

Perancangan Interior Café Go Kart di Surabaya

Henson Adisumarto dan S.P. Honggowidjaja, Hendy Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: henson.adisumarto@hotmail.com; sphongwi@petra.ac.id, hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Di dunia kerja yang sibuk ini, hiburan tidak lepas dari gaya hidup di jaman sekarang ini. Sekarang sudah terdapat banyak macam jenis fasilitas hiburan. Salah satu fasilitas hiburan ini adalah olahraga go kart. Go kart adalah varian dari kendaraan roda empat atap terbuka sederhana dan kecil untuk olahraga motor. Go kart biasanya berpacu di sirkuit skala kecil. Balapan go kart biasanya dianggap sebagai batu loncatan untuk olahraga motor yang lebih tinggi dan lebih mahal. Go kart biasa digemari oleh kalangan muda, tetapi banyak juga kalangan dewasa yang menjadi atlet profesional go kart.

Pada jaman sekarang ini, selain restoran dan *fast food* salah satu fasilitas komersial yang menyediakan makanan dan berkembang dengan pesat adalah *café*. *Café* biasanya mengutamakan tempat yang nyaman dan menyediakan makanan ringan hingga makanan berat. Tujuan utama *café* ini adalah membuat pengunjung dapat bersantai selagi menikmati hidangan dalam jenjang waktu yang cukup lama. *Café* pada jaman sekarang tidak hanya digunakan untuk tempat menyantap hidangan saja, *café* dapat digunakan untuk tempat bertemu dengan tamu, mengerjakan tugas, dan lainnya.

Kata Kunci—Cafe, go kart, hiburan, komersial

Abstract— *In this busy world, entertainment can't be separated from our lifestyle. Right now there are many kinds of entertainment facilities. One of these entertainment is go karting. It is a mini version of a car which has a simple design and usually used for racing sports. Go karts race on a small scale of circuit track. Go karts usually used for training purpose before they go into bigger machine. Go karts are usually popular among the youngsters, but there are a lot of adults who's into karting as well.*

In this modern era, besides restaurant and fast food, one of the most growing food commercial is café. Café usually focused on the interior design and sells food from snack to heavy meals as well. One of the main purpose of café is to make their customers feels comfort while enjoying their meal. Café nowadays is not only used as a place to eat, but as a place to meet with other people, a place to work their assignment, etc.

Keyword— Café, commercial, entertainment, go kart

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, bisnis makanan semakin melonjak, khususnya di kotakota besar di Indonesia, seperti di Jakarta, Surabaya, dll. Di Surabaya, bisnis *café* bisa dikatakan sangat pesat. Hampir setiap bulan, kita terus mendengar bahwa ada *café* baru yang dibuka. Tidak hanya remaja namun orang-orang dewasa seringkali kita temukan di *café*. *Café* tidak hanya menjadi tempat sekedar makan saja,

terkadang *café* juga menjadi tempat kita bersantai dengan teman, bertemu dengan tamu, bahkan dapat dijadikan untuk tempat mengerjakan tugas. *Café* menjadi salah satu tempat yang sangat diminati oleh penduduk Surabaya.

Pada jaman ini, perkembangan otomotif di Surabaya berkembang dengan sangat pesat, gokart adalah salah satu varian otomotif sederhana, kecil, dan unik yang digunakan untuk rekreasi maupun balapan. Gokart biasanya bermodel dengan atap terbuka, memiliki ukuran kecil, dan berpacu di sirkuit skala kecil. Gokart dianggap sebagai batu loncatan untuk olahraga balap kendaraan bermotor yang lebih tinggi dan lebih mahal seperti A1 dan F1. Fasilitas gokart di Surabaya masih dapat dikatakan sangat kurang, dikarenakan mahalannya investasi untuk membangun sirkuit gokart.

Surabaya, sebagai ibukota Jawa Timur memiliki beberapa lapangan go kart, tetapi lapangan ini kurang dikelola dengan baik, ada yang menggunakan lapangan parkir sebagai sirkuit arena go kart, ada juga sirkuit go kart yang berada didalam taman bermain sehingga lapangan sirkuit sangat terbatas, padahal peminat go kart di Surabaya dapat dikatakan cukup besar. Terdapat juga beberapa club-club peminat go kart di Surabaya (ANGAS Go-Kart Club, Aerio Indonesia Club (AIB), Go kart Central Point,dll). Bahkan hal ini sempat diliput oleh media koran SURYA tentang para peminat-peminat Go Kart di Surabaya.

Tujuan dari perancangan *café* dengan fasilitas go kart ini adalah membuat *café* sebagai bisnis makanan yang mempunyai sarana hiburan olahraga go kart sebagai salah satu daya tarik utama dari *café* ini kepada pengunjung *café*. Diharapkan dengan adanya fasilitas go kart ini masyarakat kota Surabaya dapat lebih mengenal olahraga yang masih dianggap asing ini.

