

ABSTRAK

Kota Bandung dihuni sekitar 60% kalangan muda yang produktif dan tempat berkembangnya banyak perguruan tinggi, sehingga *British Council* menunjuk Bandung sebagai salah satu kota kreatif. Selain kota Bandung dikenal sebagai kota kreatif, kota Bandung dikenal juga sebagai kota wisata yang memiliki banyak tempat kuliner, seperti café yang kebanyakan dikunjungi anak muda.

Café Library Art, Design & Architecture ini dirancang untuk para pelaku dan penikmat *art, design* dan *architecture*. Fasilitas yang tersedia seperti toko buku, toko CD, café dan perpustakaan. *Café* dan perpustakaan menjadi fungsi yang utama. *Café* memiliki koleksi buku yang dapat dimanfaatkan, sedangkan perpustakaan memiliki fasilitas pendukung seperti area baca, duduk, area *meeting*, dan *audiovisual*.

Berdasarkan tujuan perancangan, konsep ide yang muncul berasal dari catur, karena catur merupakan permainan yang mengasah otak, begitu pula sama halnya dengan belajar, yang menggunakan otak kita untuk berpikir. Penerapan bentuk diambil dari catur, seperti bentuk kotak-kotak, kontras, perbedaan ketinggian.

ABSTRACT

The Bandung city was occupied by approximately 60% productive young circle and the place of the expansion of many tertiary institutions, so as British Council indicated Bandung as one of the creative cities .Apart from the Bandung city was known as the creative city, the Bandung city was known also as the tour city that had many places kuliner, like café that most were visited by the young child

Café Library Art, Design & Architecture this was drafted for the perpetrators and the lover art, design and architecture. Facilities that were available like the book shop, the CD shop, café and the library. Café and the library became the main function. Café had the book collection that could be made use of, whereas the library had fasilitas the supporter like the area read, sat, the area meeting, and audiovisual.

Was based on the aim of planning, the concept of the idea that emerged from the chess, because the chess was the game that sharpened the brain, like that also was the same his matter in a studying manner, that use our brain to think. The application form was taken from the chess, like the form of boxes, the contrast, the difference of the height.

DAFTAR ISI

JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI

LEMBAR IZIN PUBLIKASI

DATA PENULIS

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK..... ii

ABSTRACT iii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR GAMBAR..... viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Gagasan Masalah..... 2

1.3 Identifikasi Masalah 3

1.4 Tujuan Perancangan..... 4

1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II PERPUSTAKAAN, *CAFÉ, ART, DESIGN & ARCHITECTURE*

2.1 Perpustakaan 5

2.1.1 Sejarah Perpustakaan 5

2.1.2 Pengertian Perpustakaan	6
2.1.3 Fungsi Perpustakaan	7
2.1.4 Jenis-jenis Perpustakaan.....	7
2.2 Standar Perpustakaan.....	11
2.2.1 Fasilitas Baca	11
2.2.2 Koleksi Perpustakaan	11
2.2.3 Tenaga Ahli	11
2.2.4 Organisasi dan Manajemen	12
2.2.5 Sistem Manajemen dan Struktur Organisasi	12
2.2.6 Sarana dan Prasana	12
2.2.6.1 Gedung dan Ruang	12
2.2.6.2 Perlengkapan.....	13
2.2.7 Koleksi dan Pengolahan	13
2.3 Standart Ergonomi.....	13
2.3.1 Pengertian Ergonomi.....	13
2.3.2 Ergonomi Perpustakaan.....	14
2.4 Pencahayaan Perpustakaan	15
2.5 Standar Keamanan Perpustakaan	16
2.6 <i>Café</i>	17
2.6.1 Pengertian <i>Café</i>	17
2.6.2 Standarisasi <i>Café</i>	17

2.6.2.1 Standar Ergonomi <i>Café</i>	18
2.6.3 Syarat Kondisi <i>Café</i>	19
2.6.4 Struktur Organisasi <i>Café</i>	19
2.7 Desain	19
2.8 Seni	21
2.9 Arsitek.....	21
2.10 Perbedaan Desain dan Arsitektur	22
2.11 Fasilitas Pendukung	23
2.12 <i>Survey</i> Fungsi Sejenis	24

