga.
- Dodsworth, Simon. 2009. *Chapter 6: The Human Interface in The Fundamental of Interior Design*. AVA Publishing SA. Switzerland.

- Kugler, Cecilia. 2007. *Interior Design Considerations and Developing the Brief*. Principal. Sydney. Australia: CK Design International.
- Muzi. 2017. 5 Kelebihan Lantai Parket Engineered. Diakses pada tanggal 11 Mei 2020 dari <https://muziparquet.com/5-kelebihan-lantai-parket-engineered/>
- Priyoga, Iwan. 2010. “Desain Berkelanjutan (Sustainable Design)”. *Majalah Ilmiah Universitas Pandanaran* Vol 8, No 16. Diakses pada tanggal 17 Januari 2021.
- Toffin. 2019. *Bisnis Kedai Kopi Makin Menggeliat di 2019*. Dikutip melalui Industry Coid, 2019