

Perancangan Interior “Ardeakon Cafe and Gallery” dengan Pendekatan Eko-Desain di Temanggung

Elisa Liliani Winata¹, Hedy Constancia Indrani^{1*}

¹ Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Corresponding Author

*cornelli@petra.ac.id

ABSTRAK

Kalangan anak muda gemar berkumpul dan bersantai di *cafe*. Kegiatan berkumpul yang kian meningkat turut meningkatkan keberadaan *cafe*. Pembangunan *cafe* seringkali kurang memperhatikan permasalahan global seperti perubahan iklim, polusi, dan penurunan keanekaragaman hayati, sehingga hal ini memberikan dampak bagi lingkungan sekitarnya. Pembangunan *cafe* dengan pendekatan eko-desain penting guna mendukung keseimbangan dan kelestarian lingkungan. Seiring keinginan *brand Ardeakon* dalam melakukan perluasan dari usaha *interior build* dan peralatan otomatis ke sektor retail *food and beverage* di Kota Temanggung, maka identitas *brand Ardeakon* perlu diterapkan ke dalam desain interior melalui perancangan interior *Ardeakon cafe and gallery* dengan tepat. Kualitas suatu usaha dipengaruhi kualitas *brand* dan desain interior yang dapat diaplikasikan ke dalam tempat usaha. Identitas *brand* dalam desain interior yang baik akan membantu mempermudah pengunjung untuk mengingat dan mengenali ciri khas serta karakter *cafe* dan *gallery* ini. Perancangan interior *Ardeakon cafe and gallery* yang menggunakan metode perancangan *design thinking* dan pendekatan eko-desain menekankan organisasi ruang yang efektif dan efisien, penggunaan material yang ramah lingkungan, efisien dalam pemakaian energi dan sumber daya, serta mengaplikasikan penerapan identitas *brand* dengan tepat. Hasil perancangan interior *Ardeakon cafe and gallery* dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu lingkungan dan memberikan kontribusi dalam mengurangi dampak lingkungan. Selain itu, pembangunan *cafe* dan *gallery* yang unik ini dapat menarik perhatian dan dikenal masyarakat, serta dapat menjadi salah satu daya tarik wisata bagi Kota Temanggung.

Kata kunci: *Perancangan interior; cafe dan gallery; eko-desain; identitas brand*

PENDAHULUAN

Saat ini, *cafe* merupakan tempat paling populer di dalam masyarakat, khususnya di kalangan anak muda. Berbagai *cafe* didukung dengan tema dan promosi menarik, seperti konsep dengan musik tertentu, harga terjangkau, menu dengan sentuhan tradisional hingga modern, sehingga menjadi suatu daya tarik yang khas (Fauz, Punia, & Kamajaya, 2017). Dengan menghadirkan keunikan dan kekhasan dalam desain interior *cafe*, tentu akan memperkuat minat masyarakat untuk datang ke tempat tersebut. Konsep *cafe* yang sekaligus menghadirkan *gallery* untuk memamerkan dan memasarkan produk interior serta *3D printing* tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat.

Dunia sedang menghadapi 3 (tiga) krisis global, yakni perubahan iklim, polusi, dan penurunan keanekaragaman hayati (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia, 2023), sehingga penting untuk memperhatikan hal tersebut ketika merancang interior. Perancangan interior *Ardeakon cafe and gallery* menggunakan pendekatan eko-desain sebagai upaya untuk mengatasi isu-isu lingkungan yang sedang terjadi, sehingga perancangan ini lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan melalui penggunaan material ramah lingkungan, mengoptimalkan sistem pencahayaan dan penghawaan alami, serta penghematan energi listrik. Selain itu, seiring keinginan *brand Ardeakon* dalam melakukan perluasan dari usaha *interior build* dan peralatan otomatis ke sektor retail *food and beverage*, maka identitas *brand Ardeakon* perlu diterapkan ke dalam desain interior *cafe* dan *gallery* dengan tepat. Kualitas suatu usaha dipengaruhi pula oleh kualitas *brand* dan desain interior yang

diaplikasikan ke dalam tempat usaha tersebut (Lesmana, Purwoko, & Prihatmanti, 2015). Oleh karena itu, penting untuk mengaplikasikan identitas *brand* dengan baik dan tepat ke dalam desain interior *Ardeakon cafe and gallery*. Identitas *brand* dalam desain interior yang baik akan membantu mempermudah pengunjung untuk mengingat dan mengenali ciri khas dan karakter *cafe and gallery* ini.

Perancangan interior *Ardeakon cafe and gallery* diharapkan dapat menjawab permasalahan terkait isu-isu lingkungan, memenuhi kebutuhan ruang dan penggunaannya, menarik perhatian dan dikenal masyarakat, bahkan dapat menjadi daya tarik wisata di Kota Temanggung.

