

## PERANCANGAN INTERIOR KAFE “*DAILY COFFEE*” DI MAKASSAR

Cindy Veronica<sup>1</sup>, Hedy Constancia Indrani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif  
Universitas Kristen Petra  
E-mail: [cindyveronica1112@gmail.com](mailto:cindyveronica1112@gmail.com)

### ABSTRAK

Pada beberapa tahun terakhir, kafe menarik perhatian dan menjadi surga bagi kalangan anak muda khususnya mahasiswa. Seiring berjalannya waktu, telah banyak kafe menghadirkan konsep *instagramable* yang kekinian bagi generasi millennial. Saat ini, pengunjung kafe “*Daily Coffee*” di Makassar dari kalangan anak muda masih kurang dan fasilitas yang tersedia masih kurang optimal untuk memenuhi kebutuhan pengguna beraktivitas. Tujuan perancangan interior kali ini untuk memberikan daya tarik visual yang dapat menjadi perhatian pengunjung khususnya dikalangan anak muda, serta menata ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan interior kafe “*Daily Coffee*” di Makassar menggunakan metode *design thinking* dan menerapkan konsep *instagramable*, sehingga kafe mendapatkan suasana baru yang kekinian agar dapat meningkatkan *brand* kafe tersebut, serta melakukan penataan ruang sesuai kebutuhan pengguna untuk beraktivitas.

**Kata kunci:** perancangan interior, kafe, *Daily Coffee*, *instagramable*

### ABSTRACT

**Interior Design of “*Daily Coffee*” Cafe in Makassar.** In recent years, the cafe has attracted attention and has become a haven for young people, especially students. Over time, there have been many cafes presenting the current Instagramable concept for the millennial generation. Currently, visitors to the “*Daily Coffee*” cafe in Makassar from among young people are still lacking and the available facilities are still not optimal to meet the needs of active users. The purpose of interior design this time is to provide a visual appeal that can attract the attention of visitors, especially among young people, as well as arrange the space according to user needs. The interior design of the “*Daily Coffee*” cafe in Makassar uses the design thinking method and applies the instagrammable concept, so that the cafe gets a new, contemporary atmosphere in order to increase the cafe’s brand, and make spatial arrangements according to user needs for activities.

**Keywords:** interior designing, cafe, *Daily Coffee*, *instagrammable*

## 1. Pendahuluan

Kafe menarik perhatian bagi anak-anak muda khususnya kalangan mahasiswa. Mahasiswa termasuk dalam kelompok umur produktif dan cepat dalam menggunakan teknologi informasi terutama terkait kafe kekinian yang memiliki desain interior yang baik dan bisa dijadikan tempat foto *Outfit Of The Day* (OOTD). Hal ini menimbulkan persaingan ketat antar kafe agar menarik perhatian pengunjung dari kalangan anak muda untuk datang mengunjungi dan menikmati apa yang disajikan (Hasrullah, 2012).

Kafe menjadi tempat untuk melepaskan penat karena lelah setelah melakukan berbagai aktivitas seharian (Audrey et al, 2020). Pada saat ini, kafe tidak hanya digunakan sebagai tempat berkumpul keluarga, teman, maupun rekan bisnis untuk mencicipi makanan atau minuman, dan tempat melakukan pertemuan, namun kafe juga menjadi tempat nongkrong untuk mengisi waktu luang dan *hangout* bagi anak muda (Fahtoni, 2022). Seiring berjalannya waktu, telah banyak kafe menghadirkan konsep yang dapat memikat perhatian pengunjung. Tidak hanya dalam bentuk produk yang ditawarkan seperti makanan dan minuman, namun juga suasana melalui desain interior yang diberikan (Koto et al, 2023). Beberapa kafe menerapkan konsep *instagramable* untuk mengikuti tren yang berkembang saat ini (Agustina et al, 2020).

