

Alih Fungsi Bangunan Melalui *Ambience*, *Space Planning* dan *Graphic Design* untuk Memperkuat *Image* dan *Brand* Perusahaan

Angeline Stacia Sutedjo, G. Herry Purwoko, M.Y. Susan

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland,
Surabaya 60219, Indonesia

Corresponding email: stacia.angeline@hotmail.com

Abstract: Nowadays, growth of businesses are significantly increasing, where it is affected by the huge number of population who is currently on their productive stage and the increasing trend of entrepreneurship. Retail businesses that are supported by graphic design have the highest growth. The most popular field offered by other designers is graphic design that is relevant with branding. Aegis Interior have the skills of interior design that will assists businesses to realise their concepts. Based on the values and competency offered by Aegis Interior, Reve House of Couture which is located in Malang turns out to be a perfect case study. Design that needs to be done are adaptive-reused building which in turn needs a strong brand image through its interior design. This planning become the base «blueprint» of interior design and graphic design for interior that will be applied to the building. Reve wants to show their elegant and exclusive image, thereafter the design style that needs to be applied is the classic renaissance which is feminine yet contemporar. This design style can be shown through the colors, shapes and even materials used. An adaptive-reused building is design through space planning therefore the building can be used by multiple users with different activities. Graphic for interior design will also be used to support the brand image of Reve.

Keywords: Aegis, Graphic, House of Couture, Interior, Reve

Abstrak: Dewasa ini, terlihat bahwa pertumbuhan bisnis sedang mengalami peningkatan, dimana hal tersebut dipengaruhi oleh jumlah populasi pada usia produktif yang cukup banyak dan mulai berani menjadi *entrepreneur* dalam berbagai bidang. Salah satu bisnis yang pesat berkembang adalah ritel yang didukung dengan grafis. Adapun grafis yang banyak ditawarkan oleh kebanyakan pebisnis lainnya adalah grafis yang bersangkutan dengan *branding*. AEGIS Interior mempunyai kemampuan grafis untuk interior yang dapat membantu untuk merealisasikan konsep bisnis. Sesuai dengan kompetensi dan konsep yang dimiliki AEGIS

Interior. Perancangan Reve *House of Couture* di Malang menjadi studi kasus dalam kajian ini. Perancangan yang dilakukan adalah berupa alih-fungsi bangunan yang membutuhkan dukungan kekuatan *image* perusahaan melalui desain interiornya. Wacana ini menjadi dasar kerangka desain interior dan grafis untuk interior yang diaplikasikan pada bangunan. *Image* bisnis Reve yang ingin diperkuat adalah eksklusif dan elegan, maka dari itu gaya desain yang diangkat adalah gaya klasik *renaissance* yang feminin dan kontemporer. Gaya desain tersebut terlihat dari penggunaan warna, bentuk, hingga material yang digunakan. Pengalih-fungsian bangunan dirancang melalui *space planning* yang sesuai dengan pengguna dan aktivitas masing-masing tipe penggunanya. Desain grafis untuk interior pun juga digunakan sebagai alat bantu pemerkuat *image* dan *brand* dari Reve.

Kata kunci: Aegis, Grafis, *House of Couture*, Interior, Reve

PENDAHULUAN

Pada tahun 2015 akhir yang lalu sebuah perusahaan membangun suatu bangunan residensial untuk ditinggali dan ditambah dengan *showroom* untuk kegiatan operasional perusahaan. Namun bangunan yang digunakan sebagai *workshop* berada di lokasi yang berbeda dengan *showroom* sehingga munculah beberapa pertimbangan terkait berbedanya lokasi tersebut.