Manfaat dari perancangan ini sebagai berikut:

- Bagi Pengelola Tempat

Sebagai sarana bisnis makanan yang mempunyai fasilitas olahraga gokart sebagai daya tarik utama dan dapat mengakomodasi dan memfasilitasi para pemain go kart di Surabaya

- Bagi Para Pemain Go Kart

Tempat dimana mereka bisa menikmati hidangan beserta menyalurkan hobinya untuk dijadikan sebagai suatu profesi sebagai atlet nasional serta berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya.

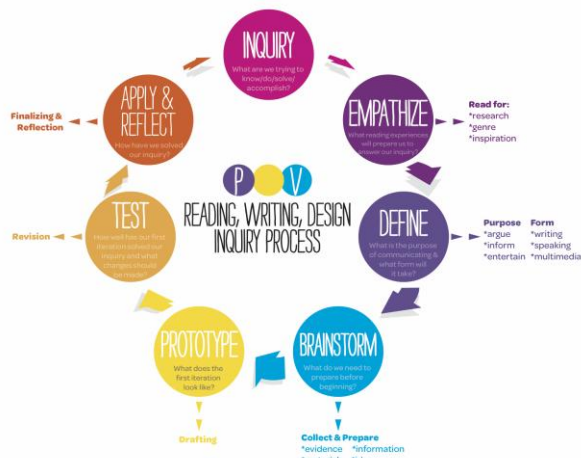
- Bagi Masyarakat Kota Surabaya
Sebagai ajang untuk masyarakat kota Surabaya untuk lebih mengenal olahraga go kart.
- Bagi Pengelola Tempat
Sebagai sarana bisnis makanan yang mempunyai fasilitas olahraga gokart sebagai daya tarik utama dan dapat mengakomodasi dan memfasilitasi para pemain go kart di Surabaya
- Bagi Para Pemain Go Kart
Tempat dimana mereka bisa menikmati hidangan beserta menyalurkan hobinya untuk dijadikan sebagai suatu profesi sebagai atlet nasional serta berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya.
- Bagi Masyarakat Kota Surabaya
Sebagai ajang untuk masyarakat kota Surabaya untuk lebih mengenal olahraga go kart.

II. TAHAPAN PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Design Thinking

Design Thinking merupakan sebuah proses berpikir yang menentukan prosedur dan berorientasi pada kesuksesan kreatif melalui solusi desain yang inovatif dan unik untuk sebuah proyek dan dilakukan atas dasar rasional serta melalui proses yang telah disepakati. Metode perancangan yang digunakan merupakan adopsi dari skema design thinking menurut Shula Ponet :



Gambar. 1. Design Thinking by Shula Ponet

B. Tahap Pengumpulan Data

1. Data Lapangan

Data lapangan berisi data fisik maupun data non-fisik. Data fisik meliputi denah bangunan, tapak lokasi bangunan, arah hadap, tapak dan potongan bangunan. Data fisik dapat diperoleh melalui survey lapangan maupun data blueprint.

2. Data Literatur

Data literatur yang diperlukan terkait dengan objek perancangan.

3. Data Tipologi

Data tipologi merupakan data perbandingan dengan objekperancangan sejenis

C. Tahap Analisis Data

Tahap analisa memiliki fungsi untuk memfokuskan ide konsep, desain dan pemecahan masalah baik untuk memperbaiki data eksisting maupun mengalihfungsikan objek perancangan dari analisa data dapat kita susun strategi desain berupa :

- Programing
Pengumpulan data untuk mendapatkan ide konsep desain sebagai acuan awal berupa data eksisting dan analisa lokasi.
- Konsep Desain
Sebagai titik awal permulaan desain atau landasan desain.
- Skematik
Sketsa awal desain sebelum menuju gambar kerja komputerisasi
- Gambar Kerja
Proses penyusunan gambar asli dari hasil desain untuk direalisasikan baik pada perbandingan 1:1 maupun untuk maket.
- Maket
Maket memiliki fungsi untuk menampilkan sirkulasi ruang secara miniature sehingga pengunjung dapat membayangkan objek perancangan aslinya saat sudah terealisasi.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Café

Café adalah tempat makan dimana ruang dapur terpisah dengan ruang makan. Layanan di café diberikan untuk kenyamanan meskipun hidangan dapat diambil di service counter. Pilihan makanan biasanya bervariasi mulai dari makanan ringan (snack) hingga makanan berat. Pilihan minuman pun bervariasi mulai dari teh, kopi, soda, hingga minuman yang mengandung alkohol

Penggunaan furniture di café biasanya didesain dengan semaksimal mungkin demi kenyamanan pengguna. Penataan furniture juga perlu diperhitungkan pada area dan ruang yang tersedia. Mebel bisa menggunakan mebel yang fixed (tidak dapat dipindah) atau freestandin. Pemilihan mebel dipilih berdasarkan standar jangkauan produksi, untuk ketahanan/kekuatan, ekonomis, dan fungsional. Sama dengan dengan dekor interior, normalnya didesain secara praktis agar mudah dibersihkan dan perawatannya.