Perancangan interior dengan konsep *instagramable* dapat membantu kafe “*Daily Coffee*” di Makassar untuk menghadirkan suasana kekinian yang saat ini sedang berkembang dan dicari oleh banyak kalangan anak muda. Desain interior juga memiliki daya tarik visual agar pengunjung kafe dapat membagikan suasana yang dirasakan melalui sosial media *instagram*. *Instagram* merupakan sebuah *platform* sosial media khusus untuk membagikan foto secara daring (Lobo, 2023). Foto tersebut dapat direspon oleh pengguna lainnya melalui komentar dan tanda suka (*like*). Berdasarkan statistik pengguna, *instagram* telah mempunyai sekitar 1 miliar akun pengguna aktif pada tahun 2018 dan mereka telah

mengunggah lebih dari 20 miliar foto, dengan rata-rata 60 juta foto per hari. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa sosial media seperti *instagram* dapat dipertimbangkan sebagai aplikasi paling populer untuk membagikan foto pribadi dalam berinteraksi dengan orang lain. Penetapan desain *instagramable* dapat dirumuskan dari tampilan estetik dengan mendapatkan respon ‘*like*’. Tampilan estetik menjadi preferensi yang paling berpengaruh dan menginspirasi sebagai rujukan bagi desain interior yang *instagrammable* (Yupardhi, 2019).

Kafe “*Daily Coffee*” terletak di Jalan Nusantara No.122, Makassar, Sulawesi Selatan. Berdasarkan hasil survey lapangan, pengunjung kafe “*Daily Coffee*” dari kalangan anak muda masih kurang dan ruang yang tersedia masih kurang optimal untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam beraktivitas. Kafe masih belum menyediakan *meeting room* dengan fasilitas yang lengkap, sedangkan pengunjung dari karyawan kantor ingin melakukan *meeting* di dalam ruangan. Selain itu, kafe hanya menyediakan 1 toilet dan 1 *VIP room*, sedangkan pengunjung banyak yang ingin menggunakannya.

Perancangan interior kafe “*Daily Coffee*” di Makassar diharapkan dapat memberikan daya tarik visual yang dapat menarik perhatian pengunjung khususnya dari kalangan anak muda, sehingga dapat meningkatkan *brand* dari *cafe* tersebut. Selain itu, perancangan interior ini dapat menata ruang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna.

## 2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan desain ini adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metode yang digunakan untuk melakukan pemecahan masalah yang dihadapi pengguna dengan memberikan solusi untuk memecahkan masalah tersebut (Dewi et al, 2018). Metode *Design Thinking* yang digunakan terdiri 6 tahapan yang meliputi: (1) Tahap *understand*; (2) *observe*; (3) *point of view*; (4) *ideate*; (5) *prototype*; dan (6) *test*. Tahap *understand*

merupakan tahap mengumpulkan mencari data-data literatur yang berguna untuk mendukung perancangan sesuai standar; melakukan observasi ke lapangan secara langsung; melakukan pemahaman empatik untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna melalui proses wawancara dengan pengguna. Tahap *observe* merupakan tahap melakukan observasi ke lapangan secara langsung; memahami masalah dan kebutuhan pengguna melalui proses wawancara dengan pengguna. Selanjutnya tahap *point of view* merupakan tahap menganalisa dan mengidentifikasi masalah yang ada; melakukan pengolahan data *programming* dari data-data yang sudah didapatkan untuk memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Tahap berikutnya adalah *ideate* yang merupakan tahap membuat konsep desain dan *mood board* berupa ide yang bersifat abstrak; menggambar beberapa alternatif skematik desain melalui sketsa sebagai solusi dari permasalahan yang ada; melakukan pengembangan desain dari alternatif desain yang dipilih.

Tahap *prototype* merupakan tahap implementasi tahapan *ideate* dengan membuat 3D *modelling*, gambar presentasi, dan gambar kerja objek perancangan. Tahap terakhir adalah tahap *test*. Tahap *test* merupakan tahap melakukan evaluasi desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya agar mendapatkan *feedback* berupa kritik dan saran.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Permasalahan desain yang utama adalah bagaimana cara menerapkan konsep *instagramable* pada interior kafe “Daily Coffee” di Makassar, agar dapat meningkatkan *brand* kafe tersebut. Yang kedua, bagaimana cara merancang penataan ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna kafe.

#### Konsep Desain

Konsep desain menggunakan tema perancangan “Space Charm” dimana melalui tema perancangan tersebut dapat memancarkan pesona ruang kafe itu sendiri dengan tampilan estetik dan kenyamanan yang dapat dirasakan saat berada di dalam ruang,

sehingga dapat menarik perhatian pengunjung kafe.

