

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Pada perekonomian Indonesia, sektor makanan dan minuman memberikan kontribusi yang signifikan bahkan pada tahun 2016, sektor makanan dan minuman mengalami pertumbuhan sebesar 6,95% dan memberikan kontribusi sebesar 4,73% terhadap *Gross Domestic Product* (GDP) Indonesia (Ragimun & Widodo, 2019).

Hal ini dapat mungkin dapat terjadi dikarenakan Indonesia yang memiliki populasi masyarakat yang besar dengan ratusan juta penduduk. Seiring dengan perkembangan sektor makanan dan minuman di Indonesia, keberadaan *café* semakin menjamur di kalangan masyarakat dikarenakan *café* dapat menjadi suatu pilihan bagi masyarakat untuk berkumpul. *Café* yang ada sekarang ini memiliki berbagai tema dan konsep mulai dari desain tempatnya, makanan dan jasa yang mereka sediakan seperti contohnya internet *café*, *dog café*, *manga café*, *board game café* dan lain-lainnya.

Board game café adalah sebuah usaha yang menyediakan tempat dan *board game* bagi pemain ataupun komunitas *board game* untuk berinteraksi secara reguler. *Board game café* sendiri dapat menjadi salah satu cara bagi pengunjung ataupun pemain *board game* untuk mencoba *board game* yang belum pernah mereka mainkan (Yusuf & Mansoor, 2017).

Board game café sendiri telah ada di Indonesia selama beberapa tahun meskipun begitu kebenaran mengenai *board game café* mana yang pertama

kali buka di Indonesia sulit diketahui di kebenarannya. Meskipun begitu, Strawberry Café mengklaim bahwa merekalah *board game café* pertama di Indonesia (Suciati, 2019). Dengan adanya perkembangan teknologi terutama media sosial dan internet, kaum muda dapat mengetahui berbagai macam *café* ataupun restoran yang ada dan hal ini tentunya meningkat permintaan (*demand*) terhadap tempat-tempat tersebut. *Board game cafe* juga termasuk di dalam tempat-tempat tersebut, hal ini dapat dilihat dengan mulai bermunculannya *board game café* di berbagai daerah di Indonesia seperti Tangerang, Surabaya, Malang, dan lain-lain.

Board game sendiri memiliki sejarah sejak tahun 3500 SM ketika orang Mesir memainkan permainan yang bernama Senet dan papan permainan tersebut telah berhasil digali dari kuburan dan masih bisa dilihat sampai sekarang (Hawkinson, 2013). *Board game* merupakan sebuah evolusi dalam permainan yang berhasil membawa elemen *game play* dan mengikatkan menjadi suatu representasi fisik dan hal ini dapat dilihat sebagai suatu awal dari permainan simulasi (Hawkinson, 2013). Permainan-permainan *board game* yang paling terkenal dan tertua merupakan permainan catur, go, dan shogi dimana permainan tersebut digunakan untuk melatih taktik peperangan.

Board game bukan hanya dapat menjadi sekedar permainan biasa bersama teman, tetapi *board game* juga dapat menjadi suatu cara seseorang mendapatkan edukasi. Seorang guru juga dapat menggunakan *board game* dalam pengajaran mereka. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan insentif bagi para pelajar untuk belajar dan mengurangi penolakan mereka untuk belajar; meningkatkan efisiensi melalui interaksi dan diskusi yang sering dilakukan

diantara para pelajar; mengurangi konsep sistem kompleks dari pembelajaran dan mengurangi beban kognitif pelajar; dan membina kemampuan baru seperti berpikir kritis, *problem-solving*, kerja sama, komunikasi dan kolaborasi (Tsai et al., 2021).

Penggunaan *board game* juga memiliki banyak kelebihan sebagai berikut: (Tsai et al., 2021)

1. *Board game* menciptakan komunitas *virtual* kecil dimana pelajar dapat belajar melalui *trial and error* dan mengakumulasikan pengalaman mereka di dunia *virtual*.
2. *Board game* itu merupakan hal yang sangatlah interaktif. Pada permainan tersebut, pelajar dapat berinisiatif untuk mengeksplorasi dan membagikan informasi diantara mereka dan hal ini mempromosikan *student-centered learning*.
3. Mekanisme *board game* dapat membina hubungan kompetitif dan kolaboratif
4. *Board game* juga punya pengaplikasian yang tinggi dan dapat digunakan untuk mengajarkan bermacam-macam subjek-subjek ataupun materi pembelajaran. Guru dapat mendesain permainan *board game* yang sesuai dengan tujuan pengajaran mereka

Berdasarkan kelebihan-kelebihan di atas, dapat dilihat bahwa *boardgame* memiliki manfaat yang bersifat edukatif bagi para penggunanya. Selain itu juga, *board game* dapat digunakan untuk mempromosikan sesuatu. Sebagai contohnya, *board game* yang berjudul *Wallis's Tour through England and Wales A New Geographical Pastime* yang dikeluarkan pada tahun 1794

yang didesain untuk mengajarkan anak-anak mengenai geografi dan sekaligus mempromosikan Salisbury sebagai tempat wisata (Dove, 2016).