LITERATUR

A. Eko-desain

Eko-desain merupakan salah satu rumusan dari 3 (tiga) faktor pendekatan pembangunan berkelanjutan (*sustainable design*), yaitu pendekatan ekologi. Elemen ekologi dalam desain interior mencakup hubungan manusia dengan ruang dan lingkungan sekitarnya (Kusumarini, Sachari, & Isdianto, 2007). Dalam penjelasannya terdapat 8 (delapan) aspek eko-desain yang perlu menjadi perhatian, yaitu:

1. Organisasi ruang, meliputi aktivitas dan kebutuhan ruang, pengelompokan ruang, orientasi ruang, pengaturan sirkulasi dan akses, serta arah angin dan matahari.
2. Pemilihan material, yaitu penggunaan bahan ramah lingkungan, produksi dengan konsumsi energi minimal, dapat dikembalikan ke alam, dan diperoleh dari sumber alam lokal.
3. Sistem pencahayaan, yaitu memanfaatkan pantulan cahaya alami, pengaturan jenis dan intensitas cahaya, pengurangan panas dan *glare*, serta pemanfaatan energi terbarukan.
4. Sistem penghawaan, mengoptimalkan aliran udara alami dan pemanfaatan energi matahari secara pasif melalui konveksi, radiasi, dan penguapan.
5. Polusi dalam ruang, yaitu upaya untuk mengurangi dan mencegah pertumbuhan zat pencemar dalam ruangan, baik yang bersifat kimiawi, biologis, dan fisikal.
6. Sanitasi air, meliputi sirkulasi sumber air bersih dan pengelolaan limbahnya.
7. Emisi elektromagnetik, mencakup pengendalian radiasi teknologi seperti medan listrik buatan, medan magnet buatan, dan medan magnet statis buatan.
8. Manajemen sampah, yaitu usaha untuk mengelola dan memanfaatkan limbah produk, serta pengelompokan jenis sampah dan pengolahan sampah

B. Identitas Brand

Dalam membentuk sebuah identitas *brand*, desain interior memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan melalui metode lain seperti logo dan tanda. Apabila ingin menciptakan atmosfer ruang yang menarik sesuai dengan identitas *brand* tertentu, maka seorang desainer harus mampu mengkomunikasikan pesan yang terkandung dalam *brand* tersebut (Imani & Shishebori, 2014).

Tabel 1. Komponen dalam Desain Interior yang Berpengaruh terhadap *Branding*

Komponen	Strategi
Ruang	Menciptakan atmosfer yang mencerminkan sejarah merek dengan unik, memberikan pengalaman ruang yang berkesan dan mudah diingat.
Warna	Menerapkan perpaduan warna yang khas dan sejalan dengan identitas <i>brand</i> pada ruang dan elemen interior.
Material	Menerapkan perbedaan material untuk menonjolkan jenis-jenis material tertentu dalam desain interior.
Bentuk	Menggunakan bentuk-bentuk simbolis yang mampu mengekspresikan karakteristik dan konsep <i>brand</i> .

Cahaya	Merubah tata pencahayaan sesuai dengan area dan subjek yang berhubungan dengan <i>brand</i> .
<i>Furniture</i>	Penekanan khusus pada <i>furniture</i> sebagai elemen utama dalam ruang.
Kebutuhan dan Faktor Manusia	Mengoptimalkan dekorasi ruang dan pemanfaatan simbol untuk mengkomunikasikan identitas <i>brand</i> .

Sumber: Imani & Shishebori (2014)

METODE PERANCANGAN

A. Objek Desain

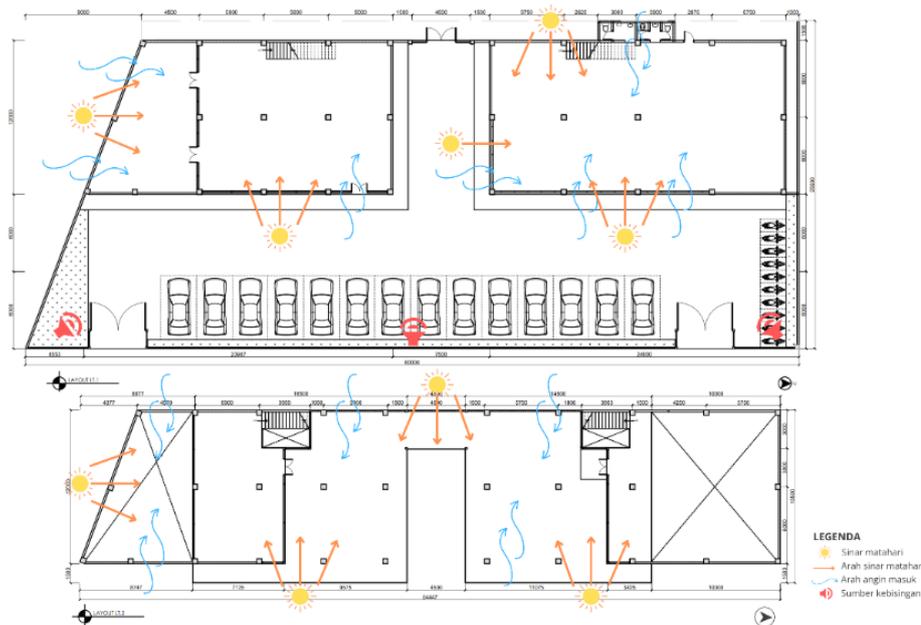
Ardeakon cafe and gallery memiliki 2 (dua) lantai dan berlokasi di Jl. Gerilya, Dompon, Kowanganm, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. *Cafe* dan *gallery* ini memiliki letak yang strategis dan cukup ramai, karena terdapat kampus, sekolah, dan gedung olahraga di sekitarnya. Selain itu, juga terdapat lahan pertanian dan lahan kosong, sehingga suasananya selalu sejuk dan dapat melihat pemandangan alam sekitar.



Gambar 1. Letak Strategis *Ardeakon Cafe and Gallery* (A) Kampus Akademi Kesehatan Muhammadiyah Temanggung dan SMP Negeri 2 Temanggung (B) Kelurahan Kowangan (C) Lahan Kosong
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Ardeakon merupakan singkatan dari Artistik Desain Automatisasi Konstruksi, yakni sebuah usaha industri yang membuat berbagai produk *custom* untuk interior, peralatan otomatis, dan produk 3D *printing*. Pemilik menginginkan sebuah *cafe* dan *gallery* yang dapat mendukung usahanya dan melayani masyarakat di sekitarnya, terutama kalangan anak muda. Pemilik menginginkan desain *cafe* dan *gallery* yang ramah lingkungan dan dapat menghemat energi, serta menggunakan gaya desain modern industrial yang digemari kalangan anak muda saat ini.