Aplikasi desain pada perancangan interior ini terdiri atas 3 bagian yaitu: (1) *Aesthetic*, berupa tampilan estetik dari suasana ruang yang berfungsi sebagai tempat spot foto agar menarik perhatian pengunjung kafe; (2) *Eye Catching*, berupa desain interior ruang yang dapat menarik perhatian pengunjung kafe; dan (3) *Comfortable*, melalui penggunaan perabotan yang ergonomis, sehingga nyaman untuk digunakan pengunjung kafe.

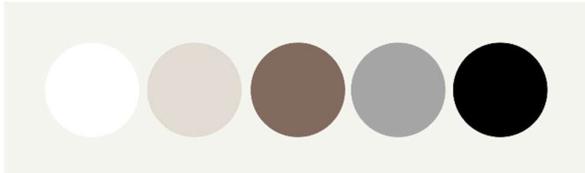
Sedangkan terdapat 6 aspek yang mendukung konsep desain kafe, yaitu: gaya desain, bentuk, warna, material, elemen interior, dan perabot. Gaya desain yang digunakan adalah industrial modern. Gaya desain tersebut merupakan karakteristik desain kafe “Daily Coffee” yang telah ada sebelumnya. Dengan menggunakan gaya desain ini akan menciptakan ruang yang sesuai dengan *brand image* “Daily Coffee” namun dengan suasana yang berbeda dan lebih menarik, sehingga dapat dijadikan sebagai daya tarik visual bagi pengunjung kafe. Perpaduan gaya desain industrial menampilkan elemen struktural dengan kesan *unfinished* yang menyatu dengan gaya desain modern yang memperlihatkan tampilan elegan, rapi, bersih, sederhana, dan fungsional.

Aspek berikutnya adalah aspek bentuk. Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris dan organis (Gambar 1). Bentuk geometris karena mengikuti logo dan bentuk yang diterapkan *site* eksisting kafe “Daily Coffee”. Bentuk organis digunakan pada *facade*. Variasi bentuk ini diterapkan sebagai dekorasi pada elemen interior yang ditampilkan.

Aspek selanjutnya adalah warna. Warna-warna netral digunakan sesuai dengan karakteristik gaya desain industrial modern dan di ambil sesuai *brand image* dari kafe “Daily Coffee” (Gambar 2). Warna netral dapat menghadirkan suasana hangat, tenang, dan nyaman dalam ruangan. Warna putih memberikan efek suci, damai, polos, sinar, luas, dan bersih. Warna krem memberikan efek lembut, tenang, dan hangat. Warna coklat memberikan efek seimbang, hangat, nyaman, dan aman. Warna abu-



Gambar 1. Bentuk Geometris dan Organis  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 2. Warna Netral  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 3. Material  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 4. *Facade*  
(Sumber: dokumentasi penulis)

abu memberi efek serius, stabil, dan tentram. Warna hitam memberi efek serius, berani, kekuatan, dan elegan.

Aspek ke-3 yang mendukung konsep desain kafe adalah material. Dalam projek ini, material yang digunakan adalah batu bata, motif kayu, semen, dan besi, agar dapat menampilkan

karakteristik gaya desain industrial modern pada perancangan interior kafe “*Daily Coffee*” (Gambar 3).

Aspek yang mendukung konsep desain kafe berikutnya adalah elemen interior yang terdiri dari lantai, dinding, dan plafon. Lantai menggunakan bahan keramik dan beton yang disesuaikan dengan gaya desain yang ingin dirancang yakni industrial modern. Dinding menggunakan *finishing* cat warna putih, abu-abu, krem, dan coklat. Dengan adanya perpaduan bentuk organik dan geometris yang menarik dan disesuaikan dengan konsep yang ingin ditampilkan. Dinding menjadi salah satu faktor penting untuk menampilkan desain yang menarik. Plafon menggunakan bentuk geometris dengan *finishing* cat warna putih, abu-abu, dan hitam. Material yang digunakan pada plafon berupa *concrete*, HPL, dan *gypsum*. Material *gypsum* digunakan karena mudah dibentuk dan dapat menampilkan kesan ruang yang rapi dan bersih.

Aspek yang terakhir adalah perabot. Perabot yang digunakan didominasi dengan bentuk geometris dengan penggunaan material berupa multiplek dan *finishing* HPL motif kayu berwarna coklat. Meja dan kursi dibuat ergonomis agar pengguna dapat merasa nyaman saat menggunakannya.

