

PERANCANGAN ARSITEKTUR DAN INTERIOR TOKO *FASHION* RETAIL “TODAY’S PATCH” DI SURABAYA

Maya Sylvia Rajasa, Astrid Kusumowidagdo, Dyah Kusuma Wardhani

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

Alamat email untuk surat menyurat : mayasyviarajasa@gmail.com

ABSTRACT

Over the times of these eras, new business is getting easier and faster. If we pay some attention, these day fashion retail store has popped up a lot in online or offline store. However, most of those stores don't have a different atmosphere. So designers are eager to hold a business that has a different interior than any other store. Not only in terms of aesthetics, but also in functional terms. With the development of design will advance the quality of human life. This project allows fashion enthusiasts to let them project their hobby and excitement, because the brand image of Today's patch is about fun and excitement. The fun concept will be seen through the use of color, furniture and building layouts. In addition, there will be also a workshop area where visitors can install their own and directly use purchased products at the store. This building will use an attractive color starting from the front of the building, considering the building is located right on the highway so it is very eye catching to the road users. The business will be managed by its own management by putting the office in the shop that serves to the fashion retail business management.

Keywords: *Fashion, Hobby, Retail, Store, Surabaya*

ABSTRAK

Seiring perkembangan jaman membuat perkembangan bisnis kini semakin mudah dan cepat. Sehingga jika diperhatikan saat ini banyak sekali toko *fashion* bermunculan baik *online* maupun *offline*. Namun kebanyakan toko tersebut memiliki suasana yang tidak jauh berbeda. Sehingga desainer berkeinginan untuk mengadakan sebuah bisnis yang memiliki interior berbeda daripada toko lainnya. Tidak hanya dalam hal estetika, namun juga dalam hal fungsional. Diharapkan dengan adanya perkembangan desain, akan memajukan kualitas hidup manusia. Proyek ini di tujukan sebagai sarana penyalur hobi *fashion* masyarakat dengan *branding* yang seru dan menyenangkan. Konsep menyenangkan akan terlihat melalui penggunaan warna, *furniture* dan *layout* bangunan. Selain itu, di dalam bangunan ini selain toko, akan ada pula area *workshop* dimana pengunjung dapat memasang sendiri dan menggunakan langsung produk yang dibeli di toko. Bangunan ini akan menggunakan warna yang atraktif dimulai dari tampak depan bangunan, mengingat bangunan terletak tepat di jalan raya sehingga sangat mudah untuk terlihat mata pengguna jalan raya. Bisnis ini akan dikelola oleh manajemen sendiri dengan meletakkan *office* di dalam toko untuk menghemat biaya pembelian bangunan dan pengelolaan.

Keywords: *Fashion, Hobi, Surabaya, Retail, Toko*

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG BISNIS TODAY'S PATCH

"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." – Sutedjo, Angeline Stacia, 2016. Latar belakang mendirikan bisnis ini adalah untuk menyediakan produk kreatif berupa produk *fashion* dan aksesoris yakni patch dan pakaian jadi. Dimana produk tersebut dapat digunakan sehari – hari oleh pengguna. Jika pengguna tidak ingin menggunakan produk tersebut mereka juga dapat menyim-