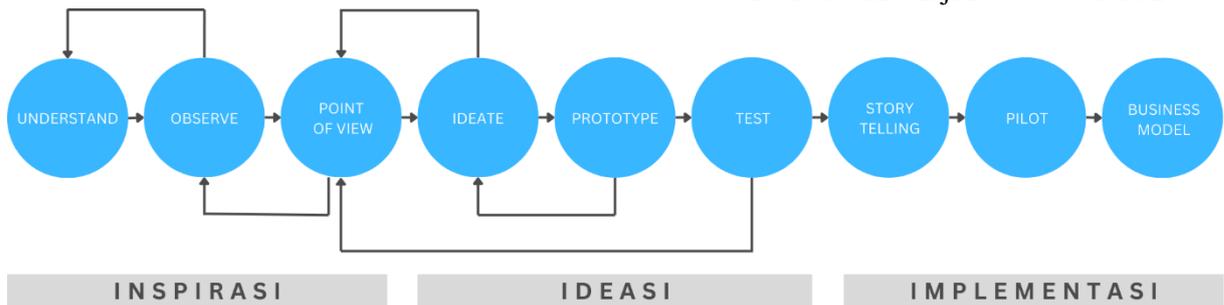
Permasalahan utama adalah bagaimana penerapan pendekatan eko-desain agar dapat menghemat energi, menciptakan ruang sehat, dan ramah lingkungan, serta mendukung identitas *brand* yang diinginkan pemilik. Permasalahan kedua adalah bagaimana penerapan gaya interior modern industrial yang sedang digemari kalangan anak muda, agar dapat menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung untuk bersantai.



Gambar 2. Layout Lantai 1 dan 2 beserta Analisis Pencahayaan, Penghawaan, dan Akustik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

B. Tahapan Perancangan

Design thinking merupakan kerangka pendekatan yang berpusat pada manusia, yang menjadi strategi inovasi dan suatu paradigma manajemen baru untuk nilai kreasi (Juniantari, Ulfa, & Praherdhiono, 2023). Perancangan interior ini menggunakan 9 (sembilan) tahapan *design thinking*, yakni: (1) *understand*; (2) *observe*; (3) *point of view*; (4) *ideate*; (5) *prototype*; (6) *test*, (7) *story telling*, (8) *pilot*, dan (9) *business model* (Brown, 2008). Tahap *understand* merupakan tahap mengumpulkan data teori dan literatur melalui jurnal dan buku yang berkaitan dengan perancangan desain interior dan teori pendekatan eko-desain. Tahap *observe* merupakan tahap mengemukakan permasalahan yang dialami pengguna; melaksanakan observasi lapangan; mengumpulkan data lapangan; dan mengumpulkan tipologi serupa. Tahap *point of view* merupakan tahap menyusun *programming* yang meliputi hasil analisis data lapangan dan solusi yang akan diterapkan pada perancangan interior *cafe* dan *gallery*. Tahap *ideate* merupakan tahap membuat konsep desain dan *mood board*; alternatif desain skematik; dan menjabarkan penerapan konsep serta pendekatan pada perancangan interior. Tahap *prototype* merupakan tahap membuat *3D modelling*, gambar presentasi, dan gambar kerja dari perancangan interior. Tahap *test* merupakan tahap evaluasi desain untuk mendapatkan masukan yang bersifat membangun guna memperbaiki desain. Tahap *story telling* merupakan tahap membuat maket studi dengan skala 1:50 dan *3D video walkthrough* untuk menampilkan hasil perancangan secara *3D*. Tahap *pilot* merupakan tahap pelaksanaan uji kelayakan desain perancangan interior dengan melakukan *meeting* dan evaluasi bersama pemilik selaku klien. Terakhir, tahap *business model* yakni tahap menjelaskan nilai-nilai perancangan interior yang dapat diterima di kalangan masyarakat; menjelaskan pemilihan gaya dan konsep desain interior sebagai bentuk *branding* dan *marketing*, serta sistem bisnis yang dapat menjadi daya tarik masyarakat (Brown, 2008).



Gambar 3. Skema Tahapan *Design Thinking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan interior *Ardekon cafe and gallery* menggunakan konsep desain “*Elegant and Comfy Industrial Cafe Gallery*”. Konsep “*elegant*” digunakan karena target market merupakan kalangan menengah hingga atas, serta warna-warna pada logo Ardekon juga memiliki kesan yang mewah. Hal ini diterapkan dalam pemilihan material yang tampak mewah dan penggunaan warna *gold* sebagai aksesoris. Konsep “*comfy*” digunakan agar pengguna dapat merasa nyaman dan santai ketika berada di dalam *cafe* dan *gallery*, serta desain yang ramah lingkungan. Untuk itu, diterapkan melalui desain yang ergonomis, pencahayaan dan penghawaan alami yang baik, sirkulasi dan penataan ruang yang nyaman, serta memanfaatkan suasana alam sekitar untuk diintegrasikan ke dalam desain. Konsep “*industrial*” digunakan karena sesuai dengan usaha yang dijalankan Ardekon yaitu *3D printing*, peralatan otomatis, dan produksi interior. Untuk itu, diterapkan melalui penggunaan material dan desain interior yang dibiarkan *expose*.