Desain akhir dari penerapan konsep di atas melingkupi 8 area, yaitu *facade*, area barista, ruang kafe lantai 1, *VIP room*, *meeting room*, ruang kafe lantai 2, toilet, area istirahat karyawan. Pada bagian *facade* terdapat bentuk organik pada bagian dinding sebagai daya tarik agar menarik perhatian pengunjung (Gambar 4). Dinding menggunakan material *finishing* semen dan cat berwarna coklat serta putih agar dapat menampilkan kesan industrial modern. Pada area barista terdapat variasi bentuk sebagai daya tarik. Meja barista berbentuk lengkung, terdapat stilasi bentuk segitiga dan elemen garis. Pada dinding terdapat penggunaan besi pada cermin di dinding dari bentuk stilasi segitiga dan rak dinding dipasang pada dinding dari stilasi bentuk lingkaran. Variasi bentuk ini berfungsi sebagai elemen dekorasi pada



Gambar 5. Area Barista  
(Sumber: dokumentasi penulis)

ruangan. Lampu gantung pada area ini juga berfungsi untuk memperindah area barista (Gambar 5).

Pada ruang kafe lantai 1, area dinding didesain menarik dengan variasi bentuk agar dapat dimanfaatkan sebagai elemen dekorasi yang memperindah ruangan dan sebagai daya tarik bagi pengunjung untuk melakukan foto pada area ini (Gambar 6). Meja dan kursi yang didesain ergonomis serta terdapat sofa agar pengunjung bisa duduk dengan nyaman. *Signage* dipasang pada dinding sebagai penunjuk arah ke ruangan lainnya, seperti ke ruang cafe lantai 2, *VIP room*, *meeting room*, dan toilet pengunjung.

*VIP room* sebanyak 2 ruang dapat digunakan pengunjung yang ingin menikmati suasana kafe secara semi privat, agar tidak terganggu dengan aktivitas pengunjung lainnya. Cermin diletakkan di dinding yang berfungsi agar ruangan dapat terlihat lebih luas. Ruang *VIP room* menggunakan *wall panel*, lampu gantung, dan dinding *artificial plant*

sebagai elemen dekorasi ruangan. Ruangan menggunakan warna-warna netral untuk menimbulkan suasana berkesan hangat, tenang, dan nyaman (Gambar 7).

Area berikutnya adalah *meeting room*. *Meeting room* biasanya digunakan karyawan kantor untuk melakukan rapat. Di dalam ruangan ini tersedia meja rapat yang panjang dan *interactive board* yang dapat dimanfaatkan saat melakukan rapat. Pada ruangan ini terdapat spot foto pada area pintu masuk ruangan. Area spot foto ini terdapat dekorasi berupa pajangan vas bunga, tulisan *quotes* 3D, lampu dinding, dan dinding dibuat lengkung agar menarik untuk dijadikan spot foto (Gambar 8).

Lingkup area perancangan berikutnya adalah ruang kafe lantai 2. Pada ruang kafe lantai 2 terdapat bukaan yang besar agar pencahayaan alami dapat masuk ke dalam ruangan (Gambar 9). Gaya desain industrial modern dapat dilihat dari penggunaan perabot bergaya industrial dan penggunaan material modern yang digunakan pada ruangan. Dinding



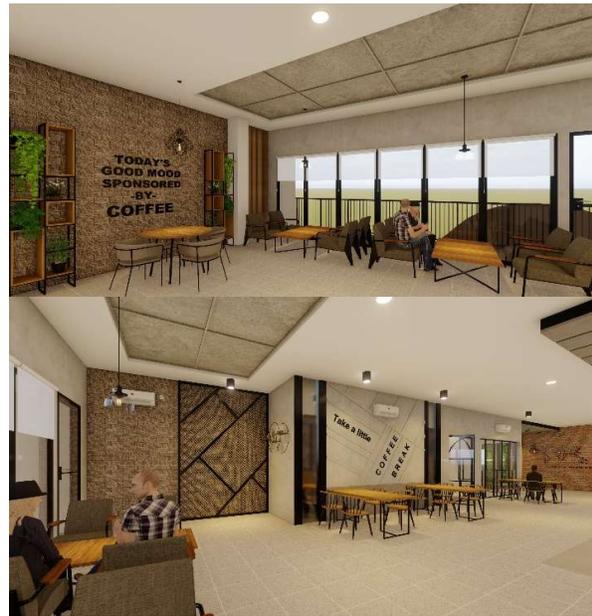
Gambar 6. Ruang Kafe Lantai 1  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 8. Meeting Room  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7. VIP Room  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 9. Ruang Kafe Lantai 2  
(Sumber: dokumentasi penulis)

ruangan ini menggunakan *finishing semen*, HPL kayu, cat warna putih, dan penggunaan dinding batu-bata. Lampu gantung dan lampu sorot selain berfungsi sebagai elemen yang memperindah ruangan, sekaligus membuat suasana ruangan menjadi lebih menarik melalui warna pencahayaan yang diberikan.