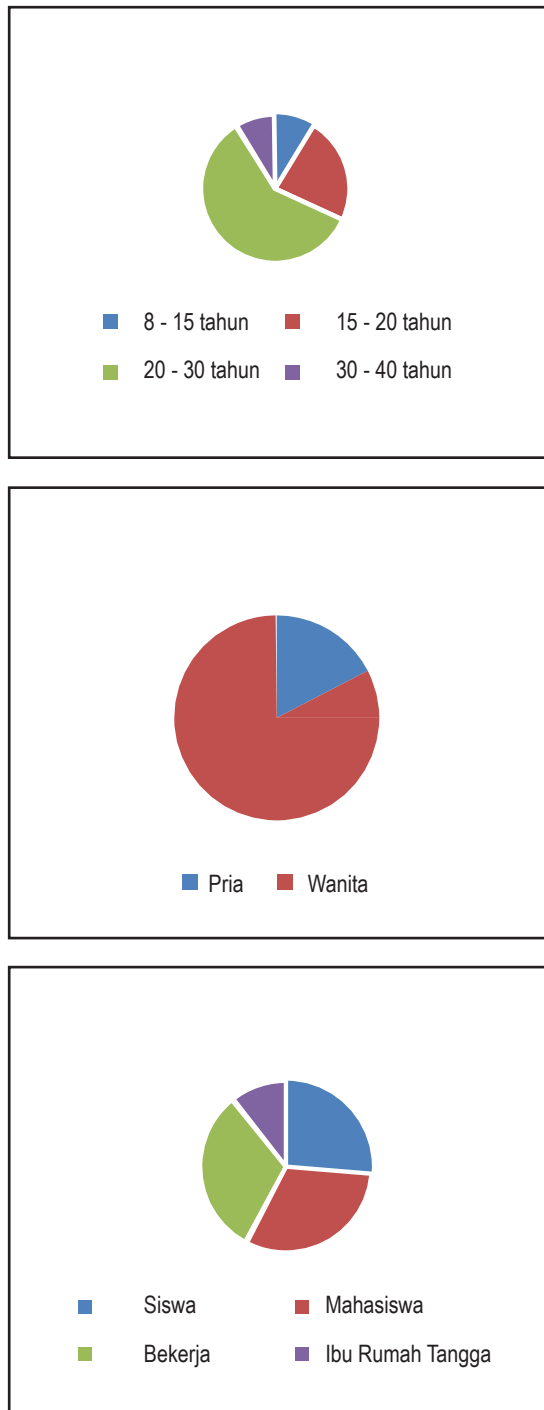
pannya sebagai koleksi. Hasil observasi dari aktivitas yang telah dilakukan yakni bazar dan konsinyasi membuktikan bahwa masyarakat mulai anak – anak hingga dewasa dengan usia 40 tahun keatas memiliki ketertarikan pada produk *patch*. Hal ini dikarenakan produk dari Today's Patch memiliki cara pemasangan yang mudah serta memiliki banyak varian desain yang menarik. Serta untuk produk *fashion* yang sudah pernah dijual yaitu kaos, cukup diminati dibanyak kalangan. Berikut adalah problema yang dihadapi oleh masyarakat pada masa sekarang ini dan ide solusi untuk menyelesaikan problema dari hasil observasi dari aktivitas yang telah dilakukan :

Tabel 1. Problem dan solusi Today's Patch

Problem	Solusi
Banyak masyarakat yang ingin membuat <i>customize</i> patch. (Misal : Logo perusahaan, desain karya sendiri) Sumber : Hasil observasi dan kuisisioner.	Memberikan pilihan paket harga <i>customize</i> mulai dari 3 pcs – tak terhingga.
Banyak masyarakat yang meminta desain karakter tertentu untuk patch, namun tidak <i>custom</i> , yaitu produk <i>ready</i> siap ambil. Sumber : Hasil observasi dan kuisisioner.	Mengeluarkan desain baru setiap beberapa bulan sekali atau saat event tertentu. (Misal : Pada bulan Desember dikeluarkan produk bertema natal)
Tidak ingin patch terpasang secara permanen pada pakaian. (Ingin di pindah – pindah) Sumber : Hasil observasi dan kuisisioner.	Memberikan tambahan pin secara gratis atau tambahan stiker di bagian belakang patch sehingga patch dapat dipindahkan dengan mudah. Namun untuk stiker diberikan sedikit tambahan biaya sebesar Rp.5.000,-
Malas berbelanja <i>online</i> karena terkena biaya kirim.	Memberikan gratis biaya kirim ke seluruh area Surabaya dengan minimum pembelian Rp.100.000,- atau setara dengan 3 pcs <i>patches</i> . Serta melakukan konsinyasi ke kota lain seperti Jakarta, Bandung dan Semarang.

Sumber: Hasil komunikasi pelanggan dan penjual dan kuisisioner (2015 – 2016)

Bagan 1. Hasil kuisisioner Today's Patch



Sumber: Hasil pembagian kuisisioner (2016)

VISI

Visi dari Today's Patch adalah menjadi sebuah industri *fashion* yang kreatif, menyenangkan serta inovatif.