Sejak 1930-an dengan adanya perkembangan perusahaan besar penerbit permainan seperti Milton (*Candy Land*, *Chutes*, dan *Ladders*) dan Parker Brothers (*Sorry*, *Monopoly*), *board game* berhasil masuk ke lingkungan masyarakat. Hal ini menjadi suatu perkembangan dimana konsep dan mekanisme *board game* mulai berpindah dari tipe tradisional permainan simulasi perang. Tren desain permainan berhasil diterapkan lebih jauh di Jerman setelah Perang Dunia kedua dimana mereka melarang membuat dan memainkan permainan perang (Hawkinson, 2013).

Setelah konsep dan tema *board game* berkembang di Eropa, penjualan *board game* di Amerika Serikat anjlok pada tahun 1980-an dikarenakan munculnya *video game* dan *video game* terus mengungguli *board game* selama lebih dari satu dekade. Pada pertengahan 1990-an, penjualan *board game* dan *card game* mulai melambung lagi dan sekarang *board game* dan *card game* sering dibuat berdasarkan *video game*, film, TV (Hawkinson, 2013). Seperti contohnya, *video game Stardew Valley* yang mengeluarkan permainan *board game* yang konsep permainannya sama seperti *video game*-nya.

Setelah melihat *boardgame* yang semakin berkembang dan bermacam-macam seiring dengan waktu, maka penulis merencanakan untuk membuat *Board Game Café* yang diberi nama Maen Yo Café. Arti dari kata “Maen Yo” berasal dari bahasa Bangka yang berarti main yuk atau ayo main. Pengambilan nama merupakan suatu ajakan bagi para kaum muda untuk bermain bersama di *Café* tersebut.

Maen Yo Café ini akan dibuka di daerah Pangkalpinang, Bangka. Salah satu alasan mengapa penulis ingin membuka *Maen Yo Café* di Bangka adalah karena budaya bermainnya. Mayoritas permainan tradisional Bangka Belitung merupakan permainan yang dimainkan bersama teman seperti contohnya Sembilun, Pangkak Igik Karet, Sembunyi Gong (sering disebut juga petak umpet dalam Bahasa Indonesia), Kerito Surong dan lain-lain (Nekagusti, 2022). Pada permainan tradisional tersebut, pertemanan dan keakraban antarteman ditumbuhkan dengan cara bermain bersama. Bila melihat bahwa mayoritas permainan yang disediakan *Maen Yo Café* dimainkan oleh beberapa orang dalam setiap jenis permainannya, ada peluang besar bagi *Maen Yo Café* untuk menarik masyarakat sekitar untuk bermain dan berkunjung.

Selain itu, Pulau Bangka memiliki sekitar 1.192.028 pada tahun 2020 (Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, 2022a). Pada tahun 2022 ini, kemungkinan besar jumlah penduduknya juga pasti bertambah. Tidak hanya penduduknya semain bertambah, tetapi juga penyedia usaha makanan dan minuman. Dinas Pariwisata Kota Pangkalpinang mencatat terdapat sebanyak 169 penyedia usaha makanan dan minuman mulai dari warung kopi hingga restoran, bahkan data ini belum tercatat secara keseluruhan dikarenakan setelah pandemi COVID-19, banyak warung kopi ataupun kafe banyak bermunculan di Kota Pangkalpinang (Agustika, 2022). Bapak M. Yasin selaku Kepala Dinas Pariwisata Kota Pangkalpinang juga menyatakan bahwa setiap tahun penyedia usaha makanan dan minuman di Pangkalpinang juga semakin bertambah (Agustika, 2022). Selain itu juga, di Bangka belum ada *café* bertema *board game* sebelumnya sehingga ini akan menarik pengunjung

untuk mencoba dan datang ke *Maen Yo Café* yang hadir dengan konsep unik untuk daerah Bangka Belitung. Hal-hal tersebut yang membuat penulis memilih Pangkalpinang, Bangka sebagai tempat dibukanya *Maen Yo Café*.

Rencananya *Maen Yo Café* akan berlokasi dekat Alun-alun Taman Merdeka yang berada di pusat kota Pangkalpinang dan ramai dikunjungi para pengunjung terutama di malam hari. Berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (2022), kota Pangkalpinang memiliki pengeluaran tersebar diantara kota atau kabupaten lainnya di Bangka Belitung. Selain itu, para pelajar dan mahasiswa di Bangka memiliki mobilitas yang tinggi karena mayoritas dari mereka telah diajarkan mengendarai kendaraan bermotor sejak usia muda. Tidak seperti di daerah Jakarta dimana para pelajar ataupun mahasiswa memiliki banyak aktivitas yang berhubungan dengan sekolah atau universitas mereka, para mahasiswa dan pelajar di Bangka cenderung tidak memiliki aktivitas pembelajaran yang banyak setelah jam sekolah mereka selesai. Oleh sebab itu, *Maen Yo Café* memiliki potensi besar untuk berdiri dan berkembang.

Mengingat kalangan muda yang senang untuk bertemu sama lain dan menghabiskan waktu di suatu *café* ataupun restoran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurikhsan et al. (2019) yang mengatakan bahwa para remaja memilih beberapa motivasi yang membuat mereka memilih *coffee shop* atau *café* untuk menikmati kopi, yakni menghabiskan waktu bersama teman, *wifi* gratis untuk mengerjakan tugas, suasana dan konsep *café* yang menarik yang menjadi faktor yang membuat *café* banyak dikunjungi para remaja.