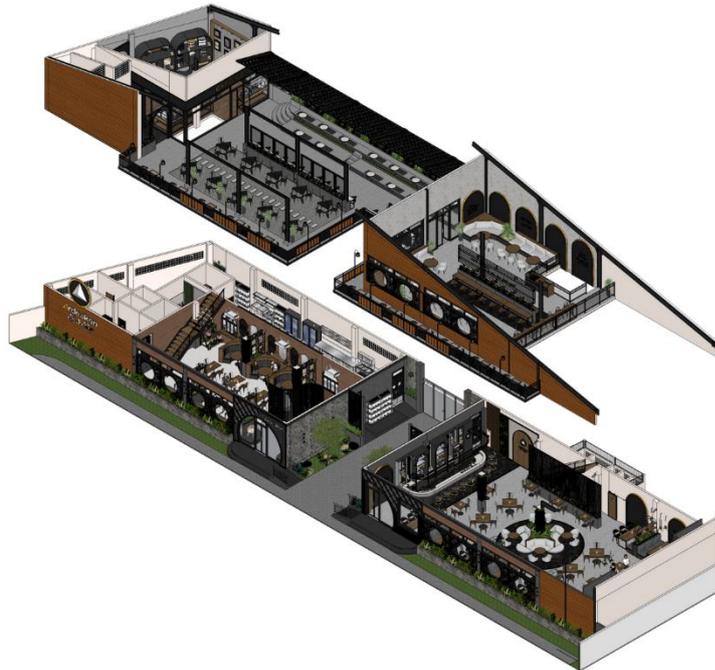
(a)



(b)

Gambar 3. Perancangan *Layout* (a) Lantai 1 dan (b) Lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 3. menunjukkan *layout* dengan tata ruang dan sirkulasi yang nyaman. Luas area yang didesain sebesar 980 meter persegi, yang terdiri dari area kasir, area makan *indoor*, area bar, *stage*, toilet pengunjung, area makan *outdoor*, area *gallery*, area istirahat *staff*, toilet *staff*, dapur, dan ruang kerja pemilik. Tiap ruang didesain dengan fasilitas yang lengkap, sehingga bisa mewadahi aktivitas pengguna. Tata ruang didesain berdasarkan hubungan antar ruang, sehingga aktivitas pengguna dapat berjalan dengan baik dan efisien. Desain *layout* ini juga memaksimalkan area *cafe* untuk dikombinasikan dengan *gallery*. Pada area *cafe* terdapat beberapa produk *display* karya Ardeakon, sehingga pengunjung dapat melihat produk dan proyek yang pernah dibuat Ardeakon sambil menikmati makanan dan minuman yang disajikan.



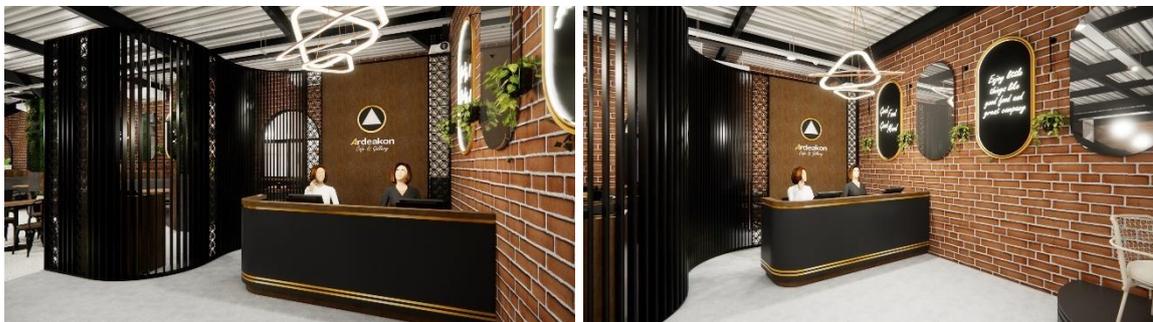
Gambar 4. Aksonometri Lantai 1 dan 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 4. menampilkan aksonometri lantai 1 dan 2 sebagai gambaran ruang secara 3D, sehingga memperjelas desain tata letak dan sirkulasi dalam ruang. *Ardeakon cafe and gallery* didesain dengan membawa suasana alam sekitar ke dalam ruang, sehingga pengunjung tetap dapat merasa sejuk dan nyaman. Letak antar ruang menjadi efektif dan efisien, karena memisahkan area kerja *staff* (area servis) dan ruang kerja pemilik dengan area pengunjung *cafe* dan *gallery*, sehingga tidak mengganggu sirkulasi dan aktivitas antara *staff* dengan pengunjung.



Gambar 5. Fasad dan Main Entrance
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Fasad bangunan didesain dengan menampilkan ciri khas Ardeakon, yaitu bentuk-bentuk lengkung yang terinspirasi dari bentuk lingkaran pada logo Ardeakon. Jendela pada fasad didesain bisa dibuka dan ditutup dengan arah gerak *swing* menggunakan *pivot*, sehingga penghawaan alami dapat leluasa masuk ke dalam ruang dan dapat mengurangi kebutuhan energi listrik, terutama AC. Penghawaan alami dapat diperoleh dengan optimal setiap bulan Juni-September, karena pada bulan-bulan tersebut cuaca di Temanggung cerah dan tidak hujan, dengan suhu berkisar antara 18°C dan 27°C (Weather, 2020). Fasad didesain dengan material ramah lingkungan menggunakan kayu dan batu alam. Selain itu, penggunaan material kayu, batu alam, dinding bata *expose*, dan metal hitam sebagai dekorasi *main entrance* dapat memberikan kesan modern industrial, sesuai dengan usaha Ardeakon yang bergerak di bidang produksi interior, mesin otomatis, dan produk 3D *printing*. Area *entrance cafe* dan *gallery* dilengkapi dengan jalur sirkulasi berupa *ramp*, sebagai salah satu fasilitas untuk membantu pengunjung disabilitas maupun yang membawa *stroller* bayi, sehingga akses masuk pengunjung menjadi lebih mudah.