Adanya berbagai macam pertimbangan akhirnya pemilik perusahaan memutuskan untuk menjadikan bangunan residensial tersebut menjadi bangunan yang akan digunakan seutuhnya untuk proses produksi maupun operasional yang ada pada perusahaan. Akibat berbedanya fungsi ruang mula-mula dengan kebutuhan fungsi ruang kedepannya, maka pemilik menginginkan suasana ruang dan

sirkulasi yang mendukung kegiatan perusahaan.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengalih-fungsikan eksisting tapak dari rumah tinggal menjadi bangunan *retail* dengan perubahan struktur secara minimal dan *space planning* ?
2. Bagaimana cara menciptakan suasana ruang yang memberi pengalaman memilih maupun mencoba gaun dengan suasana yang elegan ?
3. Bagaimana cara merancang desain grafis untuk interior yang dapat mendukung *branding* perusahaan dan merealisasikan *image* yang ingin diciptakan pemilik bisnis ?

Tujuan Perancangan

Hasil dari perancangan diharapkan mampu

mengalih-fungsikan bangunan residensial menjadi bangunan *retail*, menciptakan suasana ruang untuk *retail* dan yang pada awalnya ditujukan sebagai ruang untuk residensial dengan perubahan struktur dan *space planning* secara minimal agar aktivitas pengguna dapat berjalan efektif dan efisien, dan merancang desain grafis untuk interior yang dapat merealisasikan *branding* perusahaan dan menguatkan *image* perusahaan.

Adapun ruang lingkup perancangan adalah seluruh area interior yang ada dan tidak termasuk *carport*. Bangunan tersebut terdiri dari beberapa area, yaitu :

- a. Area publik yang terdiri dari *showroom*, *fitting room*, *waiting room*. Area ini adalah area yang dapat diakses oleh pengunjung, *staff*, maupun pemilik. Ruang-ruang tersebut dilengkapi dengan dinding, plafon, dan lantai sebagai elemen pembentuknya.
- b. Area pegawai adalah *workshop*, *meeting room* dan *office room*. Area *workshop* terdiri dari ruang produksi untuk aktivitas pola, jahit, borci, cetit, *finishing*, dan ruang untuk material.
- c. Area pemilik (*private*) yang tidak dapat diakses siapapun selain pemilik terdiri dari satu kamar tidur yang dilengkapi dengan kamar mandi dan *walk-in-closet* yang akan digunakan untuk beristirahat.

Metode Penelitian

1. Studi Data

Mendapatkan *client brief* yang dipadukan dengan pendalaman data literatur dengan tujuan menemukan sumber permasalahan yang ada serta mendata keinginan dan kebutuhan dari klien agar desain yang diciptakan sesuai.

2. Studi Lapangan

Melakukan peninjauan langsung di lapangan yaitu proyek yang akan didesain untuk mengetahui kondisi serta sumber permasalahan yang ada.

3. Studi Komparasi

Melakukan observasi dan membandingkan dengan proyek sejenis maupun target pasar yang sesuai dengan target pasar yang sesuai dengan bisnis klien dengan tujuan mendapatkan solusi atas segala permasalahan yang ada.

Analisis dan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang didapat dari beberapa studi yang telah dilakukan maka ditariklah sebuah solusi yang dirangkum kedalam sebuah konsep. Konsep perancangan didesain agar lokasi eksisting dapat menampung seluruh kegiatan produksi dan penjualan, dan dapat semakin memperkuat konsep bisnis yang ingin disampaikan kepada *customer* dan masyarakat yaitu eksklusif, elegan dan profesional. Berikut adalah konsep perancangan:

Tabel 1. Konsep Solusi Perancangan

	Permasalahan	Konsep
	<ul style="list-style-type: none"> Eksisting tapak mulanya adalah rumah tinggal yang ingin dialih-fungsikan menjadi bangunan retail dengan perubahan struktur secara minimal dan space planning Terdapat berbagai macam pengguna dengan aktivitas yang berbeda-beda 	Bangunan tersebut dibagi menjadi tiga area yang menjadi area pemisah ruang berdasarkan pengguna dan aktivitasnya, dengan beberapa sirkulasi yang terpisah sehingga aktivitas masing-masing pengguna tidak ada yang saling terganggu
	<ul style="list-style-type: none"> Suasana ruang yang awalnya merupakan bangunan untuk residensial 	Pengubahan <i>ambience</i> menggunakan penggunaan skema warna, penggunaan material, dan bentuk yang digunakan.
	<ul style="list-style-type: none"> <i>Branding</i> dan <i>image</i> perusahaan yang awalnya dikenal sebagai <i>home-business</i> diharapkan <i>image</i> dan <i>branding</i> diubah menjadi <i>image</i> yang lebih elegan, profesional, dan eksklusif 	Desain interior didukung dengan desain grafis untuk interior yang didapat dari branding maupun gaya desain yang ada

Sumber: Hasil Analisis (2016)