Maen Yo *Café* merupakan *board game café* dan bertemakan permainan dengan desain minimalis. Maen Yo *Café* menyediakan *board game* dan *card game* untuk disewa selama kunjungan mereka tersebut sehingga para kaum muda ataupun keluarga muda dapat bermain bersama dan menghabiskan waktu bersama. Selain itu, *Maen Yo Café* ini juga akan menyediakan *game console* yang terkenal untuk disewa selama kunjungan mereka yang pernah populer pada zaman dulu dan zaman sekarang seperti Game Boy, Nintendo DS, Playstation II, Nintendo Switch dan lain-lain sehingga para pengunjung dapat bernostalgia akan masa kecil mereka serta bagi kaum muda yang belum pernah memainkan permainan tersebut juga dapat mencobanya. Selain itu juga akan disediakan permainan-permainan yang populer pada periode tahun 1990-2010 seperti Beyblade, Mini 4WD dan lain-lain untuk mengangkat tema nostalgia ini bagi para pengunjung.

B. Tujuan Studi Kelayakan Bisnis

Tujuan dari studi kelayakan bisnis ini menjadi panduan atau acuan perencanaan dan pengembangan *Maen Yo Café*. Tujuan ini terdiri dari dua tujuan, yakni tujuan utama (*Major Objectives*) dan sub tujuan (*Minor Objectives*).

1. Tujuan Utama

Tujuan utama ini adalah suatu hal yang dijadikan objektif utama pada perencanaan dan pengembangan *Maen Yo Café*. Tujuan utama ini terdiri dari empat aspek, yakni:

a. Aspek Pasar dan Pemasaran

Pada aspek ini diperlukan untuk menganalisis pasar demi mengetahui permintaan dan penawaran yang ada sehingga *Maen Yo Café* dapat memenuhi ekspektasi pasar yang ada. Analisis ini dilakukan dengan penyusunan kuesioner sehingga penyusun dapat mengetahui minta dan potensi pasar yang ada. Selain itu juga analisis permintaan ini digunakan untuk mengetahui kecenderungan (tren) pasar, proyeksi permintaan pasat, dan proyeksi pertumbuhan bisnis sehingga *Maen Yo Café* dapat mengambil langkah yang tepat dalam perencanaan mereka. Kuesioner yang akan dilakukan akan berisi dua bagian yakni bagian pertama yang terdiri dari demografi responden dan STP (*Segmenting, Targeting dan Postioning*) dan bagian kedua yang terdiri dari baru pemasaran 8P (*Price, Price, Promotion, Place, Place, People, Packaging, Programming, dan Partnership*) sesuai dengan teori dari (Morrison, 2010).

Selain itu juga akan dilakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity dan Threat*), Matriks SWOT, dan *Porter's Five Forces* sehingga *Maen Yo Café* dapat menentukan strategi pemasaran yang efektif dan efisien.

b. Aspek Operasional

Untuk menjalankan *Maen Yo Café* dengan baik, diperlukan juga sistem operasional yang baik pula. Aspek operasional ini akan mengurai rangkaian aktivitas dan fasilitas yang dilakukan dalam penyelenggaraan bisnis *Maen Yo Café*. *Maen Yo Café* juga perlu

menganalisa keterkaitan antara berbagai jenis aktivitas yang ada dengan fasilitas yang perlu disediakan. Pada aspek operasional ini juga, penyusun dapat memperkirakan penghitungan kebutuhan ruang fasilitas dan pemilihan lokasi.

c. Aspek Organisasi dan SDM

Untuk dapat berjalan dengan baik, *Maen Yo Café* harus memiliki organisasi dan SDM yang baik. Pada aspek organisasi dan SDM (Sumber Daya Manusia) akan terbagi dalam tiga bagian, yakni pengorganisasian, pengembangan SDM, dan aspek yuridis.

Pada pengorganisasian ini akan dilakukan analisis pekerjaan, analisis pengelolaan usaha dan struktur organisasi sehingga setiap orang yang ada di dalam struktur organisasi *Maen Yo Café* dapat mengetahui deskripsi dan kualifikasi pekerjaan mereka sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan mereka dengan efektif dan efisien serta pengelola usaha dapat melihat kekuatan dan kelemahan mereka berdasarkan kompetensi mereka sehingga mereka dapat mengantisipasi berbagai ancaman yang akan datang berdasarkan perubahan lingkungan yang ada.

Kemudian pada pengembangan SDM diuraikan kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan untuk memilih dan menerima calon karyawan, kompensasi, pelatihan dan pengembangan yang akan dihadapi oleh para karyawan sehingga mereka dapat melaksanakan pekerjaan mereka dengan baik dan meningkatkan kesejahteraan karyawan yang.