Pada area toilet pengunjung, dinding juga didesain agar dapat menarik perhatian. Dinding dibuat timbul, berbentuk persegi panjang, dan menggunakan *finishing semen*, dekorasi *artificial plant*, dan *quotes 3D*, serta terdapat cermin agar pengunjung dapat melakukan foto di area tersebut (Gambar 10).

Lingkup area perancangan yang terakhir adalah area istirahat karyawan. Pemilik kafe memberikan fasilitas pendukung berupa tempat istirahat agar karyawan dapat beristirahat setelah melakukan aktivitas. Pada area istirahat karyawan disediakan rak buku, meja dan kursi yang dapat digunakan karyawan untuk membaca buku. Selain itu, tersedia fasilitas penunjang seperti televisi, *coffee table*, sofa, meja dan kursi makan, bagi karyawan yang ingin duduk bersantai. Fasilitas kamar tidur dilengkapi dengan toilet. Fasilitas ini disediakan pemilik kafe bagi beberapa karyawan yang diminta tinggal di dalam gedung (Gambar 11).



Gambar 10. Toilet Lantai 1  
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 11. Area Istirahat Karyawan  
(Sumber: dokumentasi penulis)

#### 4. Kesimpulan

Perancangan interior kafe “Daily Coffee” di Makassar menerapkan konsep desain dengan tema perancangan “Space Charm” dan gaya desain industrial modern, sehingga sesuai dengan ciri khas kafe “Daily Coffee”. Setiap area kafe menjadi menarik untuk dijadikan spot foto bagi pengunjung, sehingga dapat menampilkan konsep kafe yang *instagramable*. Penataan ruang pada kafe juga telah disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas sehingga pengunjung dan karyawan merasa nyaman.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan. Ucapan terima kasih kepada ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan perancangan ini.

#### Daftar Pustaka

- Agustina, I. A., Rachmahani, H., Husna, N., & Widita, A. (2020, November). Interior Virtual Enhancement: Using Augmented Reality to Elevate Visitor Experience on Café as an Instagrammable Place. In *Proceedings of the 4th International Symposium of Arts, Crafts & Design in South East Asia (ARCADESA)* 1-6. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3807702>
- Audrey, J., Wibowo, M., & Nilasari, P. F. (2020). Perancangan Interior Café Thematic di Surabaya. *Intra*, 8(1), 24-29. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/desa-in-interior/article/view/9779>
- Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2018* (pp. 33-38). State University of Surabaya.
- Fahtoni, H. (2022). Pemaknaan Aktivitas Nongkrong di Kafe sebagai Budaya Milenial (Studi Fenomenologi terhadap Pengunjung Kafe di Kota Pematangsiantar). *Communication & Social Media*, 2(1), 14-21. <https://doi.org/10.57251/csm.v2i1.466>
- Hasrullah. (2012). *Eksistensi Usaha Kafe di Kota Makassar (Suatu Tinjauan Antropologi)*. Skripsi. Makassar: Universitas Hasanuddin
- Koto, F. F., Soebijakto, G. S. A., & Adriana, E. (2023). Analisis Pengaruh Atmosfer Café dan Customer Experience terhadap Pengambilan Keputusan Customer yaitu Mahasiswa Malang dalam Pemilihan Tempat Coffee Shop untuk Belajar. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen*

*dan Ekonomi Bisnis*, 3(3), 08-19.  
<https://doi.org/10.55606/cemerlang.v3i3.1332>

Lobo, T. (2023). Selfie and world: On Instagrammable places and technologies for capturing them. *Journal of Human-Technology Relations*, 1(1), 1-11.  
<https://doi.org/10.3929/ethz-b-000616964>

Yupardhi, T. H., & Noorwatha, I. K. D. (2019). Instagrammable Interior: Aesthetics Appeal Preference Study of Culinary Places Interior for Millennial Generation. *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain*, 1, 46-55. Retrieved from <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/38>