Gambar 6. Area *Frontdesk* dan Kasir
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area *frontdesk* dan kasir terletak tepat di depan pintu masuk utama, sehingga saat pengunjung datang dapat langsung disambut dan diarahkan *staff* ke area meja makan. Selain itu, letak kasir juga mempermudah pengunjung untuk membayar dan dekat dengan akses pintu keluar. Warna hitam dan emas digunakan untuk meja *frontdesk* dan kasir diambil dari logo Ardeakon. Kedua warna tersebut memberikan kesan mewah sesuai dengan target market, yaitu dari kalangan menengah hingga atas. *Backdrop* area *frontdesk* dan kasir menggunakan material metal laser *cutting* berbentuk logo Ardeakon. Desain *backdrop* merupakan salah satu produk interior yang menunjukkan identitas *brand* dan berfungsi sebagai salah produk *display* untuk memperkenalkan kepada pengunjung *cafe* dan *gallery*.



Gambar 7. Detail *Backdrop* Area *Frontdesk* dan Kasir
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Sistem pencahayaan *cafe* untuk sore hingga malam hari menggunakan lampu *Light Emitting Diode* (LED) merek Philips dengan tipe warna lampu *warm*. Pada pagi hingga siang hari mengoptimalkan pencahayaan alami dari jendela, sehingga dapat menghemat penggunaan energi listrik. Sistem penghawaan *cafe* menggunakan *Air Conditioning* (AC) merek Panasonic *Ceiling Exposed Inverter R32* Seri NX dengan fitur penghematan daya listrik dan mengoptimalkan penghawaan alami pada bulan Juni-September. Pemilihan material untuk area lantai menggunakan *granite tile* merek Granito dan area dinding menggunakan bata *expose* merek Bakoel Bata yang ramah lingkungan.



Gambar 8. Area Makan *Indoor* Lantai 1 di sisi Barat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area makan *indoor* di sisi Barat dilengkapi dengan partisi ruang yang juga berfungsi sebagai tempat *display* proyek-proyek Ardeakon dalam bentuk foto, sehingga dapat mengenalkan Ardeakon kepada pengunjung. Bentuk lengkung pada dekorasi dinding dan sofa diambil dari bentuk lingkaran logo Ardeakon yang dapat memberikan kesan elegan pada desain ruang. Bagian *ceiling* dan dinding dibiarkan terlihat *expose*, karena dapat memberikan kesan modern industrial.



Gambar 9. Area Makan *Indoor* Lantai 1 di Sisi Timur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area makan *indoor* di sisi Timur dilengkapi dengan fasilitas *stage*, sehingga pengunjung dapat menikmati makanan dan minuman sambil mendengarkan *live music* atau acara-acara tertentu. Material bagian dinding bersifat ramah lingkungan, berupa bata *expose* dan beberapa area dinding diberi *finishing* cat Nippon Paint jenis *water-based* dan memiliki *Volatile Organic Compound* (VOC) rendah (senyawa organik yang mudah menguap pada suhu ruangan 20-25 derajat Celcius), sehingga aman untuk kesehatan pengunjung. Bagian dinding juga didekorasi dengan tanaman, sehingga dapat memberikan kesan sejuk dalam ruang dan membantu memperbaiki kualitas udara dalam ruang (*Indoor Air Quality/IAQ*). Polusi dalam ruang dapat diatasi dengan memaksimalkan sirkulasi udara melalui bukaan-bukaan yang tersedia. Selain itu, beberapa jenis tanaman dapat turut membantu memperbaiki IAQ, antara lain *sansevieria*,

spider plant, sirih gading, dan palem bambu (Isnawati, 2021, pp. 89-91).



Gambar 10. Tanaman (a) *Sansevieria*, (b) *Spider Plant*, dan (c) Sirih Gading
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Tanaman yang digunakan di dalam ruang *cafe* dan *gallery* adalah *sansevieria*, *spider plant*, dan sirih gading. Tanaman *sansevieria* atau dikenal juga dengan ‘lidah mertua’ menghasilkan oksigen dan dengan perawatan yang mudah, karena hanya perlu disiram 2 (dua) kali dalam seminggu. *Sansevieria* hanya memerlukan sedikit air dan cahaya, sehingga cocok digunakan di dalam ruang. Selain itu, tanaman ini juga mampu menghilangkan bau racun dari cat dinding dan *furniture*. *Sansevieria* mampu menyerap racun di udara dan pancaran radiasi peralatan elektronik. Lima helai *sansevieria* dewasa mampu menetralsir udara yang tercemar dan membersihkan ruangan dengan volume 100 meter kubik (panjang x lebar x tinggi = 5 x 5 x 4 meter kubik) (Syamsia & Idhan, 2015, p. 15). Tanaman *sansevieria* diletakkan menyebar keseluruhan ruang *cafe* sesuai dengan standar kebutuhan setiap 100 meter kubik. Tanaman *spider plant* merupakan tanaman yang cocok digunakan sebagai pembersih udara dalam ruang, karena mampu membantu menghilangkan karbon monoksida dan senyawa berbahaya seperti *formaldehyde* dan *xylene*. Tanaman sirih gading bermanfaat untuk menyerap racun, seperti karbon monoksida, *formaldehyde*, *xylene*, *toulene*, dan *benzene*, serta polusi dan debu, sehingga baik untuk pernapasan dan sikulasi udara di dalam ruang *cafe*.

