



Penerapan Gaya Retro Pada Desain Interior Cyber Net & Bar

Irwansyah Irwansyah
Universitas Potensi Utama

Rindi Novilia Yolanda
Universitas Potensi Utama

Khairani Puspita
Universitas Potensi Utama

Alamat: Jl. K.L Yos Sudarso Km 6,5 No. 3A Tanjung Mulia – Medan, 20241

Korespondensi: irw.syah23@gmail.com

Abstract. *In Indonesia, public awareness of the Internet has grown very rapidly. Especially for students, teachers and other communities. Technology is present and has become part of human life, as if someone cannot work without smartphones, tablets and computers which are production tools for modern technology. Apart from that, the increasing popularity of the Internet among the public has led to the proliferation of internet cafe businesses in several cities in Indonesia. , one of which is Medan City. Cyber Net is a place that facilitates people in using the internet as a medium for playing online games as well as a medium for seeking information and learning. The aim of the research was to create a comfortable gaming place that would attract the attention of e-sports users. By using a qualitative approach, it is hoped that this research can produce a design that not only pays attention to beauty and aesthetic aspects, but also pays attention to the appropriate and comfortable position and layout.*

Keywords: *Cyber Net Cafe & Bar, Interior Design, Retro.*

Abstrak. Di Indonesia, kesadaran masyarakat terhadap Internet telah berkembang sangat pesat. Khususnya bagi pelajar, guru, dan masyarakat lainnya. Teknologi hadir dan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, seolah-olah seseorang tidak bisa bekerja tanpa smartphone, tablet, dan komputer yang merupakan alat produksi dari teknologi modern. Selain itu, semakin populernya Internet di kalangan masyarakat menyebabkan menjamurnya bisnis warnet di beberapa kota di Indonesia, salah satunya Kota Medan. Cyber Net adalah salah satu tempat yang memfasilitasi masyarakat dalam menggunakan internet sebagai media bermain game online selain sebagai media mencari informasi dan belajar. Tujuan dilakukan penelitian untuk menciptakan sebuah tempat gaming yang nyaman dan menarik perhatian para pengguna e-sport. Dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah rancangan yang tidak hanya sekedar memperhatikan segi keindahan dan estetika saja, namun juga memperhatikan bagaimana posisi dan tata letak yang sesuai dan nyaman.

Kata kunci: Cyber Net Cafe & Bar, Desain Interior, Retro.

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi, Internet sudah menjadi kebutuhan pokok. Di Indonesia, kesadaran masyarakat terhadap Internet telah berkembang sangat pesat. Khususnya bagi pelajar, guru, dan masyarakat lainnya. Hal ini dikarenakan berita internet bersifat global, sehingga kita dapat terhubung ke seluruh jaringan yang ada di dunia, berkomunikasi dengan siapapun, dimanapun, mendapatkan informasi atau apapun yang kita butuhkan.

Teknologi hadir dan sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, seolah-olah seseorang tidak bisa bekerja tanpa *smartphone*, tablet, dan komputer yang merupakan alat produksi dari teknologi modern. Berbagai aspek kehidupan mulai dari bekerja, berbelanja, belajar, dan mencari informasi semuanya dilakukan dengan bantuan teknologi. Jadi tercipta olahraga elektronik (bahasa Inggris: *electronic sports, e-sports, esports*) adalah sebutan untuk kompetisi video game multipemain, biasanya antar pemain profesional. Genre video game yang umumnya diasosiasikan dengan *e-sports* adalah *real-time* strategi, petarung, penembak orang pertama, dan multipemain daring. Dengan berkembangnya teknologi modern, bermain game dulunya dianggap tidak ada gunanya dan hanya membuang-buang waktu saja. Namun saat ini video game dapat digolongkan sebagai salah satu olahraga yang sering disebut dengan *E-Sport (Electronic Sports)*. Selain itu, *streaming* bisa menghasilkan banyak uang. Merupakan angin segar bagi para gamer sejati untuk menekuni hobi ini sepenuhnya.