Sementara pada aspek yuridis akan menjelaskan bentuk dapat usaha, identitas pelaksana bisnis, legalitas lokasi dan peraturan perundang-undangan yang harus dipenuhi oleh *Maen Yo Café* sehingga *Maen Yo Café* dapat memastikan bahwa usaha mereka dapat berjalan secara sah sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan terbebas dari pelencengan akibat adanya kesalahan legalitas usaha.

d. Aspek Keuangan

Pada aspek keuangan ini akan menguraikan kebutuhan dan sumber dana, perkiraan biaya operasional, perkiraan pendapatan usaha, proyeksi neraca, proyeksi laba rugi, proyeksi arus kas, analisis titik impas, penilaian investasi, Analisa rasio laporan keuangan, dan manajemen resiko. Semua hal tersebut digunakan untuk memperkirakan biaya yang diperlukan, pendapatan yang akan didapatkan, mengestimasi kapan *Maen Yo Café* akan balik modal, dan bagaimana menghadapi resiko yang ada, dan lain-lain.

2. Sub Tujuan

- a. Memberikan lapangan kerja baru bagi masyarakat dan lingkungan sekitar sehingga masyarakat sekitar juga dapat ikut sejahtera dengan adanya *Maen Yo Café*
- b. Memberikan kesempatan bagi orang tua dan anak ataupun sesama teman sebaya untuk mendapatkan *quality time* di waktu senggang mereka sehingga mereka tidak terpacu dengan *gadget* mereka

- c. Menciptakan kenangan masa kecil yang indah diantara kalangan masyarakat dan mempopulerkan *board game* di kalangan kaum muda sekarang
- d. Belajar melakukan penyelesaian masalah yang terjadi di suatu bisnis dan memahami langkah apa saja yang harus dilakukan untuk membuka suatu bisnis

C. Metodologi

Untuk menghasilkan suatu langkah atau kesimpulan yang tepat bagi *Maen Yo Café* dalam perencanaan dan pengembangannya. Penyusun menggunakan dua data, yakni:

1. Data Primer

Data primer didapatkan melalui kuesioner dan observasi. Kuesioner dibuat secara deskriptif untuk mengetahui minat pasar. Kuesioner ini dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada masyarakat melalui *google form*. Pertanyaan tersebut meliputi hal-hal berikut:

- a. Siapa: Orang-orang dengan rentang usia di bawah 15 hingga 31 tahun ke atas
- b. Apa: Pertanyaan yang diberikan berfokus pada minat kaum muda terhadap *Maen Yo Café*
- c. Kapan: Minggu, 6 November 2022 – Selasa, 27 November 2022
- d. Dimana: Kuesioner akan didistribusikan melalui *social media* secara *online* seperti *Line*, *Whatsapp*, dll.

- e. Bagaimana: Kuesioner akan dikirimkan secara *online* melalui *link google form* dan pertanyaan tersebut akan berisi tentang demografi responden dan baur pemasaran 8P. Kuesioner itu juga akan terdiri dari pilihan dan skala likert satu sampai enam (1-6)

Sementara observasi langsung dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana situasi lingkungan di daerah *Maen Yo Café* akan dibangun, peneliti mendatangi tempat yang akan didirikan bisnis tersebut untuk melihat dan mempertimbangkan akses jalan, akses parkir, arus pengunjung pada daerah tersebut dan lain-lain

2. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan secara *online* melalui:

- a. Badan Pusat Statistik (BPS)
- b. Internet (seperti *website*, *e-book*, jurnal artikel yang relevan, dan lain-lain)

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Tipe-tipe Restoran

Tidak ada suatu definisi dari berbagai macam klasifikasi restoran karena ini merupakan bisnis yang selalu berkembang. Para ahli setuju bahwa ada dua kategori utama, yakni *independent restaurant (indies)* dan *chain restaurant*. Kategori-kategori lainnya dapat berbendtuk seperti *fine dining*, *casual dining* dan *dinner house restaurant*, *family* dan *quick service restaurant*. Beberapa restoran dapat masuk dalam lebih dari atau kategori: (Walker & Walker, 2014).

a. *Individual Restaurant* (juga disebut *indie*)

Pada umumnya dimiliki oleh satu pemilik atau lebih yang biasanya terlibat dalam operasional bisnis sehari-hari. Bahkan ketika pemilik memiliki lebih dari satu gerai, masing-masing berjalan secara independen. *Individual restaurant* menawarkan kebebasan bagi pemilik, kreativitas, dan fleksibilitas tetapi pada umumnya didampingi dengan lebih banyak resiko (Walker & Walker, 2014).

b. *Chain Restaurant*

Menurut Walker & Walker (2014), *chain restaurant* merupakan kumpulan restoran yang masing-masing identik dalam pasar, konsep, desain, pelayanan, makanan, dan nama. Salah bagian strategi pemasaran dari *chain restaurant* adalah untuk menghilangkan ketidakpastian dalam *dining experience* karena menu, kualitas makanan, tingkat pelayanan dan suasana yang sama yang dapat ditemukan di restoran manapun (yang termasuk dalam *chain restaurant* tersebut)

c. *Fine Dining*

Menurut Walker & Walker (2014), *fine-dining restaurant* adalah restoran dimana menawarkan pilihan menu yang banyak bahkan umumnya setidaknya ada 15 atau lebih makanan pembuka (*entrées*) yang berbeda dapat dimasak sesuai pesanan dan hampir semua makanan dibuat di tempat dari awal menggunakan bahan mentah atau segar. *Full-service restaurant* mungkin formal atau

casual dan kemudian dikategorikan berdasarkan harga, dekorasi/suasana, tingkat formalitas, dan menu.

