

ABSTRAKSI

Cafe dan distro merupakan bangunan yang identik dengan anak muda. Hal itu berkaitan dengan kebutuhan ruang informal dan juga gaya hidup. Bisa dibilang *cafe* dan distro adalah dua diantara banyaknya fungsi bangunan yang dapat mempengaruhi kehidupan anak muda. Mulai dari perilaku, gaya berpakaian, dan sebagainya. Maka dari itu akan lebih baik jika masyarakat mengunjungi *cafe* dan distro, tidak sekedar berkunjung, melainkan dapat memperoleh sesuatu dari dalamnya. Sesuatu yang dapat mendorong kegiatan positif dan lebih baiknya lagi dapat menghasilkan.

Desain grafis merupakan sebuah contoh konkret bagaimana sebuah kegiatan kreatif dapat menghasilkan sebuah karya yang selain indah, juga bisa mendatangkan pundi-pundi uang. Terlebih lagi, desain grafis merupakan kemampuan praktis yang cukup mudah untuk dipelajari meskipun hanya bermodal ketekunan, selain itu juga dapat dimengerti oleh kalangan banyak.

Untuk mendorong sisi kreatif anak muda, penggabungan fungsi *cafe* dan distro dianggap merupakan langkah yang jitu. Dengan perumpamaan *cafe* sebagai ruang diskusi dan ruang kreatif, dan distro sebagai etalase dari hasil kegiatan kreatif tersebut dalam bentuk *merchandise*. Diharapkan para pengunjung dapat terdorong untuk berkarya setelah melihat karya-karya dari orang lain. Untuk menambah semangat dan referensi desain, maka perlu adanya sebuah galeri desain grafis yang berisi desain-desain terbaik dari karya pengunjung.

Teori *trans-programming* digunakan dalam perancangan *cafe*-distro ini karena teori ini dianggap sangat cocok untuk menggabungkan kedua fungsi bangunan yang memiliki kegiatan berbeda ini. Ide desain bangunan *cafe*-distro adalah bangunan yang dapat mewadahi fungsi *cafe* dan distro secara berdampingan tanpa adanya pembatas, serta memberikan dorongan kreativitas dan keinginan untuk berkarya bagi pengunjung.

Kata kunci : *cafe*, distro, desain grafis, *trans-programming*.

ABSTRACT

Café and distro are building that is closely related to young generations. It has connection to the need of informal spaces and lifestyle. And because of that, café and distro can be considered buildings that can affects youth life. From their behavior, fashion style, and so on. Therefore, café and distro must be designed so that people not only visiting them, but also gain something from them.

Graphic design is one of the best example how a creative activity can create a beautiful products that has high value in the market. Also, graphic design is a general form of design, because it can be studied by self-taught method, and can be understood by general people.

The merging of café and distro functions is considered a good start to provoke the creativities of young people. The café as a discussion space and distro as the place to display the product of those discussions in the form of fashion items and merchandises. With those, visitors is expected to be interested to explore their ideas and make products of their own.

Trans-Programming method is used because it really suit the the need of joining two different function into one building. Café-distro is a building that can hold the activities of cfe and distro at the same time without the existence of any separation.

Key words : café, distro, trans-programming