Dalam masyarakat saat ini, terdapat banyak cara untuk memanfaatkan teknologi informasi. Selain itu, semakin populernya Internet di kalangan masyarakat menyebabkan menjamurnya bisnis warnet di beberapa kota di Indonesia, salah satunya Kota Medan. Warnet (Warung Internet) merupakan tempat bertemunya kalangan remaja dan dewasa, terutama bagi para *gamers* atau pembuat konten. Hal ini disebabkan kurangnya fasilitas di rumah mereka sehingga membuat mereka bosan dan jenuh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diciptakanlah inovasi warnet yang menjadi Cyber Net Cafe & Bar. Karena ruangan Cyber Net Cafe & Bar lebih luas dibandingkan warnet.

Dengan hal tersebut penulis membuat penelitian yaitu mendesain ulang warung internet (warnet) menjadi cyber cafe dan bar dengan menerapkan gaya retro pada interiornya. Konsep retro digunakan dalam desain Cyber Net Cafe & Bar, sehingga pengunjung dapat merasakan suasana tahun 90an dan modern. Desain Cyber Net Cafe & Bar ini terletak di Jl. Veteran No. 11, Belawan 1 Kota Medan. Tempat ini strategis karena berada di tengah perkantoran dan sekolah serta mayoritas merupakan generasi muda dan pekerja.

KAJIAN TEORITIS

Cyber Net adalah sesuatu yang berhubungan dengan sistem komputer dan informasi. Dalam perkembangannya, cyber dapat diartikan yang berhubungan dengan internet. Istilah siber dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris Cyber yang merupakan kata singkatan dari *cybernetics* yaitu ilmu komunikasi dan sistem kontrol otomatis pada mesin dan makhluk hidup (sibernetika). Sedangkan secara etimologi *cybernetics* berasal dari bahasa Yunani “*kybernēt*” yang berarti “terampil dalam mengatur atau memerintah”. Penggunaan kata Cyber

dapat sebagai kata awalan yang ditulis sebagai satu kata (*cyberspace*) atau sebagai kata *hyphenated* (*cyber-space*). Selain itu dapat digunakan sebagai kata sifat mandiri, atributif dengan dua kata (misalnya *cyber space*).

Desain interior adalah penataan dan perencanaan desain interior suatu bangunan. Ruang fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan tempat berlindung dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi keinginan kita, serta mengekspresikan pemikiran yang berkaitan dengan aktivitas kita. Selain itu, desain interior juga mempengaruhi pandangan, mood dan kepribadian kita. Oleh karena itu, tujuan desain interior adalah untuk mengembangkan fungsionalitas, memperkaya estetika, dan meningkatkan psikologi ruang interior. Dari definisi di atas dapat dirumuskan bahwa desain interior adalah seni dan ilmu memahami kebiasaan tata ruang masyarakat dengan tujuan menciptakan ruang fungsional pada struktur bangunan yang dirancang oleh arsitek. (Ching; 2002)

Desain merupakan suatu proses yang memfasilitasi aktivitas kehidupan manusia secara berkelanjutan. Desain interior merupakan serangkaian proses desain tata ruang yang memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis penggunanya. Menurutnya, desain tidak hanya sekedar menata interior saja, namun bisa memberikan nuansa tata ruang yang memberikan efek positif bagi penggunanya. (Rucitra; 2020)

Pada dasarnya desain interior mengacu pada perencanaan, pengorganisasian dan perancangan interior suatu bangunan sedemikian rupa sehingga menjadi suatu struktur fisik yang memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal perlindungan dan penyediaan infrastruktur pelindung. Desain interior juga mempengaruhi pandangan dan gambaran yang berhubungan dengan suasana hati dan kepribadian seseorang. (Wicaksono & Tisnawati; 2014)