MISI

Misi "Today's Patch" untuk mewujudkan visi tersebut adalah dengan cara sebagai berikut : Fase 1 :

- Mendesain produk patch yang kreatif, menyenangkan serta inovatif.
 - Membuat sosial media dan website sebagai sarana belanja.
 - Menjaring ketertarikan patch pada masyarakat melalui media promosi *online* Today's Patch.
- Fase 2 :
- Memiliki toko serta kantor sebagai tempat pengembangan usaha.
 - Memiliki kualitas produk yang terbaik dengan cara menjalankan SOP produksi yang *professional*.
 - Menjaring ketertarikan patch pada masyarakat melalui media promosi *online* dan *offline* Today's Patch.

Fase 3 :

- Menjaring ketertarikan patch pada masyarakat melalui media promosi *online* dan *offline* Today's Patch.
- Memiliki beragam *event* kreatif, menyenangkan serta inovatif.

TUJUAN

Tujuan didirikan Today's Patch adalah untuk menyediakan produk kreatif dimana produk tersebut

dapat digunakan sehari – hari oleh pengguna. Jika pengguna tidak ingin menggunakan produk tersebut mereka juga dapat menyimpannya sebagai koleksi.

Tujuan bagi pembeli dari Today's Patch:

- Kesenangan tersendiri untuk memilih produk yang lucu dan aktifitas untuk memasing produk pada produk pribadi mereka.
- Kepuasan mendapat produk yang menarik.

Tujuan bagi perkembangan Today's Patch untuk kedepannya :

- a. Melakukan perluasan area untuk toko sehingga dapat menambahkan produk.
- b. Memiliki cabang di seluruh Indonesia sehingga dapat menambah pemasukan perusahaan.
- c. Mempunyai pelanggan yang loyal.
- d. Memiliki hubungan kerjasama yang baik dengan perusahaan dan supplier lainnya.

KUNCI KEBERHASILAN

Berikut adalah berbagai macam factor yang merupakan kunci keberhasilan dari Today's Patch :

- a. Memilih lokasi Site yang tepat yakni mudah terjangkau oleh mata konsumen, memiliki lahan parkir yang luas serta lingkungan sekitar yang mendukung. Misal : Menjual patch di wilayah perkampungan tidak tepat karena memasuki daerah pelosok yang sulit dijangkau serta ditinggali oleh masyarakat yang tidak membutuhkan.

- b. Menjaga kualitas servis dengan sangat baik. Terutama untuk bagian jahitan patch dan produk *fashion*, harus sangat terjaga dan memiliki standar.
- c. Melakukan promosi secara berkala.
- d. Memiliki supplier, workshop, partner kerja yang *professional*.
- e. Mengatur SOP dan Job Desk bagi masing – masing divisi dengan baik.
- f. Memiliki desain patch yang tematik, mengikuti perkembangan pasar.

Kepemilikan Usaha

Today's Patch merupakan sebuah perusahaan *fashion retail* yang dimiliki perseorangan dimana seluruh kepemilikan perusahaan menjadi 100% milik satu orang saja. Sehingga yang menjadi pimpinan dan kepala dari perusahaan adalah pemilik sendiri pula sehingga tidak memerlukan susunan pimpinan tambahan. Modal yang ditanamkan untuk perusahaan berasal dari modal pribadi yang didukung oleh modal keluarga. Dengan modal yang didapat pada fase pertama, maka perusahaan ini dapat memasuki fase – fase berikutnya dengan hasil pemasukan dan perputaran uang yang lebih besar.

Inovasi Usaha

Dengan hasil pengamatan, produk patch yang kebanyakan berada dipasaran masih perlu dijahit, sedangkan untuk Today's Patch memiliki inovasi yaitu *Iron on patch*. Dimana memiliki kelebihan berupa kemudahan untuk pemasangan dengan cara hanya di panaskan (disetrika).

Inovasi kedua yang ditawarkan adalah dengan memberikan layanan *custom packaging* sesuai untuk penulisan nama acara atau nama pemilik acara. Misalnya "*Happy Birthday Emily*" pada bagian belakang packaging. Sebagian besar penjual patch yang memiliki kesamaan produk dengan Today's Patch tidak memiliki *branding* yang bagus. Oleh Karena itu Today's Patch sebisa mungkin membuat *branding* yang kuat sebagai inovasi usaha.