Pada area makan ini juga terdapat produk *display* Ardeakon, berupa produk 3D *printing* yang diletakkan pada rak *display*. Rak *display* didesain dengan bentuk lengkung dan berwarna hitam sesuai dengan identitas *brand* Ardeakon. Rak *display* juga berfungsi sebagai partisi antar area duduk, sehingga bisa memberikan kesan *private* kepada masing-masing pengunjung *cafe*. Selain itu, dengan adanya rak *display* produk 3D *printing* ini, pengunjung bisa menikmati makanan dan minuman sambil melihat karya-karya Ardeakon.



Gambar 11. Area Bar dan *Stage* di Lantai 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area bar terletak sangat strategis dan mudah dijangkau pengunjung, karena berada tepat di depan pintu *secondary entrance*. Bar didesain dengan warna dan bentuk lengkung yang diambil dari stilasi logo Ardeakon, sehingga dapat mencerminkan identitas *brand*. Selain itu, penggunaan warna hitam, putih, abu-abu dan aksent *gold* juga dapat memberikan kesan elegan dan mewah, sehingga dapat menarik pengunjung untuk masuk. Bagian lantai dalam ruangan menggunakan material granit, karena tahan lama dan ramah lingkungan. Televisi (TV) tipe LED yang menampilkan menu makanan dan minuman pada area bar diletakkan pada ketinggian yang ideal, sehingga aman dan nyaman untuk pengunjung.

Desain *stage* cukup *simple* dan tidak terlalu banyak dekorasi, agar dapat ditata ulang sesuai kebutuhan berbagai acara yang akan diselenggarakan. Dinding *stage* menggunakan material panel limbah kayu, sehingga dapat mengurangi pencemaran lingkungan. Selain itu, pemanfaatan material limbah kayu juga bertujuan untuk membangun ciri khas desain interior suatu tempat sebagai strategi pemasaran (Primadani, Larasati, & Isdianto, 2019). Area *stage* juga dilengkapi dengan ruang persiapan dan *storage* untuk penyimpanan barang keperluan acara. Letak *stage* sangat strategis, karena berada tepat di bawah area *void*, sehingga tidak hanya pengunjung di lantai 1 yang bisa menikmati acara, tetapi juga sampai di lantai 2.



Gambar 12. Area Makan *Indoor* di Lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area makan *indoor* di lantai 2 menggunakan material dinding bata *expose* dan batu alam yang ramah lingkungan. Sistem penghawaan mengoptimalkan penghawaan alami melalui jendela dengan sistem *cross ventilation* atau menggunakan AC merek Panasonic *Ceiling Exposed Inverter R32 Seri NX* dengan fitur penghematan daya listrik. Meja makan yang berada di tengah ruangan menggunakan material limbah kayu dengan *finishing* cat Mowilex *woodstain* yang ramah lingkungan. Area makan ini juga didesain dengan gaya modern industrial berbentuk lengkung, berwarna hitam, putih, dan *gold* sesuai dengan identitas *brand*. Dekorasi panel di dinding juga merupakan salah satu produk *custom* yang dibuat Ardeakon sebagai produk *display*, agar menarik pengunjung untuk dapat mengenal karya-karya Ardeakon.



Gambar 13. Area Makan *Outdoor* di Lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area makan *outdoor* terletak di lantai 2 dan didesain semi terbuka, sehingga tidak terlalu panas pada waktu siang hari. Material yang digunakan untuk bagian lantai juga bersifat ramah lingkungan yakni dengan menggunakan *concrete* dan *pebble stone*. Dinding area *outdoor* menggunakan roster (*ventilation block*) dan aluminium laser *cutting*, sehingga memberikan kesan *semi-private* untuk pengunjung, namun tetap mendapat pencahayaan dan penghawaan alami. Area duduk yang memiliki penghawaan yang baik dan dapat melihat pemandangan sekitar dapat memberikan suasana nyaman dan tenang untuk pengunjung beraktivitas di dalam *cafe* (Izzati, Maharani, & Wiyancoko, 2017). Desain aluminium laser *cutting* untuk bagian dinding sekaligus atap di area *outdoor* didesain dengan pola logo Ardeakon untuk menunjukkan identitas *brand*. Meja dan kursi makan *outdoor* menggunakan material yang tahan cuaca, seperti besi, granit, dan limbah kayu yang ditutup dengan kaca, sehingga dapat tahan lama.



Gambar 14. Area Gallery di Lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area *gallery* terletak di lantai 2 menampilkan produk dan proyek yang pernah dikerjakan Ardeakon. Produk *display* yang ditampilkan ada yang berupa *furniture*, foto-foto proyek Ardeakon, dan beberapa dalam bentuk maket, karena sebagian besar proyek Ardeakon adalah produk *build-in*. Pencahayaan terhadap karya menggunakan warna *warm* dan pencahayaan ruang menggunakan warna putih sehingga *display* dapat menonjol dan menarik perhatian pengunjung. Pencahayaan buatan dengan beragam teknik, sistem dan jenis pada *gallery* dapat memperjelas detail dan memberikan kesan dramatis pada produk *display* (Fakhirah, Hadiansyah, & Nabila, 2020). Bagian dinding menggunakan *finishing* cat merek Nippon Paint tipe *water-based* dengan VOC rendah, sehingga aman untuk kesehatan dan ramah lingkungan. Selain menampilkan produk, di ruang *gallery* juga terdapat resepsionis khusus untuk melayani pengunjung *gallery* yang ingin mengetahui info-info tentang produk, bahkan memesan produk atau menyewa jasa Ardeakon.