Retro adalah teknik mengulang gaya atau desain populer di masa lalu, terutama pada tahun 1970an hingga 1990an. Istilah retro berasal dari bahasa Inggris *retrograde* yang berarti gaya masa lalu. Retro berasal dari Perancis pada awal tahun 1970an. Gaya retro banyak digunakan untuk mengenang, menjual, menawarkan, dan mempublikasikan karya kreatif yang mengingatkan pada gaya masa lalu. Gaya retro ditandai dengan penggunaan warna-warna bening yang biasanya cerah dan tajam, seperti merah, biru, hijau, pink, kuning mentega, coklat, oranye, dll. Gaya retro menonjol dari kombinasi warna primer yang eksplosif. Perpaduan warna cerah dan mencolok juga menjadi warna khas interior bergaya retro.

Dapat diartikan bahwa tujuan retro adalah untuk menunjukkan suatu budaya yang telah ada sejak lama atau untuk menggambarkan tren-tren yang terkenal di masa lalu. Kata ini berasal dari bahasa latin yang merupakan awalan. Retro berarti "mundur"; atau bisa juga diartikan "masa lalu". Dengan demikian, retro pada dasarnya berarti gerakan mengenang masa lalu, atau

nostalgia. Retro adalah istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan gaya yang diciptakan di masa lalu atau, sebaliknya, untuk menggambarkan karya baru yang secara sadar mengacu pada mode, motif, teknik, dan bahan tertentu di masa lalu. Retro dulunya merupakan ide bagus untuk merujuk pada era "modern" atau masa depan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan data dan informasi yang telah di peroleh, maka agar tahapan dan proses menganalisis Cyber Net Cafe & Bar ini lebih mudah dan sistematis maka di perlukan penyusunan metode, strategi, struktur dalam perancangan yang akan di garap, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini dikumpulkan sumber-sumber dan referensi dari buku-buku dan majalah-majalah yang berkaitan dengan subjek penelitian ini, yang nantinya akan dijadikan bahan literatur ilmiah dan diteliti secara teoritis.

2. Observasi

Dalam penelitian kualitatif, salah satu langkahnya adalah mengumpulkan data dengan mengamati langsung objek penelitian ini, yaitu Cyber Net.

3. Dokumentasi

Selama observasi, peneliti mendokumentasikan informasi yang diperoleh selama observasi dan objek yang ada di lapangan untuk dianalisis. Informasi yang diperoleh selama pengumpulan data berupa protokol, catatan, buku dan hal-hal lain yang dapat mendukung penelitian ini.

4. Wawancara

Pada fase ini peneliti mengumpulkan data dengan cara mewawancarai staf dan pengunjung untuk mengetahui tata letak ruangan, kebersihan, sistem kenyamanan, sistem pencahayaan dan ventilasi, sistem persinyalan, dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Definisi Proyek

a. *Speciality*

Cyber Net Cafe & Bar merupakan sebuah warnet dengan konsep cafe sekaligus bar didalamnya. Cyber Net Cafe & Bar terletak di Jl. Veteran No.11, Belawan 1, Kota Medan. Cyber Net Cafe & Bar memiliki style retro dan selain sebagai warnet, tempat ini juga dapat dikunjungi sebagai cafe untuk bersantai.

b. Gaya : Retro 90an – Modern

Desain interior adalah salah satu bidang yang mengadopsi tren desain retro. Majalah interior seringkali menghadirkan gaya retro sebagai perpaduan gaya interior dan objek masa lalu, bekas, dan baru. Hampir semua era di masa lalu dapat dianggap "retro". Desain interior bergaya retro memiliki ciri khas yang menarik. Merangkul retro dalam desain interior ini adalah untuk memberikan ruangan tampilan klasik atau bahkan memunculkan kenangan yang terkait dengan gaya yang dikembangkan pada masa itu. Desain interior retro kini menjadi sebuah keharusan bagi masyarakat pecinta retro dan masyarakat untuk berkumpul, bersantai, nongkrong, menikmati kembali suasana retro dan mengikuti perkembangan zaman.

c. Data Aktivitas

1) Prosedur Pelayanan

Pelanggan masuk melalui pintu depan dan langsung menuju counter untuk registrasi/daftar, memesan makanan/minuman, menyimpan tas/barang dagangan di loker, mencari net yang kosong, dan melakukan aktivitas yang diinginkan seperti bermain game online, bekerja atau bahkan belajar.