B. Pengertian Go Kart

Go kart adalah varian dari kendaraan roda empat atap terbuka sederhana dan kecil untuk olahraga motor. Go kart biasanya berpacu di sirkuit skala kecil. Balapan go kart biasanya dianggap sebagai batu loncatan untuk olahraga motor yang lebih tinggi dan lebih mahal.

Kart racing biasanya digunakan sebagai biaya rendah dan relatif aman untuk memperkenalkan driver untuk motor racing. Banyak orang mengasosiasikan itu dengan pembalap muda, tetapi orang dewasa juga sangat aktif di karting. Karting dianggap sebagai langkah pertama dalam karier pembalap serius. Ini dapat menyiapkan driver untuk kecepatan tinggi roda-ke-roda balap dengan membantu mengembangkan refleksi yang cepat, mobpengambilan keputusan dan keterampilan. Selain itu, ia membawa kesadaran dari berbagai parameter yang dapat diubah untuk mencoba untuk meningkatkan daya saing kart (contoh karena tekanan ban, gearing, posisi kursi, chassis kekakuan) yang juga ada dalam bentuk lain balapan motor.

Selain mobil gokart tradisional, banyak perusahaan-perusahaan komersial menawarkan persewaan gokart, sering disebut gokart "rekreasi" atau "konsesi" . Trek bisa di dalam ruangan maupun luar ruangan. Persewaan gokart satu sesi (di Indonesia biasanya 5 menit, di eropa biasanya 10 sampai 15 menit), mereka menggunakan rangka kokoh dilengkapi dengan perlindungan badan khusus untuk keselamatan pengemudi. Sebagian besar perusahaan-perusahaan ini menggunakan sebuah Format "Datang dan menyetir" dan menyediakan pelanggan dengan semua perlengkapan keamanan (helm, sarung tangan dan pakaian sopir) dan memungkinkan mereka untuk datang setiap waktu untuk balapan dengan harga terjangkau, tanpa kerumitan harus memiliki peralatan sendiri dan perlengkapan.

Berdasarkan mesinnya, Go Kart dibagi menjadi 3 jenis:

- Go kart listrik berbiaya pemeliharaan rendah, hanya membutuhkan baterai timbal-asam dari mobil yang dipasang setelah disisi dayanya. Karena mesin jenis ini bebas polusi dan tidak mengeluarkan asap, sirkuitnya dapat diletakkan dalam ruangan tertutup. Sebuah gokart listrik yang dayanya terisi penuh dapat menjalankan lebih dari 20 menit sebelum turun kinerjanya.
- Mesin gokart 2-langkah dikembangkan dan dibangun oleh produsen yang khusus memproduksi mesin jenis ini. Comer, IAME (Parilla, Komet), TM, Vortex, Titan, REFO, Yamaha dan Rotax adalah produsen2 mesin jenis ini. Mesin ini berdaya sekitar 8 tenaga kuda untuk mesin satu-silinder 60 cc (MiniROK buatan Vortex) hingga 90 tenaga kuda untuk 250 cc dua silinder. Saat ini, kategori yang paling populer di seluruh dunia adalah unit Touchdan-go (TAG) 125 cc . mesin Kf1 125 cc baru-baru ini dibatasi secara elektronik pada putaran mesin 16.000 rpm. Saat ini kebanyakan mesin adalah berpendingin air , namun sebelumnya mesin berpendingin udara yang mendominasi olahraga ini.
- Mesin 4-langkah berpendingin udara berbasis mesin standar industri , kadang-kadang dengan sedikit modifikasi, berdaya dari sekitar 5-20 hp. Briggs & Stratton, Tecumseh, Kohler, Robin, dan Honda adalah produsen2 mesin jenis ini. Mesin-mesin produksi mereka memadai untuk balap dan menyenangkan dalam aplikasinya ke go-kart. Ada juga mesin 4 langkah lebih kuat yang tersedia dari produsen seperti Yamaha, TKM, Biland atau Aixro (Wankel engine) , berdaya dari 15 tk hingga 48 tk. Mesin ini mampu mencapai

putaran mesin sekitar 11.000 rpm dan dibuat khusus untuk karting. Mereka digunakan dalam beberapa kelas Kejuaraan Nasional seperti mesin dua langkah

Terdapat beberapa jenis trek go kart, berikut ini adalah keuntungan dan kerugian tiap jenis trek go kart.

OUTDOOR	INDOOR	OUTDOOR & INDOOR
Lantai yang digunakan adalah menggunakan beton atau aspal	Lantai yang digunakan adalah menggunakan beton atau aspal	Lantai yang digunakan adalah menggunakan beton atau aspal
Rata-rata panjang sirkuit mulai dari 500 – 1.000 m	Rata-rata panjang sirkuit mulai dari 250 - 600 m	Disesuaikan dengan luas dan bentuk site
Rata-rata luas arena 5.000 – 15.000 m	Rata-rata luas arena 2.500 - 6.000 m	
Rata-rata lebar sirkuit 6 – 8 m	Rata-rata lebar sirkuit 6 m	
Rata-rata waktu 1 lap sekitar 60 detik	Rata-rata waktu 1 lap sekitar 22 - 50 detik	Disesuaikan dengan luas dan bentuk site
Jumlah go kart yang dapat digunakan pada waktu yang bersamaan diatas 24 buah	Jumlah go kart yang dapat digunakan pada waktu yang bersamaan adalah 10 -24 buah	
(-) Bisnis bergantung pada cuaca (+) Arena go kart yang biasa digunakan oleh professional (+) Memberikan pengalaman maksimal terhadap go kart	(+) Bisnis tidak bergantung pada cuaca (365 hari/ tahun) (+) Sirkuit track dapat diubah dengan mudah	(+) Menarik (+) Baik untuk tempat yang kecil (+) Penggunaan tempat dengan maksimal