d. *Celebrity Restaurant*

Restoran ini dimiliki oleh orang-orang terkenal mulai dari aktor, musisi, *supermodel* ataupun orang terkenal yang memiliki latar belakang kuliner. Pada umumnya *celebrity restaurant* memiliki sesuatu yang ekstra seperti kombinasi indah dari desain, suasana, makan bahkan “*thrill*” dari kunjungan sesekali para pemiliknya (Walker & Walker, 2014).

e. *Steakhouse*

Restoran ini pada umumnya menjual daging sapi sebagai menu utama yang juga disebut sebagai *steak*. Meskipun begitu ada beberapa restoran yang juga menyediakan menu lain seperti daging ayam dan ikan.

f. *Casual Dining dan Dinner House Restaurants*

Menurut Walker & Walker (2014), tipe-tipe restoran yang termasuk dalam kategori *casual dining restaurant* sebagai berikut: *Midscale casual restaurant, Family Restaurant, Ethnic Restaurant, Theme Restaurant dan Fast Food Restaurant*

1) *Family Restaurant*

Family restaurant ini berkembang dari gaya restoran kedai kopi. Kebanyakan *family restaurant* dioperasikan secara individu atau keluarga. Umumnya terletak di pinggiran kota atau dengan akses mudah ke pinggiran kota.

Kebanyakan dari mereka menawarkan suasana informal dengan menu yang sederhana dan pelayanan yang dirancang untuk menyenangkan keluarga (Walker & Walker, 2014).

2) *Ethnic Restaurant*

Menurut Walker & Walker (2014), kebanyakan dari restoran ini dimiliki dan dioperasikan secara independen. Para pemilik dan keluarganya menyediakan sesuatu yang berbeda untuk *adventurous diner* atau rasa dari kampung halaman bagi mereka yang memiliki etnis yang sama seperti restorannya.

3) *Theme Restaurant*

Banyak restoran bertema merupakan kombinasi dari spesialisasi dan beberapa jenis restoran lainnya. Umumnya, menyajikan menu terbatas tetapi bertujuan untuk memukau tamu dengan pengalaman total. Masyarakat tertarik dengan *theme restaurant* karena mereka ditawarkan pengalaman total dan tempat pertemuan sosial. Hal ini dapat dicapai melalui dekorasi ataupun suasana dan memperbolehkan restoran untuk menawarkan menu terbatas yang sesuai dengan tema. Tema-tema ini dapat termasuk dekorasi seperti pesawat, kereta api, dan lain-lain (Walker & Walker, 2014).

4) *Quick Service* atau *Fast-food Restaurant*

Menurut Walker & Walker (2014), *quick service restaurant* ini terdiri dari beragam fasilitas operasional yang

memiliki slogan “makanan cepat saji” dan jenis operasional dalam kategori ini adalah hamburger, pizza, ayam, *pancake*, toko *sandwich* dan layanan pengiriman.

Beberapa tahun terakhir, tren *dinner house restaurant* lebih mengarah ke *casual dining*. Tren ini merefleksikan mode masyarakat. *Dinner house restaurant* menjadi suatu tempat menyenangkan untuk bersenang-senang bahkan berbagai *chain restaurant* memanggil diri mereka sebagai *dinner house restaurant* dan bahkan beberapa dari mereka dapat masuk dalam *theme restaurant* (Walker & Walker, 2014).

Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa Maen Yo Café termasuk dalam *independent restaurant* karena dimiliki oleh satu pemilik atau lebih dan juga termasuk *theme restaurant* karena menekankan pada *boardgame* dan sedikit nostalgia yang dapat terlihat dari berbagai permainan dan *figure display* dari kenangan masa kecil pada jaman 1990 hingga 2010.

2. Pengertian Café, Board Game, Card Game, dan Game Console

a. Pengertian Café

Sebelum membuka *Maen Yo Café*, penyusun harus memahami definisi dari *Café* tersebut. *Café* berasal dari bahasa Perancis yang berarti kafe dalam bahasa Indonesia. Menurut KBBI, kafe memiliki dua arti, yakni tempat minum kopi yang pengunjungnya atau *customer*-nya dihibur dengan musik; atau tempat makan berkonsep sederhana, biasanya menyajikan minuman

dan makanan ringan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022a).

Menurut Walker & Walker (2014), *coffee houses* berasal dari model bar Italia yang merefleksikan tradisi espresso yang telah mengakar di Italia. Kelebihan konsep dari bari Italia ini adalah pada suasana yang mereka ciptakan yang cocok untuk percakapan personal, sosial dan bisnis. Berbincang sambil minum kopi dengan *background music* yang lembut dan mungkin didampingi dengan *pastry* yang menjadi skenario umum untuk orang Italia. Konsep original ini dimodifikasi sehingga meliputi berbagai macam *beverage* dan *style of coffee* untuk memenuhi lidah konsumen Amerika Utara.

b. Pengertian Board Game

Menurut Kamus Cambridge, *board game* berarti permainan apapun dimana potongan-potongan benda-benda dipindahkan dengan cara tertentu di papan yang ditandai dengan pola (Cambridge University Press, 2022a).