BAB III CAFÉ LIBRARY ART, DESIGN AND ARCHITECTURE

3.1 Deskripsi objek.....	30
3.1.1 Deskripsi <i>Site</i>	30
3.2 <i>Site and Building Analysis</i>	31
3.2.1 <i>Site</i> Analisis	31
3.2.2 <i>Building</i> Analisis.....	34
3.3 Deskripsi Fungsi.....	35
3.3.1 Identifikasi User	37
3.4 <i>Flow Activity</i>	37
3.5 Tabel Kebutuhan Ruang	38
3.6 <i>Bubble Diagram</i>	42
3.7 <i>Zoning Bloking</i>	43

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR *CAFÉ LIBRARY*

4.1 Tema dan Konsep	45
4.1.1 Konsep Bentuk	46
4.1.2 Konsep Warna	47
4.1.3 Konsep Pencahayaan	47
4.1.4 Konsep Penghawaan	49
4.1.5 Konsep Pola	49
4.1.6 Konsep Tekstur.....	50
4.1.7 Konsep Material	51
4.2 <i>Preliminary Design</i>	52
4.3 <i>Perspective Interior</i>	59
4.4 <i>Detail</i>	65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi	12
Gambar 2.2 Ergonomi Rak Buku	14
Gambar 2.3 Jarak Antar Meja	14
Gambar 2.4 Sirkulasi Rak Buku	14
Gambar 2.5 Sirkulasi Ruang Gerak dan Meja.....	14
Gambar 2.6 Ergonomi Meja Penerima Tamu	15
Gambar 2.7 Kebutuhan Keamanan.....	16
Gambar 2.8 Fasilitas Duduk.....	18
Gambar 2.9 Fasilitas Duduk.....	18
Gambar 2.10 Struktur Organisasi Café	19
Gambar 2.11 Tampak Depan Rumah Buku	24
Gambar 2.12 <i>Enterance</i> Rumah Buku	24
Gambar 2.13 Penyimpanan Buku	24
Gambar 2.14 Penyimpanan Buku	24
Gambar 2.15 Tampak Depan Prefere.....	25
Gambar 2.16 Area Makan	26
Gambar 2.17 Area Makan	26
Gambar 2.18 Area Buku	26
Gambar 2.19 Area Buku	26

Gambar 2.20 Area Buku	26
Gambar 2.21 Area Display dan Sofa	28
Gambar 2.22 Area Tempat Duduk.....	28
Gambar 2.23 <i>Display Café</i>	28
Gambar 3.1 Tampak Depan Equinox.....	31
Gambar 3.2 Tampak Samping Equinox	31
Gambar 3.3 <i>Café shop</i>	35
Gambar 3.4 <i>Coffee</i>	35
Gambar 3.5 <i>Snack</i>	36
Gambar 3.6 Toko Buku.....	36
Gambar 3.7 Toko CD.....	37
Gambar 3.6 <i>Bubble Diagram GF</i>	42
Gambar 3.7 <i>Bubble Diagram Lantai 1</i>	42
Gambar 3.8 <i>Bubble Diagram Lantai 2</i>	43
Gambar 3.9 <i>Zoning Bloking Lantai GF</i>	43
Gambar 3.10 <i>Zoning Bloking Lantai 1</i>	44
Gambar 3.11 <i>Zoning Bloking Lantai 2</i>	44
Gambar 4.1 Bagan Konsep.....	46
Gambar 4.2 Catur.....	46