Gambar. 2. Tabel Jenis-Jenis Trek Go Kart

C. Pengertian Retail

Retail adalah suatu penjualan dari sejumlah komoditas kepada konsumen. Retail berasal dari bahasa Perancis, diambil dari kata retailer yang berarti “memotong menjadi kecil-kecil”. Menurut Gilbert, retail adalah “semua usaha bisnis yang mengarahkan secara langsung kemampuan pemasarannya untuk memuaskan konsumen akhir berdasarkan organisasi penjualan barang dan jasa sebagai inti dari distribusi” (2003 : 6). Retail juga dapat berarti kegiatan usaha yang menjual produk dan jasa secara langsung kepada konsumen tanpa melalui perantara.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

Tempat lokasi perancangan yang akan dilakukan merupakan denah fiktif dari karya Tugas Akhir alumni mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra No. 06023327/ARS/2014 yang bernama Go Bun Chiong dengan judul “Grha Komunitas dan Pelatihan Olah Raga Ekstrim di Surabaya”. Fasilitas ini mengambil lokasi tanah kosong di Jl. Raya Kedung Baruk, Surabaya, Jawa Timur. Di Jl. Raya Kedung Baruk, Surabaya, Jawa Timur 60275, Indonesia

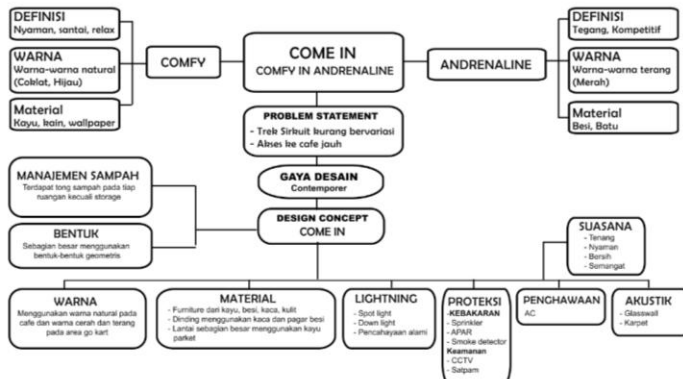
Fasilitas ini diperuntukkan bagi seluruh penduduk di Indonesia khususnya bagi para peminat go kart dengan semua kalangan baik pria maupun wanita, tua atau muda. Dikarenakan kurangnya fasilitas olahraga go kart yang memenuhi standar di Surabaya, maka olahraga ini masih terbilang asing bagi masyarakat kota Surabaya. Fasilitas yang akan dirancang ini akan bersifat komersial dan terkadang akan diadakan event lomba go kart yang dapat diikuti oleh masyarakat. Fasilitas ini juga diharapkan dapat memperkenalkan olah raga go kart kepada masyarakat kota Surabaya dan dapat menjadi salah satu sarana hiburan yang baru.

Fasilitas ini juga memiliki lingkup perancangan rekreasi dimana seluruh masyarakat berusia remaja dan dewasa dapat menggunakan fasilitas ini sebagai sarana permainan yang sehat dan resmi ,serta mengenal berbagai macam aturan, jenis, atau teknik bermain go kart.

Fasilitas indoor go kart ini adalah sebuah fasilitas dimana orang dapat bermain go kart di sirkuit trek yang telah disediakan beserta dengan go kart dan peralatan pengamanannya. Sirkuit go kart akan terletak di samping café bagi pengunjung yang ingin menikmati kopi atau teh, makanan ringan maupun makanan berat. Di sekeliling café akan diberikan dinding kaca yang memberikan akses bagi para pengunjung café untuk melihat ke arena sirkuit go kart sewaktu lagi menikmati hidangan. Di area café akan diberikan peredam suara yang baik sehingga suara dari sirkuit arena go kart tidak mengganggu kenyamanan pengunjung yang berada di dalam café, selain itu juga akan diberikan suasana dan berbagai fasilitas yang menarik (arcade, dart, juke box,dll) agar menarik pengunjung dan suasana cafe terasa nyaman dan tidak membosankan.

• Ide Pemikiran Konsep

Konsep yang digunakan dan diaplikasikan pada proyek perancangan ini adalah “COME IN” yang merupakan kepanjangan dari “Comfy in Adrenaline”. Pemilihan judul konsep ini adalah diharapkan dengan perancangan ini pengunjung dapat merasakan kenyamanan pada fasilitas café, galeri, dan retail. Dan merasakan ketegangan pada saat bermain go kart. Berikut ini adalah gambar tabel konsep yang diaplikasikan.