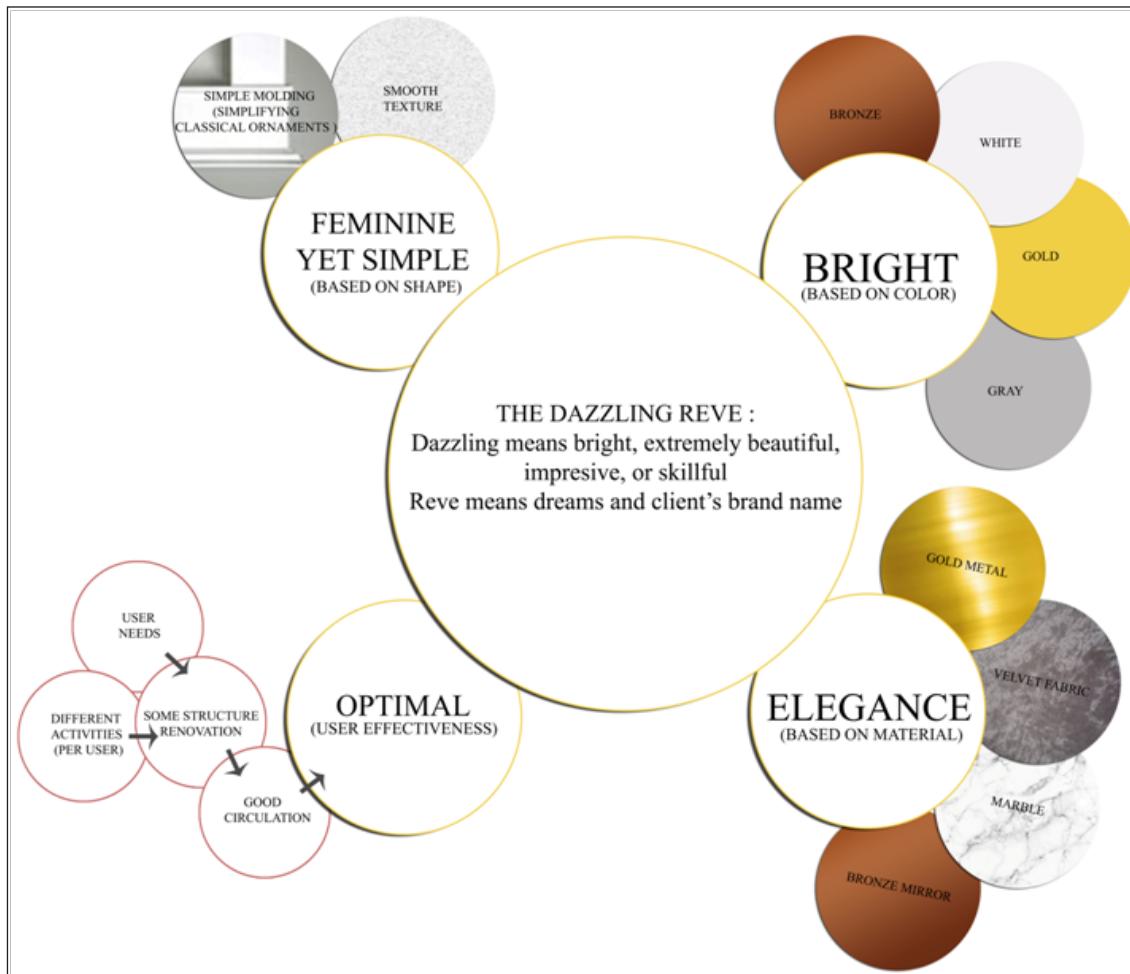
Tabel 2. Konsep Solusi Perancangan

No	Area	Ruang
1	Publik	<i>Front desk, waiting area, showroom, fitting room, toilet, touch-up area</i>
2	Staf	<i>Workshop, general office, private office, material room, mushola, toilet</i>
3	Privat	<i>Kamar tidur pemilik, walk in closet, bathroom</i>

Sumber: Hasil Analisis (2016)

Permasalahan pertama (lihat Tabel 1) diselesaikan dengan pembagian area pada bangunan. Pembagian area tersebut didasarkan dari kebutuhan beberapa pengguna dan

aktivitas kemudian diolah hingga denah eksisting tersebut tidak terlalu mengalami terlalu banyak pembongkaran namun dapat menampung segala kebutuhan.



Gambar 1. Skema Konsep Perancangan
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2016)

Pada perancangan ini hubungan antar ruang menembus ruang-ruang dan berakhir dalam ruang, bentuk ruang sirkulasinya tertutup pada bagian tengah bangunan dan terbuka pada salah satu sisi pada bagian teras, pola sirkulasinya adalah jaringan karena memiliki banyak titik pusat dengan sirkulasi berbeda, sedangkan jalan masuk ke bangunannya adalah pintu masuk

yang menjorok ke dalam. Hasil perancangan diharapkan dapat memberikan suasana ruang yang mewah, elegan, namun tetap *casual* dan tidak berat. Oleh sebab itu, gaya klasik yang feminim, dan gaya *contemporary* yang *simple* akan terlihat pada desain bangunan. Gaya klasik yang digunakan dalam desain adalah gaya Renaissance (*France*) dan digabungkan dengan

gaya kontemporer. Gaya desain *Renaissance* digunakan untuk menyesuaikan dengan fasad eksisting dan merupakan gaya klasik yang feminim sehingga sesuai dengan konsep bisnis yang dijalankan, sedangkan gaya kontemporer digunakan untuk memberikan kesan *casual*. Suasana ruang yang ingin diciptakan adalah suasana yang elegan dan mewah untuk meningkatkan pengalaman *customer* pada saat memilih maupun mencoba gaun. Suasana tersebut diciptakan dari pemakaian warna, material dan bentuk yang digunakan.

Desain yang dibuat diharapkan dapat memberi suasana yang bersih dan terang sehingga nyaman untuk dibuat beraktivitas. Material *finishing* untuk pelingkup interior menggunakan cat dinding dengan panel profil yang dilengkapi dengan elemen *lining* berwarna *gold*, material dominan yang digunakan untuk lantai adalah marmer, sedangkan material untuk furnitur adalah beludru dan sutera. Bentukan yang digunakan pada perancangan tersebut adalah pengaplikasian dari bentuk klasik yang telah disimplifikasi dan bentuk kontemporer. Bentuk klasik yang akan diaplikasikan adalah adaptasi dari klasik *Renaissance*.



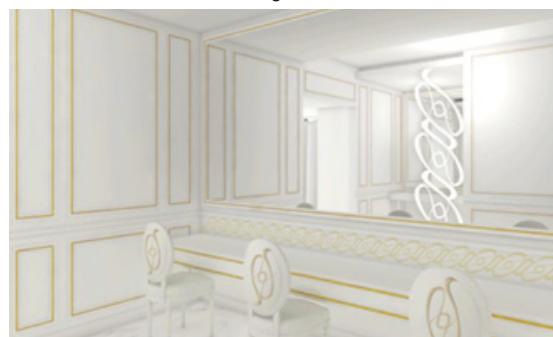
Receptionist



Showroom



Fitting room



Touch up area

Gambar 2. Area Publik
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2016)