Gambar 15. Area Cuci Tangan dan Toilet di Lantai 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Area cuci tangan di lantai 1 didesain dengan gaya modern industrial, selaras dengan desain *cafe* dan *gallery*. Wastafel didesain dengan warna-warna yang sesuai dengan *brand* Ardeakon. Bagian dinding didekorasi dengan rumput *artificial*, sehingga memudahkan perawatan. Selain itu, dinding juga menggunakan material panel limbah kayu sebagai salah satu upaya mengatasi pencemaran lingkungan. Bagian lantai di area cuci tangan juga menggunakan material *pebble stone* dan *granite tile* merek Granito yang ramah lingkungan. Toilet untuk pria dan wanita didesain terpisah untuk kenyamanan pengunjung. Selain itu, fasilitas toilet khusus bagi pengunjung difabel disediakan dengan desain sesuai standar orang berkebutuhan khusus, sehingga sangat membantu dan mempermudah pengunjung difabel.

Desain interior toilet cukup *simple*, namun tetap terkesan mewah, menggunakan keramik dinding merek Venus Tiles berwarna hitam dan bertekstur *marble*. Dalam upaya penghematan air, toilet menggunakan closet dengan sistem *dual flush* merek Toto dan kran otomatis merek Castelli Sanitary, sehingga pengguna dapat memilih jumlah air sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, bangunan *cafe* dan *gallery* ini didesain dengan area penampungan air hujan, sehingga dapat menghemat penggunaan air untuk menyiram tanaman di sekitarnya. Implementasi eko-desain yang mengurangi isu lingkungan dan penerapan identitas *brand* dalam interior *Ardeakon Cafe and Gallery* sebagai bentuk keberhasilan perancangan dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Implementasi 8 Aspek Eko-Desain dalam Perancangan

No.	Aspek Eko-Desain	Implementasi dalam Desain
1	Organisasi ruang	Mengatur ruang secara efektif dan efisien, serta fasilitas ruang yang lengkap seperti adanya fasilitas yang mendukung kaum disabilitas.
2	Pemilihan Material	Penggunaan material ramah lingkungan seperti <i>concrete</i> , batu alam, kayu, dan <i>finishing</i> produk dengan cat <i>water-based</i> yang VOC-nya rendah sehingga aman untuk kesehatan pengguna.
3	Sistem Pencahayaan	Mengoptimalkan pencahayaan alami untuk mengurangi penggunaan listrik, dengan penggunaan lampu LED.
4	Sistem Penghawaan	Mengoptimalkan penghawaan alami, menggunakan AC hemat energi, serta menerapkan sistem <i>cross ventilation</i> .
5	Polusi dalam Ruang	Menerapkan sistem <i>cross ventilation</i> dan menghadirkan tanaman penyerap racun seperti <i>sansevieria</i> , <i>spider plant</i> , dan sirih gading diterapkan untuk mengatasi polusi dalam ruang.
6	Sanitasi Air	Sistem <i>dual-flush</i> dan kran otomatis dipasang untuk menghemat air, serta menampung air hujan guna untuk menyiram tanaman.
7	Emisi Elektromagnetik	Penggunaan listrik dilakukan secara bijak untuk menghindari emisi elektromagnetik.
8	Manajemen Sampah	Manajemen sampah dilakukan dengan menyediakan tempat sampah pilah dan mendaur ulang limbah kayu untuk membuat panel dinding dan perabot.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Tabel 3. Implementasi Komponen *Brand* dalam Desain *Ardeakon Cafe and Gallery*

Komponen Brand	Implementasi dalam Desain
Ruang	Tata letak ruang yang baik dan fasilitas ruang yang lengkap yang mendukung kegiatan <i>cafe</i> dan <i>gallery</i> untuk mencerminkan <i>brand</i> Ardeakon yang ingin memberikan kenyamanan untuk pengunjung.
Warna	Menerapkan perpaduan warna yang <i>elegant</i> dan sejalan dengan identitas <i>brand</i> Ardeakon, yaitu hitam, putih, dan aksen emas.

Material	Menggunakan material yang ramah lingkungan seperti <i>concrete</i> , batu alam, dan kayu sebagai identitas <i>brand</i> Ardeakon yang mendukung untuk mengurangi isu lingkungan.
Bentuk	Menggunakan bentuk-bentuk yang melambangkan <i>brand</i> Ardeakon seperti stilasi bentuk logo, bentuk segitiga dan lingkaran yang diterapkan pada elemen interior dan <i>furniture</i> .
Cahaya	Pencahayaan dalam ruangan memiliki nuansa yang hangat sesuai dengan citra <i>brand</i> Ardeakon yang ingin memberikan kenyamanan untuk pengunjung.
<i>Furniture</i>	<i>Custom furniture</i> memiliki desain dengan bentuk segitiga sesuai dengan logo Ardeakon dan menggunakan material yang ramah lingkungan.
Kebutuhan dan Faktor Manusia	Tanaman sebagai dekorasi ruang yang juga bermanfaat untuk mengurangi polusi dalam ruang. Peletakan logo Ardeakon di beberapa area yang strategis sebagai identitas <i>brand</i> sehingga mudah diingat oleh pengunjung.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