Gambar. 5. Konsep Desain

• Aplikasi Desain

Aplikasi desain yang dilakukan adalah mulai dari warna. Pada fasilitas-fasilitas yang diharapkan agar pengunjung merasa nyaman, menggunakan warna-warna muda dan natural seperti coklat, putih, hijau, dll. Pada fasilitas yang diharapkan memiliki suasana menegangkan (area gokart) menggunakan warna-warna terang dan kuat seperti merah, hitam, dll.

Selain itu agar pengunjung café juga dapat merasakan suasana menegangkan dari area go kart, maka dinding café menggunakan dinding kaca agar pengunjung café dapat melihat balapan go kart yang sedang berlangsung sekaligus menikmati hidangan mereka.

V. DESAIN AKHIR

• Pengembangan Layout

Layout telah mengalami beberapa kali transformasi. Beberapa contoh transformasi desain yang telah dilakukan adalah tempat bengkel dan pit stop pindah ke area yang lebih privat agar tidak mengganggu area publik.

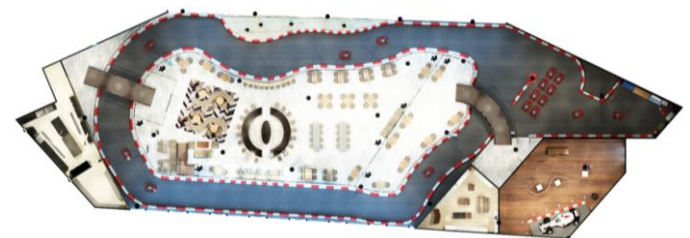
Selain itu batas dinding perancangan diganti dengan dinding kaca agar dapat menarik pengunjung yang sedang berjalan di luar area perancangan.

Area dapur dan area storage diganti agar tidak mengganggu area publik dan luas area dapur dan area storage lebih luas.

Trek go kart juga mengalami perubahan bentuk dari bentuk yang terlalu lurus menjadi lebih banyak lekukan agar para permainan go kart lebih menyenangkan.



Gambar. 4. Layout Lama



Gambar. 5. Layout Baru

• **Main Entrance**



Gambar. 6. Main Entrance

Main entrance menggunakan kayu dengan logo brand perancangan di atas pintu masuk. Di depan juga terdapat jendela agar pengunjung dari luar dapat melihat ke arah galeri go kart.

• **Galeri**



Gambar. 7. Galeri

Galeri ini bertujuan untuk mengenalkan olahraga go kart pada masyarakat kota Surabaya. Di area galeri ini terdapat pajangan-pajangan dan piala para pemain F1, karena pada awalnya para pemain F1 memulai karirnya dari berlatih di area go kart.

• **Retail**

Retail ini menjual berbagai perlengkapan go kart, baju, celana, dan aksesoris-aksesoris lainnya. Retail ini terdapat di sebelah galeri.



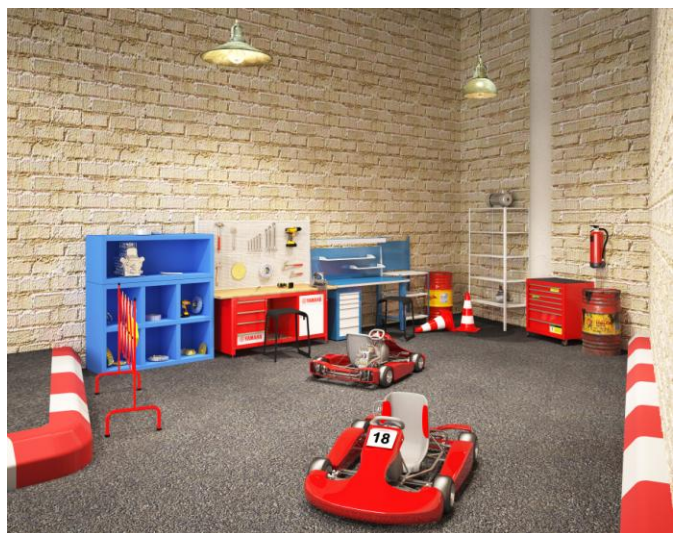
Gambar. 8. Retail 1



Gambar. 9. Retail 2

• **Bengkel**

Bengkel ini digunakan untuk menyimpan spare part dan memperbaiki apabila terdapat mesin go kart yang rusak. Bengkel ini terletak di sebelah pit stop.