2) Kebutuhan Aktifitas/Fasilitas

1. Aktivitas

- a. Masuk
- b. Regristasi
- c. Makan dan minum
- d. Bermain
- e. Bersantai

2. Fasilitas

Fasilitas yang tersedia pada Cyber Net Cafe & Bar ini adalah :

- a. Cafe dan Bar
- b. Komputer/PC
- c. Wifi
- d. Billiard
- e. Toilet
- f. Loker
- g. Ruang Net VIP
- h. Ruang Net Reguler

d. Exiting Layout

1. Alternarif Zoning

Alternatif 1



Gambar 1. Sketsa Alternatif Zoning 1

Alternatif 2



Gambar 2. Sketsa Alternatif Zoning 2

Alternatif 3



Gambar 3. Sketsa Alternatif Zoning 3

2. Alternatif Grouping

Alternatif 1



Gambar 4. Sketsa Alternatif Grouping 1

Alternatif 2



Gambar 5. Sketsa Alternatif Grouping 2

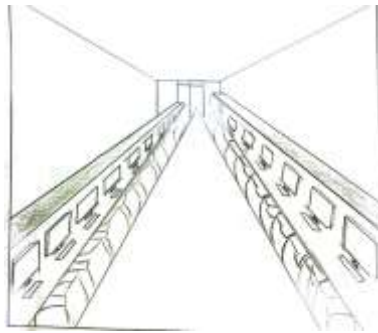
Alternatif 3



Gambar 6. Sketsa Alternatif Grouping 3

e. Perspective Cyber Net Cafe & Bar (Manual dan 3D)

1. Sketsa Area Net (Manual)



Gambar 7. Sketsa Area Net (Manual)

f. Cyber Net Cafe & Bar (Area Cafe & Bar)



Gambar 8. Cyber Net Cafe & Bar (Area Cafe & Bar)

g. Cyber Net Cafe & Bar (Area Net)



Gambar 9. Cyber Net Cafe & Bar (Area Net)

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa desain tidak hanya sekedar memperhatikan segi keindahan dan estetika saja, namun juga memperhatikan bagaimana posisi dan tata letak yang pas pada setiap area serta memperjelas area zoning agar siapapun yang datang ke tempat tersebut tidak kebingungan melihat tata letak dari bangunan tersebut. Pada kesempatan ini pula, penulis akhirnya dapat menyelesaikan perancangan dari yang awalnya hanya tanah kosong, menjadi sebuah Cyber Net Cafe & Bar dengan menggunakan gaya retro 90-an. Dengan mengungkap perancangan ini, Cyber Net Cafe & Bar tidak hanya sebagai sebuah warnet seperti pada umumnya, namun juga dapat dijadikan sebagai cafe dan bar bagi kalangan anak muda yang ingin santai.

DAFTAR REFERENSI

- Ching, F. D. (2002). *Architecture, Space and Order*. New York : Maxmillan Publishing Company.
- Julius Panero, Martin Zelnik. (2014) *Human Dimension & Interior Space*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Kanal Info. (09 Juli 2023). Pengertian Siber (Cyber). <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-siber-cyber>
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan Konsep Desain Interior. *Jurnal Desain Interior*, 5.
- Ulrich, K. T. (2008). *Perancangan dan Pengembangan Produk*.
- Wicaksono, A. A., & Tisnawati, E. (2014). *Teori interior*. Griya Kreasi.