Gambar 4.3 Bidak Catur	46
Gambar 4.4 Warna Monokrom.....	47
Gambar 4.5 Jenis-jenis Lampu	48
Gambar 4.6 Pencahayaan <i>Daylight</i>	48
Gambar 4.7 Hidden Lamp	48
Gambar 4.8 <i>Warm Light</i>	48
Gambar 4.9 <i>Warm Light & Daylight</i>	49
Gambar 4.10 Pola Kotak-kotak	49
Gambar 4.11 Pola Kotak-kotak	49
Gambar 4.12 Pola Kotak-kotak	50
Gambar 4.13 Tekstur Halus.....	50
Gambar 4.14 Tekstur	50
Gambar 4.15 <i>Marmer</i>	51
Gambar 4.16 <i>Parquet Laminated</i>	51
Gambar 4.17 <i>Stainless</i>	51
Gambar 4.18 <i>Marmer</i>	51
Gambar 4.19 <i>Walpaper Printing</i>	51
Gambar 4.20 <i>Artificial Leather White & Black</i>	51
Gambar 4.21 Denah Lantai GF	52
Gambar 4.22 Denah Lantai 1	53
Gambar 4.23 Denah Lantai 2	54

Gambar 4.24 Potongan General.....	54
Gambar 4.25 <i>Potongan</i> General	55
Gambar 4.26 Denah Khusus Lantai GF	55
Gambar 4.27 Denah Khusus.....	56
Gambar 4.28 <i>Potongan</i> Denah Khusus Referensi	57
Gambar 4.29 <i>Potongan</i> Denah Khusus Craft & Fashion.....	57
Gambar 4.30 <i>Ceiling Plan Denah Khusus</i>	58
Gambar 4.31 <i>Ceiling Plan Denah Khusus</i>	58
Gambar 4.32 Visualisasi Toko Buku	59
Gambar 4.33 Visualisasi Toko CD.....	60
Gambar 4.34 Visualisasi Café Area.....	60
Gambar 4.35 Visualisasi Café Area.....	60
Gambar 4.36 Visualisasi Ruang Referensi.....	61
Gambar 4.37 Visualisasi <i>Craft & Fashion Area</i>	62
Gambar 4.38 Visualisasi Area Library	62
Gambar 4.39 Visualisasi Area Library	63
Gambar 4.40 Visualisasi Area Library	63
Gambar 4.41 Visualisasi Area Library	64
Gambar 4.42 Furniture 1	65
Gambar 4.43 Furniture 2	65
Gambar 4.44 Furniture 3	66

Gambar 4.45 Furniture 4	66
Gambar 4.46 Detail Interior 1	67
Gambar 4.47 Detail Interior 2	67
Gambar 4.48 Detail Interior 3	68
Gambar 4.49 Detail Interior 4	68
Gambar 4.50 Detail Interior 5	69
Gambar 4.51 Detail Interior 6	69

DAFTAR PUSTAKA

<http://perpustakaan.lpmp-kalbar.net>

<http://duniaperpustakaan.com/2010/03/12/sejarah-perpustakaan-di-indonesia/>

<http://makdis.multiply.com/journal/item/21>

http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=id&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Interior_Design&prev

http://regional.infogoe.com/bandung_kota_kreatif_di_asia_pasifik

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989

Webster's Collegiate Dictionary, 1973, hal.63

<http://www.forumdesain.com/showthread.php?p=2156>

Marsiana, Victoria(2007); *Perancangan Interior Perpustakaan Sekolah Bisnis Prasetya Mulya Sabagai Pusat Sumber Informasi Ekonomi*; Laporan Pengantar Des.Int.FSRD UKM(tidak diterbitkan);Bandung.

Sudiarto, Yohana (2010); *Perancangan Perpustakaan Umum Bandung Dengan Konsep Fun Reading Melalui Aplikasi Karakteristik Pantai*; Laporan Pengantar Des.Int.FSRD UKM(tidak diterbitkan);Bandung.

Neufert, Ernst.2002.*Data Arsitek*.Ahli bahasa : Ing Sunarto Tjahjadi, Dr. Ferryanto Chaidir. Erlangga.

Panero,Julius.2003.*Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.Alih Bahasa: Ir.Djoeliana Kurniawan,Erlangga.

Suptandar,J.Pamudji.1999.*Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*.Djambatan.

Oktavia,Tantry.*Fisika Bangunan For Interior Designer*.Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Marantha.Bandung.