Gambar. 10. Bengkel

• **Café**

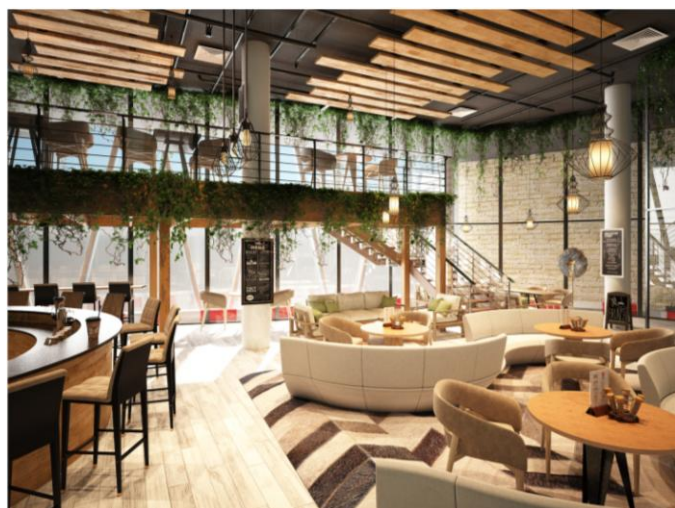
Café ini terdapat di tengah-tengah lintasan trek go kart. Dinding café keseluruhnya menggunakan dinding kaca agar pengunjung dapat menonton pertandingan go kart yang sedang berlangsung sekaligus menikmati hidangan mereka.



Gambar. 11. Café 1



Gambar. 12. Café 2



Gambar. 13. Café 3



Gambar. 14. Café 4



Gambar. 15. Café 5

• **Dapur**

Dapur ini terletak di sebelah kanan trek go kart. Dapur ini mempunyai ruangan *storage* di ujung dapur.



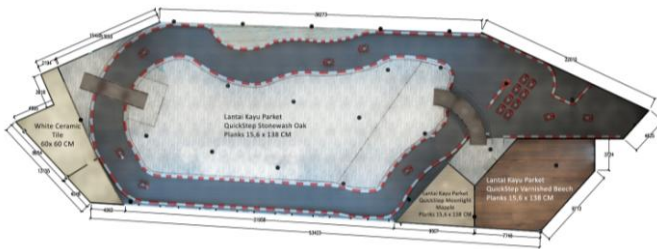
Gambar. 16. Dapur 1



Gambar. 17. Dapur 2

• **Rencana Lantai**

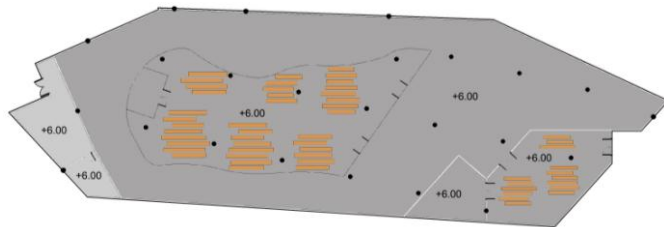
Rencana lantai sebagian besar menggunakan lantai parket, dikarenakan instalasi yang mudah serta biaya perawatan yang relatif murah. Selain itu juga menambah nilai estetika



Gambar. 18. Rencana Lantai

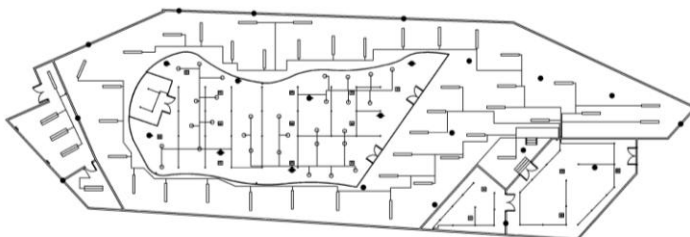
• **Rencana Plafon**

Plafon menggunakan plafon exposed dilengkapi dengan hiasan multipleks yang disekrup dengan rangka hollow.



Gambar. 19. Rencana Plafon

• **Rencana Mekanikal Elektrikal**



Gambar. 20. Rencana Mekanikal Elektrikal

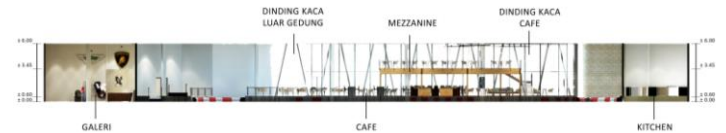
Elektrikal mekanikal banyak menggunakan lampu downlight dan lampu gantung, dikarenakan plafon yang relatif tinggi, yaitu setinggi 6 meter.

• **Potongan**

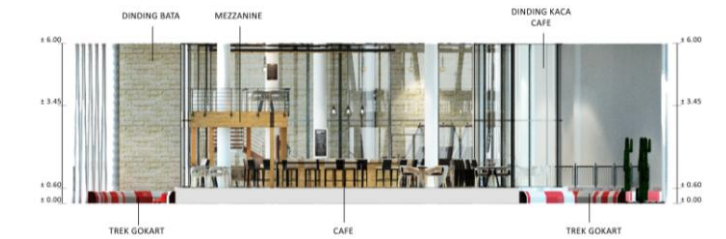
Terdapat 4 potongan yang dilakukan didalam perancangan ini, berikut ini adalah gambar detail potongan.