KESIMPULAN

Perancangan interior Ardeakon *cafe and gallery* di Temanggung dengan pendekatan ekodesain telah menerapkan organisasi ruang yang baik, sehingga aktivitas antar pengguna dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Pemilihan material mendapat perhatian khusus melalui penggunaan material ramah lingkungan, seperti *concrete*, batu alam, kayu, dan *finishing cat water-based* dengan VOC rendah, sehingga aman bagi kesehatan pengguna ruang. Desain *cafe* dan *gallery* juga mengoptimalkan sistem pencahayaan dan penghawaan alami agar dapat membantu mengurangi energi listrik yang digunakan, terutama untuk lampu penerangan dan AC. Penggunaan penghawaan alami dapat dioptimalkan terutama pada bulan Juni-September. Mayoritas lampu LED digunakan di area *cafe* dan *gallery*, sehingga turut mendukung penghematan energi. Peralatan AC menggunakan fitur untuk penghematan energi. Selain itu, untuk mengatasi polusi dalam ruang menggunakan sistem penghawaan alami dengan *cross ventilation* dan menghadirkan tanaman yang mampu menyerap racun, seperti *sansevieria*, *spider plant*, dan sirih gading. Perilaku dalam menghemat air didukung dengan pemasangan closet sistem *dual-flush* dan kran otomatis pada toilet, serta menampung air hujan untuk menyiram tanaman di sekitar bangunan. Untuk menghindari emisi elektromagnetik dengan cara menggunakan energi listrik secara bijak dan efisien, serta peletakan alat-alat elektronik secara ideal, sehingga menghindari radiasi. Manajemen sampah dilakukan dengan menyediakan tempat sampah pilah di dalam dapur dan penggunaan limbah kayu hasil produksi Ardeakon yang dapat di daur ulang menjadi material untuk membuat panel dinding dan meja makan. Selain itu, perancangan ini telah dilengkapi dengan fasilitas yang mampu mendukung kaum disabilitas dalam beraktivitas di dalam ruang. Pengenalan identitas *brand* Ardeakon diterapkan dengan baik melalui kehadiran produk *display* di dalam area makan *indoor*. Penerapan pola logo Ardeakon pada desain partisi juga membantu memperkenalkan *brand* kepada pengunjung.

Identitas *brand* dalam interior diterapkan dengan baik melalui penggunaan bentuk, warna, dan jenis material yang sesuai dengan ciri khas Ardeakon. Selain itu, desain *expose* sangat mendukung suasana modern industrial yang diinginkan, sehingga dapat menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung untuk bersantai.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Retrieved from: <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>
- Fakhirah, D., Hadiansyah, M. N., & Nabila, G. P. (2020). Penerapan Pencahayaan Buatan Terhadap Karya di Ruang Galeri Foto pada Perancangan Interior Pusat Fotografi di Bandung. *Jurnal Desain Interior*, 5(2), 81-88. <http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v5i2.7270>

- Fauz, A., Punia, I. N., & Kamajaya, G. (2017). Budaya Nongkrong Anak Muda di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda di Kota Denpasar). *Jurnal Ilmiah Sosiologi (SOROT)*, 3(5), 40-47.
- Imani, N., & Shishebori, V. (2014). Branding With The Help of Interior Design. *Indian Journal of Scientific Research*.
- Isnawati, U. M. (2021). Sosialisasi Purifikasi Udara di dalam Ruangan Melalui Pemanfaatan Media Indoor Plants pada Mahasiswa. *Batara Wisnu Journal : Indonesian Journal of Community Services*, 1(1), 85-96.
- Izzati, A. W., Maharani, Y., & Wiyancoko, D. (2017). Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe. *Jurnal Desain Interior*, 2(1), 55-62. <http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v2i1.2379>
- Juniantari, M., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). Design Thinking Approach in The Development of Cirgeo's World Media. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 12(1), 42-55. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.55203>
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia. (2023, October 19). *Indonesia Serukan 3 Isu Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan di AALCO ke-61*. Retrieved from <https://www.menlhk.go.id/news/indonesia-serukan-3-isu-lingkungan-dan-pembangunan-berkelanjutan-di-aalco-ke-61/>
- Kusumarini, Y., Sachari, A., & Isdianto, B. (2007). Kajian Terapan Eko-Interior pada Bangunan Berwawasan Lingkungan Rumah Dr. Heinz Frick di Semarang; Kantor PPLH di Mojokerto; Perkantoran Graha Wonokoyo di Surabaya. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 1(2), 278-301. <http://dx.doi.org/10.5614/itbj.vad.2007.1.2.8>
- Lesmana, D., Purwoko, G. H., & Prihatmanti, R. (2015). Interior dan Branding untuk Memunculkan Identitas Natura. *Kreasi*, 1(1), 32-37.
- Primadani, T. I. W., Larasati, D., & Isdianto, B. (2019). Kajian Strategi Aplikasi Material Kayu Bekas pada Elemen Desain Interior Restoran di Bandung. *Jurnal Desain Interior*, 4(1), 49-60. <http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v4i1.5180>
- Purwanto, A. (2024, August 15). *Mengapa Kafe dan Kedai Kopi Kian Marak di Indonesia?*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/riset/2024/08/15/mengapa-kafe-dan-kedai-kopi-kian-marak-di-indonesia>
- Syamsia, & Idhan, A. (2015). Pengembangan Lidah Mertua Sebagai "Air Freshner" Ruangan dan Halaman Rumah pada Kelompok Majelis Taklim Ummul Hasanah dan Al Falaq Kecamatan Tamalanrea Kota Makasar. *Jurnal Dinamika Pengabdian*, 1(1), 2015.
- Weather Spark. (2020). *Iklm dan Cuaca Rata-Rata Sepanjang Tahun di Temanggung*. Retrieved from <https://id.weatherspark.com/y/121501/Cuaca-Rata-rata-pada-bulan-in-Temanggung-Indonesia-Sepanjang-Tahun>