c. Pengertian Card Game

Menurut Britannica, *card game* adalah permainan yang dimainkan untuk kesenangan atau perjudian (atau keduanya) dengan satu atau lebih tumpukan kartu (Parlett, 2022).

d. Pengertian Game Console

Game Console adalah seperangkat alat elektronik yang digunakan untuk bermain permainan (Cambridge University Press, 2022b)

3. Sejarah Café, Board Game, Card Game, dan Game Console

a. Café

Pada umumnya *café* menyediakan minuman dan makanan ringan. *Café* dibuka pertama kalinya pada tahun 1550 di Konstatinopel dan ketika abad ke-17, banyak *café* yang buka di Italia, Jerman, dan Inggris. Selama 200 tahun setelah pertengahan abad ke-17, kafe-kafe paling terkenal di Eropa berkembang di London dan menjadi suatu tempat untuk diskusi, dan berita bahkan menjadi tempat untuk para cendekiawan dan artis untuk berkumpul (The Editor of Encyclopædia Britannica, 2022)

Espresso dan kopi spesial lainnya menjadi populer di Amerika Serikat pada akhir abad ke-10 dan ada banyak restoran khusus kopi bermunculan. Pada tahun 1990-an dan awal 2000-an, beberapa *café* mulai menyediakan akses internet kepada publik dan pada akhirnya memunculkan *internet café* (The Editor of Encyclopædia Britannica, 2022).

b. Board Game

Penemuan *board game* pertama kali oleh arkeolog dari kuburan-kuburan orang-orang Mesir berasal dari 3000 SM, yakni pada masa yang sama ketika Mesir ditemukan bahkan penemuan-

penemuan membuktikan bahwa mungkin permainan tersebut itu sama tuanya dengan tulisan. Lebih mengejutkannya lagi, permainan tersebut masih dimainkan ketika Alexander *The Great* menaklukan Mesir lebih dari 3000 tahun setelah *board game* pertama dibuat (Donovan, 2017).

Diantara *board game* yang ada di dunia, *backgammon*, catur dan *checker* yang berhasil bertahan selama berabad-abad. Orang-orang Yunani Kuno, Romawi, China dan India memainkan versi-versi lain dari *backgammon*. *Backgammon* pun menyebar ke Amerika Serikat pada abad ke-17 (Encyclopædia Britannica, 2022b).

Checker dan catur memiliki sumber yang sama tetapi *checker* lebih *simple* dan mungkin dibuat lebih awal. Permainan ini dulu dimainkan di Mesir ketika pada waktu firaun masih ada dan ini muncul di dalam tulisan Yunani Kuno dari Homer dan Plato. *Checker* yang dimainkan di Amerika Serikat dan Inggris adalah versi modern yang paling banyak dimainkan (Encyclopædia Britannica, 2022b)

Seperti yang sudah di bahas di bagian awal, sejak 1930-an dengan adanya perkembangan perusahaan besar penerbit permainan seperti Milton (*Candy Land*, *Chutes*, dan *Ladders*) dan Parker Brothers (*Sorry*, *Monopoly*), *board game* berhasil masuk ke lingkungan masyarakat. Hal ini menjadi suatu perkembangan

dimana konsep dan mekanisme *board game* mulai berpindah dari tipe tradisional permainan simulasi perang (Hawkinson, 2013).

Setelah konsep dan tema *board game* berkembang di Eropa, penjualan *board game* di Amerika Serikat anjlok pada tahun 1980-an dikarenakan munculnya *video game* dan *video game* terus mengungguli *board game* selama lebih dari satu dekade. Pada pertengahan 1990-an, penjualan *board game* dan *card game* mulai melambung lagi dan sekarang *board game* dan *card game* sering dibuat berdasarkan *video game*, film, TV (Hawkinson, 2013).

c. *Card Game*

Bukti-bukti menunjukkan bahwa perjalanan melalui dunia Islam mungkin membawa permainan *trick-taking* tanpa *special suit* atau *trump suit* bersama kartu remi menyebar ke Eropa pada abad ke-14. Permainan kartu paling yang paling awal dikenal dengan nama *karnöffel* yang dimainkan pada tahun 1428 (Parlett, 2022)

Trump suit merupakan ciptaan orang Eropa dan Permainan kartu judi seperti *blackjack* dikenal dari abad ke-15 yang mungkin berasal dari permainan dadu. Permainan-permainan lainnya terutama *non-trick-taking games* menyebar ke Eropa dari Timur terutama China (Parlett, 2022).

Kemudian, permainan kartu berkembang dan menyebar dengan berbagai macam tema dan konsep seperti banyak permainan kartu yang masyarakat ketahui sekarang.

d. Game Console

Awal penggunaan *electronic display* untuk menyediakan hiburan interaktif ditemukan beberapa laboratorium penelitian di Amerika Serikat. Seperti contohnya, seorang peneliti di Brookhaven Laboratories yang menggunakan satu analog komputer untuk membangun *handheld controller* yang digunakan untuk mensimulasikan pertandingan tenis. *Video games* menjadi terkenal pada tahun 1972 dengan kelujarnya Magnavox Odyssey dan Pong masuk pada *arcade*. Hiburan baru ini berhasil mengikat kaum muda dan mulai menjadi sebuah hobi yang nantinya akan menciptakan industri multimiliar dolar di dunia (Amos, 2021).