Gambar. 21. Potongan A-A



Gambar. 22. Potongan B-B



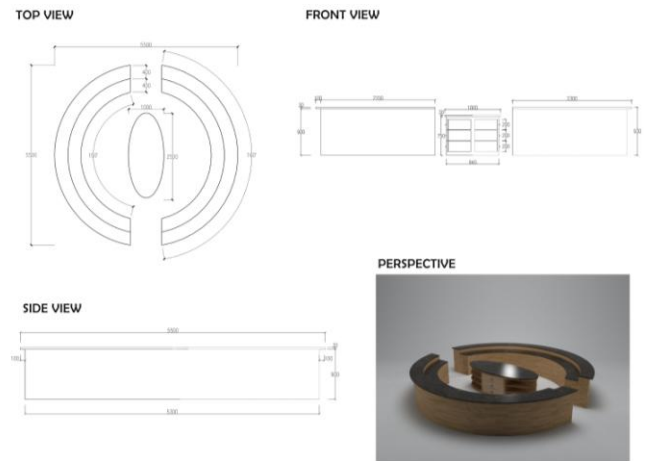
Gambar. 23. Potongan C-C



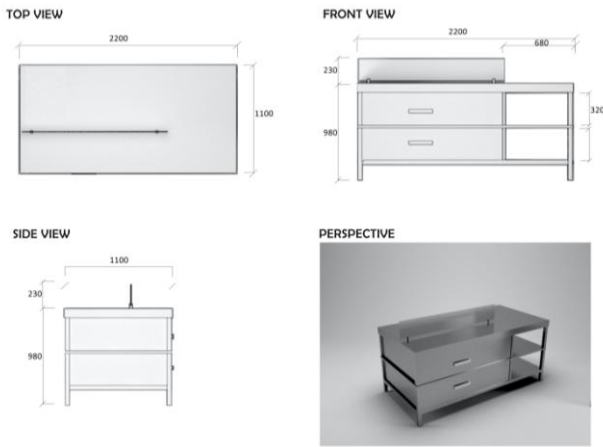
Gambar. 24. Potongan D-D

• **Detail Perabot**

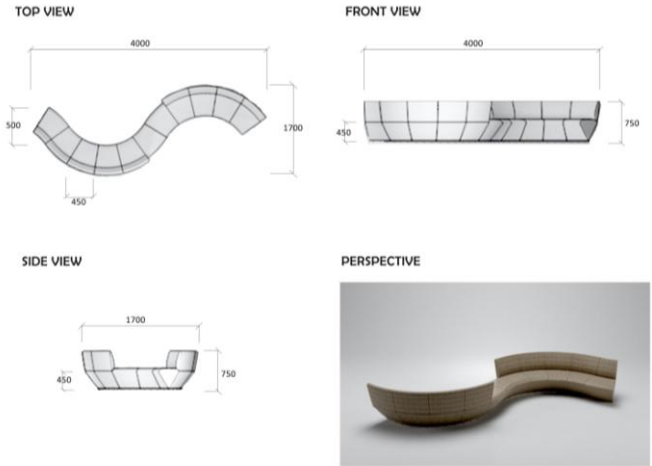
Beberapa ini adalah detail perabot yang digunakan di dalam perancangan.