Workshop 1

Sutedjo, Purwoko, Susan
Alih Fungsi Bangunan Melalui Ambience, Space Planning dan Graphic Design untuk Memperkuat Image dan Brand Perusahaan



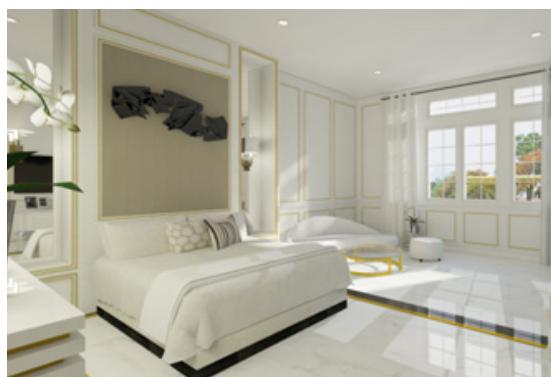
Workshop 2



Laundry Area



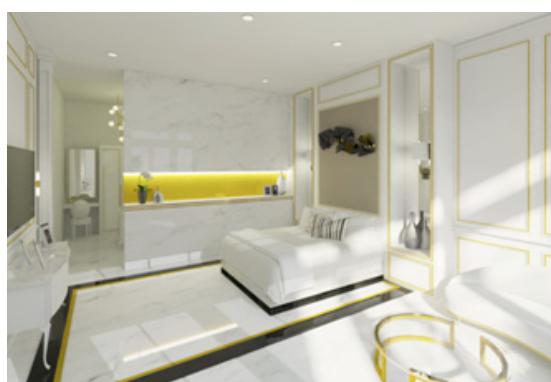
Material room



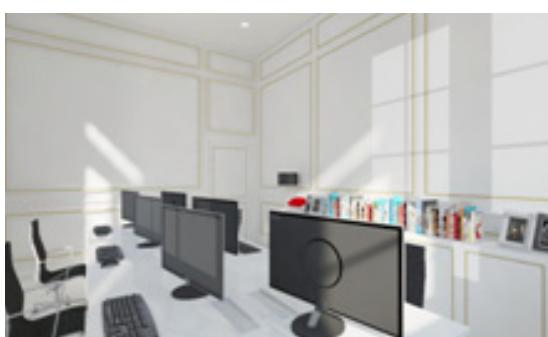
Bedroom



Private office



Bedroom



General Office

Gambar 3. Area Staf
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2016)

Tabel 3. Elemen dan Pengaplikasiannya Terhadap Desain

No	Elemen	Moda & saluran transformasi	Pengaplikasian
1	Egg and Dart motifs  picture source : google.com	Moda transformasi : typologic Saluran transformasi : Pemalihan, Eksotik dan multikultural dengan menggunakan cut, friction (pergeseran), break (pemecahan)	Pengaplikasian pada lantai di resepsionis 
2	Acanthus leaves  picture source : bobvilla.com	Moda transformasi : typologic Saluran transformasi : Pemalihan, Eksotik dan multikultural dengan menggunakan break (pemecahan)	Pengaplikasian di ruang private office 
3	Logo Reve  picture source : facebook.com/revehouseof-couture	Moda transformasi : typologic Saluran transformasi : Pemalihan, Eksotik dan multikultural dengan menggunakan break (pemecahan), stacking (penumpukan), dan kombinasi yang menghasilkan tampilan visual yang simbolik.	Pengaplikasian pada kap lampu gantung di ruang tunggu  Motif didapatkan dari :  Pengaplikasian pada cushion dengan cara bordir.  Pengaplikasian pada partisi elemen dekorasi (lihat Figur 2.)

Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2016)

Aplikasi grafis untuk interior yang digunakan merupakan bentukan yang mengalami transformasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, transformasi adalah (1) perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya); (2) perubahan struktur gramatikal menjadi struktur gramatikal lain dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya.