Game console terus berkembang hingga sekarang dan berhasil terus menyajikan hiburan bagi kaum muda maupun dewasa. Beberapa contoh game console yang paling terkenal sekarang ini adalah Nintendo Switch, Playstation IV, Playstation V, Xbox, dll.

4. Menu

Menu adalah daftar makanan dan minuman yang tersedia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022b). Menu yang ada di Maen Yo Café terdiri dari makanan dan minuman yang disediakan merupakan makanan dan minuman lokal yang memiliki rasa yang *familiar* bagi lidah para penduduk lokal sehingga mereka tidak memerlukan penyesuaian lagi terhadap makanan dan minuman yang disediakan.

a. *À la carte menu*

Menurut Kamus Britannica, *à la carte* mengacu pada harga berbeda untuk setiap barang (baik makanan atau minuman) pada menu (Encyclopædia Britannica, 2022a). *Maen Yo Café* akan menjual makanan dan minuman mereka dengan menggunakan sistem *à la carte*. Hal ini dilakukan sehingga para tamu dengan bebas dapat memilih makanan dan minuman yang mereka inginkan terutama bila set menu

b. *Set menu*

Menurut Kamus Cambridge, *set menu* adalah menu yang memiliki jumlah hidangan terbatas untuk dipilih dalam suatu harga tetap (Cambridge University Press, 2023). *Set menu* ini akan dipaketkan dengan gratis bermain satu atau dua jam per *set menu* sehingga tamu dapat tertarik untuk membelinya dan berujung pada peningkatan pendapatan *café*.

5. Pelayanan yang disediakan

a. *Jenis-jenis Pelayanan*

Menurut Lillicrap & Cousins (2010), jenis-jenis pelayanan makanan dan minuman dapat dibagi menjadi lima kategori berdasarkan *customer process*:

1) *Table Service*

Pada pelayanan ini, *customer* di layanan di mejanya dan biasanya banyak ditemukan di restoran, *café* dan *banquet*.

a) *Silver / Plate*

Makanan dihidangkan oleh *staff* menggunakan sendok dan garpu ke piring *customer*

b) *Family*

Main course dan sayuran dihidangkan dalam piring dengan porsi banyak di meja makan tamu sehingga tamu dapat mengambil atau membagi-bagi sendiri makanannya

c) *Plate / American*

Makanan yang sudah di *plating* di dapur dihidangkan ke meja *customer*.

d) *Butler / French*

Presentasi penyajian hidangan makanan secara individual kepada *customer* oleh *staff* sehingga *customer* dapat melayani diri mereka sendiri

e) *Russian*

Meja diletakan dengan makanan untuk tamu sehingga tamu dapat melayanani diri mereka sendiri (ini merupakan suatu intepretasi modern dan sering dignakan untuk mengindikasikan *Guéridon* atau *Butler service*

f) *Guéridon*

Makanan disajikan piring tamu pada suatu trolley atau side table (ini mungkin meliputi craving, fish filleting, persiapan makanan seperti salad, dressing dan flambe)

2) *Self-service*

Pada pelayanan ini, *customer* diwajibkan untuk mengambil sendiri dari buffet atau counter dan biasanya pelayanan ini ditemukan di *cafeteria* dan kantin

a) *Counter*

Tamu mengantri secara berurutan dalam suatu formasi melewati *service counter* dan memilih menu mereka secara bertahap sebelum memuatnya ke *tray*

b) *Free-flow*

Pemilihan seperti pada *counter* tetapi di area pelayanan dimana tamu berpindah sesuka hati ke titik *service* acak dan pelanggan biasanya keluar area melalui meja kasir

c) *Echelon*

Serangkaian *counter* ditata sedemikian rupa sehingga tamu dapat berjalan dengan mudah dan menghemat tempat serta terlihat menarik

d) *Supermarket*

Pada pelayanan ini, diberi terdapat *island service point* (biasanya meja panjang berisi makanan) dalam suatu *free-flow area*

3) *Assisted Service* (Kombinasi dari *table service* dan *self service*)

Pada pelayanan ini, *customer* disajikan sebagian perjamuan atau makanan mereka di meja dan diwajibkan untuk mendapatkan sebagian makanan (perjamuan) mereka secara mandiri atau secara *self-service* pada suatu *display* atau prasmanan (*buffet*). Biasanya dapat ditemukan dalam operasional jenis *cavery* dan sering digunakan untuk perjamuan seperti sarapan di hotel.

a) *Carvery*

Beberapa bagian makanan dihidangkan kepada *seated customer* dan bagian lainnya dikumpulkan oleh customer dari prasmanan.

b) *Buffets*

Customer memilih makana dan minuman melalui display dan biasanya dikonsumsi di meja, berdiri atau di area *lounge*