Gambar. 25. Detail Perabot Meja Bar

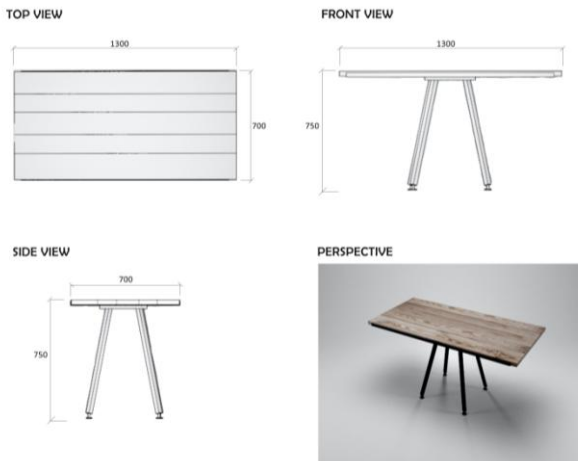


Gambar. 26. Detail Perabot Meja Dapur



Gambar. 29. Detail Perabot Sofa

• Detail Elemen Interior



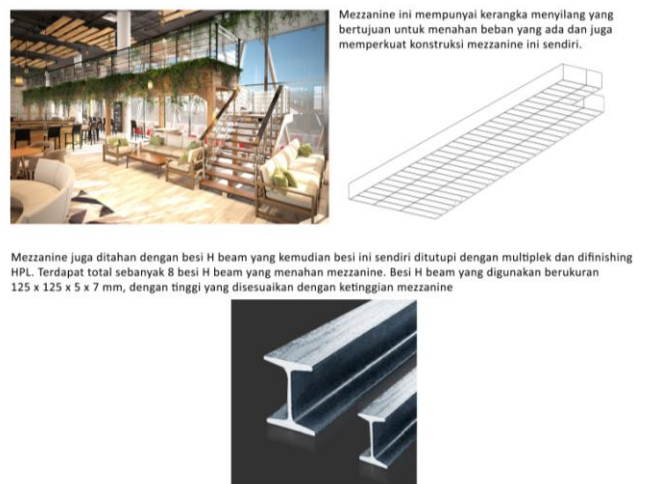
Gambar. 27. Detail Perabot Meja Makan



Gambar. 30. Detail Spider Fitting Glass



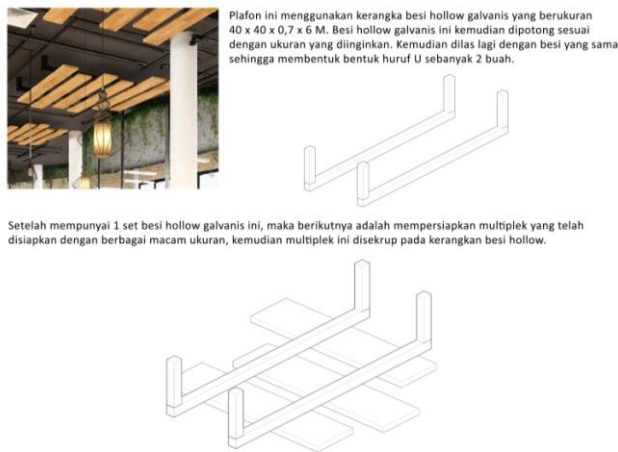
Gambar. 28. Detail Perabot Meja Kasir Retail



Gambar. 31. Detail Mezzanine



Gambar. 32. Detail Jembatan



Gambar. 32. Detail Plafon



Gambar. 32. Detail Lantai Pajangan

VI. KESIMPULAN

Perancangan Café Go Kart ini merupakan perancangan tempat komersial yang dilengkapi dengan fasilitas hiburan. Tempat komersial ini meliputi café dan retail yang ada di dalam perancangan, sedangkan hiburan yang ada di dalam

perancangan adalah tempat dimana pengunjung dapat bermain go kart.

Tahapan untuk merancang Café Go Kart di Surabaya sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data, dan mencari data tipologi sebagai data pembanding
2. Melakukan wawancara untuk mengetahui *problem solving* dan juga kebutuhan pengguna
3. Mengolah konsep perancangan dan menyesuaikan dengan keadaan lokasi perancangan
4. Mengolah desain Café Go Kart

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam merancang Café Go Kart adalah :

1. Trek Go Kart harus dapat menarik perhatian pengunjung dan dapat dinikmati dari dalam café
2. Café harus menciptakan suasana yang nyaman bagi pengunjung serta tetap aman dari trek go kart yang ada di sekeliling café
3. Bagaimana cara merancang agar pengunjung dapat mengakses semua ruangan tanpa harus membahayakan para pemain go kart
4. Memaksimalkan setiap fasilitas yang tersedia dalam perancangan Café Go Kart

Untuk menyelesaikan semua rumusan masalah di atas, maka perancangan interior Café Go Kart di Surabaya ini mengambil konsep “Come In” yang merupakan dari singkatan kata “Comfy in Adrenaline”. Arti konsep ini adalah agar pengunjung bisa merasakan kenyamanan di dalam café dan dapat merasakan rasa yang menegangkan pada saat bermain go kart. Pengunjung café pun juga dapat menikmati pertandingan go kart yang sedang berlangsung selagi menikmati hidangan mereka. Dengan perancangan ini diharapkan warga kota Surabaya dapat lebih mengenal olahraga go kart, karena olahraga go kart ini masih dianggap asing karena kurangnya fasilitas go kart yang memadai di Surabaya. Selain itu juga menyediakan tempat komersil yang dapat dinikmati oleh pengunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, Bapak S.P Honggowidjaja, M.Sc. Arch Selaku Pembimbing pertama dan Bapak Ir. Hendy Mulyono selaku Pembimbing kedua. Bimbingan dan dukungan serta panduan dari Beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Perancangan Interior Cafe Go Kart di Surabaya dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

[1] Aritra Nath, Design And Fabrication Of A Go Kart, 2015
 [2] Ernst Neufert, Peter Neufert , *Architects' Data*, 4th Edition , Wiley-Blackwell

- [3] Geraint John, A Design and Development Guide, 1994
- [4] Go Bun Chiong, Jurnal Perancangan Grha Komunitas dan Pelatihan Olah Raga Ekstrim di Surabaya, Universitas Kristen Petra, 2014
- [5] Graham Douglas Farbrother, Stadium, 2001
- [6] <https://id.wikipedia.org/wiki/Gokar>
- [7] <https://www.360karting.com>
- [8] <https://www.autobahnspeed.com>
- [9] <https://www.k1speed.com>
- [10] <https://www.teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-cahaya/>
- [11] <https://www.worksafe.vic.gov.au>
- [12] Iwan Tono, Jurnal Perancangan Interior Kafe Moto Gp di Surabaya, Universitas Kristen Petra, 2007
- [13] Jackluis Purnomo, Jurnal Fasilitas Penggemar Gokart di Surabaya, Universitas Kristen Petra, 2012
- [14] Vincentius Pranata Hariyono, Jurnal Fasilitas Sirkuit dan Pelatihan Balap Mobil di Nusa Dua, Bali, Universitas Kristen Petra, 2015