Menurut Aditya (2015), beberapa jenis mode transformasi yang dapat digunakan, yaitu desain *pragmatic*, desain *typologic*, desain *analogical*, desain *canonic*. Saluran transformasi yang dapat digunakan pun memiliki banyak jenis, yaitu material, pemalihan, eksotik dan multikultural, kompleksitas dan kontradiksi, sejarah dan preseden, *imagery*, *mimesis*, dan *literality*, *metaphor* dan paradoks, geometri, *poetry* dan literatur. Berikut adalah tabel penjelasan mengenai pengaplikasian elemen terhadap grafis untuk interior :

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan AEGIS Interior ini adalah terciptanya bangunan yang tepat untuk digunakan sebagai tempat berbisnis, dapat meningkatkan *image* atau *brand* klien, dengan penciptaan *ambience* dan penggunaan grafis untuk interior yang menarik.

Pengubahan fungsi bangunan yang awalnya digunakan sebagai residensial menjadi ruang

untuk bisnis dapat diciptakan melalui tata letak, *ambience* yang diciptakan, furnitur, hingga elemen pendukung lainnya, misalnya grafis untuk interior.

Solusi tersebut telah dirangkum dalam sebuah konsep desain interior dengan judul “The Dazzling Reve”. Konsep tersebut digunakan sebagai salah satu faktor penting untuk penguatan *image* bisnis dari Reve, yaitu *image* yang elegan, eksklusif, dan profesional, serta penyesuaian dengan target market dari Reve yaitu *middle up class people*.

Ambience yang ingin diciptakan adalah suasana yang cerah, feminin, elegan atau eksklusif, dan optimal. Upaya merealisasikan cerah diperoleh dari penggunaan warna dalam desain, feminin namun tegas didapatkan dari bentukan pelingkup interior maupun elemen pendukungnya, sedangkan untuk elegan didapatkan dari penggunaan material, dan yang terakhir suasana optimal atau kondusif diperoleh dari tata letak yang diperoleh dari *human circulation analysis*.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Septian. (2015). Transformasi dalam Arsitektur. Diakses pada 18 Mei, 2016, dari <http://dokumen.tips/documents/transformasi-dalam-arsitektur.html>
- Barr, Vilma dan Broudy, Charles. (1990). *Designing to Sell : Complete Guide to Retail*. New York : McGraw Hill

- Binggeli, dan Ching. (2004). *Interior Design Illustrated*. Wiley
- Hari, Remigius. (2005). Hubungan Ruang dan Sirkulasi Antar Ruang. Diakses pada 16 Maret, 2016, dari <http://remigius.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.0.1>
- Lawson, Fred. (1994). *Restaurant Planning and Design*. Cambridge : Cambridge University Press
- Nandini, Tania. (2013). Arsitektur Renaissance. Diakses pada 30 Februari, 2016, dari <http://www.slideshare.net/TanJiSub/arsitektur-renaissance>
- Pile, John F. (2005). *A History of Interior Design*. Second edition. Laurence King Publishing Ltd
- Piotrowski, Christine M. (2002). *Professional Practice for Interior Designers*. Canada
- Septaningsih, Dicka. (2009). Kajian Desain Sirkulasi Ruang Dalam sebagai Sarana Evakuasi Kebakaran pada Bangunan Hotel Carradin Bandung.
- Suptandar, Pamudji. (1982). *Interior Design* // Jakarta: Djambatan
- Suptandar, Pamudji. (1999). Desain Interior : Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur. Jakarta: Djambatan
- Wilder, Aimee. (2013). *His and Hers: Analyzing “Masculine” and “Feminine” Décor*. Diakses pada 23 April, 2016, dari <http://www.apartmenttherapy.com/his-and-hers-analyzing-masculine-and-feminine-decor-193542>
- Zakia, Roselina. (2006). Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Animasi Yogyakarta.