4) *Single Point Service*

Pada pelayanan ini, *customer* memesan, membayar dan menerima makanan dan minuman mereka di suatu *counter*, di suatu bar di tempat yang berlisensi, di *fast-food operation* atau bahkan di *vending machine*

a) *Takeaway*

i) *Take away*

Tamu biasanya memesan dan diberikan makanan dari satu titik misalnya *counter* ataupun *snack stand* lalu makanan ini dikonsumsi di luar tempat tersebut

ii) *Drive-thru*

Ini merupakan salah satu bentuk *takeaway* dimana tamu menyetir melewati titik pemesanan, pembayaran dan pengambilan makanan

iii) *Fast-food*

Sekarang lebih digunakan untuk mendeskripsikan suatu tempat yang menyediakan menu terbatas, pelayanan cepat dengan fasilitas *dine-in* dan fasilitas *takeaway*

b) *Vending*

Penyediaan makanan dan minuman dengan menggunakan mesin otomatis

c) *Kiosks*

Outstation digunakan untuk menyediakan layanan untuk *peak demand* atau di lokasi tertentu; atau mungkin terbuka bagi pelanggan untuk memesan dan dilayani, atau digunakan untuk membagikan kepada *staff* saja

d) *Food Court*

Serangkaian konter dimana pelanggan dapat memesan dan makan atau membeli dari sejumlah konter dan makan di area makan yang terpisah, atau dibawa pulang

e) *Bar*

Istilah yang digunakan untuk menggambarkan titik pemesanan, layanan dan pembayaran serta area konsumsi di tempat berlisensi

5) *Specialized service / in situ* (pelayanan bagi tamu pada area yang memiliki memiliki fungsi utama atau didesain untuk pelayanan)

Pada pelayanan ini, makanan dan minuman diantarkan ke tempat *customer* berada. Ini termasuk *tray service* di rumah sakit ataupun pesawat, *trolley service*, pelayanan pesan antar, dan *room service*

Alasan terbesar *Maen Yo Café* menerapkan *American Service* adalah supaya tamu dapat merasa nyaman tanpa terlalu terbebani oleh formalitas dan *server* juga dapat menawarkan tamu untuk memesan makanan atau minuman tambahan selagi mereka bermain

b. Pemandu

Maen Yo Café akan melatih para *server* untuk mengerti berbagai macam permainan yang tersedia di *Maen Yo Café* sehingga para *server* dapat membantu menjelaskan dan memandu para tamu memainkan permainan yang disediakan.

6. Desain

Maen Yo Café yang merupakan *board game café* yang bertemakan permainan serta menggabungkan kesan modern minimal dengan kesan nostalgia melalui desain bangunan dan *display area* yang disediakan pada lantai satu dan lantai dua. Pada *display area* ini, akan dipajang permainan dan *figurine* karakter yang terkenal pada tahun 1990-2010 seperti Pokemon, Digimon, Gundam, Tamiya, Bleach dan lain-lain. Hal ini ditempatkan agar para masyarakat yang memiliki masa kecil pada periode tahun tersebut dapat merasakan nostalgia masa kecil mereka kembali.

GAMBAR 1

Tampak Depan Maen Yo Café



Sumber: Hasil Olahan Data (2022)

Pada lantai satu, akan ditempatkan *display area* yang akan membawa *customer* kembali ke masa kecil mereka melalui pajangan yang disediakan. Terdapat ruangan *indoor* maupun *outdoor* serta taman kecil sehingga tamu dapat menggunakan ruangan sesuai dengan kenyamanan mereka. Pada lantai ini juga, terdapat dapur, *dining area*, *toilet* tamu, *break area*, *toilet* karyawan dan ruang penyimpanan.

GAMBAR 2

Desain *Indoor Dining Area* Lt. 1 Maen Yo Café



Sumber: Hasil Olahan Data (2022)

GAMBAR 3

Desain *Outdoor Dining Area* Lt.1 Maen Yo Café



Sumber: Hasil Olahan Data (2022)

GAMBAR 4

Kitchen Maen Yo Café



Sumber: Hasil Olahan Data (2022)

Sementara pada lantai dua, terletak dining area dimana tamu dapat memainkan *boardgame* ataupun *cardgame* yang terletak di *display area* lantai dua ataupun *handheld game console* jadul seperti Gameboy dan Nintendo 3DS sambil menikmati makanan dan minuman mereka.

GAMBAR 5

Desain Indoor Dining Area Lt.2 Maen Yo Café



Sumber: Hasil Olahan Data (2022)

Pada lantai ini juga, tersedia *game console area* dimana tamu dapat memainkan *game console* jadul yang memerlukan TV seperti PS1, PS2, PS3 ataupun *game console* populer sekarang ini, yakni Nintendo Switch. Nintendo Switch ini yang telah disertai dengan Nintendo Switch Online yang dimana sistem ini menyediakan *game* dari NES (Nintendo Entertainment System) dan SNES (Super Nintendo Entertainment System) yang tentunya akan membawa *customer* kembali ke masa kecil mereka.

Meskipun begitu, akan disediakan pula *multiplayer game* pada Nintendo Switch yang populer sekarang ini seperti Splatoon 3, Super Smash Bros dan lain-lain sehingga customer dapat bermain bersama teman atau keluarga mereka. Kemudian, disediakan outdoor dining area pada lantai dua bagi para tamu yang ingin merokok ataupun menikmati udara segar selama menikmati waktu mereka di Maen Yo Café.

GAMBAR 6 Desain *Game Console Area* Maen Yo Café



Sumber: Hasil Olahan Data (2022)