Strategi Keunggulan Bersaing

Strategi yang digunakan sebagai keunggulan bersaing adalah value dari Today's Patch sendiri, yakni:

1. Produk 3d *leather sticker*. Material leather yang digunakan oleh pesaing hanya berupa printing. Sedangkan Today's Patch membuat dalam bentukan 3d.
2. *Event workshop*. Today's Patch bekerja sama dengan *brand* lain untuk membuat event workshop. Misalnya dalam bazar, Today's Patch bersama dengan *brand* Gior-dano membuka 1 booth bersama. Dimana dalam booth tersebut nantinya pelanggan yang datang dapat membeli paket patch dan kaos dalam satu harga spesial dan dapat langsung memasang patch pilihan pelanggan di tempat. *Event workshop* ini berguna untuk saling mendongkrak nama dengan *brand* yang bekerja sama serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pelanggan.

3. *Branding*. Today's Patch memiliki *branding* yang fun dan rapi. Jika dibandingkan dengan *brand* pesaing lain, kebanyakan pesaing tidak memiliki *branding* dan nilai estetika dari produk mereka. Misalnya pada sosial media, mereka tidak memiliki standar foto yang bagus, foto blur atau gelap. Atau mereka selalu mengobral besar – besaran barang mereka seperti program *buy 1 get 1*.

Strategi Pemasaran

Today's Patch memiliki *branding* yang berkesan mahal di bandingkan dengan pesaing lainnya. Oleh karena itu Today's Patch memiliki strategi pemasaran yang cukup berbeda pula.

1. Tidak melakukan banting harga
Kebanyakan pesaing melakukan strategi pemasaran dengan "banting harga" seperti melakukan promo *buy 5 get 1* atau dari awal memang memasang harga murah namun tidak menjaga kualitas dan *branding* sehingga produk itu sendiri terkesan murah. Sedangkan Today's Patch tidak melakukan promo "banting harga" sehingga produk dari Today's Patch akan selalu diingat "tidak pernah memberi diskon" dimana hal ini menaikkan standar dari *brand* Today's Patch sendiri.
2. Bazaar
Melakukan pemilihan bazar yang akan diikuti. Sehubungan dengan maraknya bazar yang diadakan, Today's Patch akan mensortir bazar yang memang memiliki predi-

kat bagus. Hal ini turut mendongkrak citra Today's Patch agar tidak terkesan murahan.

3. Konsinyasi

Strategi pemasaran yang kedua adalah dengan meletakkan produk di banyak tempat. Masyarakat sering melihat *brand* Today's Patch ini akan lebih mudah mengingat *brand* Today's Patch. Strategi ini dijalankan dengan metode konsinyasi ke banyak toko di beberapa kota. Namun Today's Patch diwajibkan untuk melakukan survei terlebih dahulu mengenai lokasi toko yang akan di ajak bekerjasama. Karena jika sembarangan meletakkan barang pada banyak toko, *brand* Today's Patch akan terlihat tidak premium lagi.

DESAIN

LATAR BELAKANG DESAIN TODAY'S PATCH

Kebutuhan hiburan *fashion* yang ada di Surabaya di rasa masih sangat minim. Adapun banyak toko *fashion* yang tersedia tidak memiliki ciri khas atau kegiatan yang menarik. Toko tersebut hanya sekedar menjual pakaian – pakaian yang sedang naik daun. Dan ketika sudah tidak naik daun lagi, toko tersebut akan mengganti dengan pakaian yang naik daun lainnya. Sehingga Today's Patch akan menyediakan sebuah toko *fashion* dimana akan memiliki area workshop untuk mengadakan acara yang dapat menarik minat masyarakat. Desain komersial yang tepat berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan dan bisnis sendiri

(Kusumowidagdo, 2011; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2005; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo 2012)

RUMUSAN MASALAH DESAIN TODAY'S PATCH

Pada saat melakukan observasi, terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut:

- Bagaimana mendesain toko *fashion* yang dapat memancarkan *branding* produk tersebut?
- Bagaimana mendesain display agar item tidak berantakan serta mudah untuk melakukan pendataan?

TUJUAN DESAIN TODAY'S PATCH

- Memulai langkah awal bagi usaha Today's Patch.
- Mengolah kemampuan diri pemilik usaha sebagai desainer.

MANFAAT PERANCANGAN TEORITIS TODAY'S PATCH

Mampu menghasilkan desain toko dengan memanfaatkan sirkulasi manusia yang di buat secara radial atau melingkar untuk *branding* perusahaan, dengan maksud bentuk lingkaran sesuai dengan *branding* perusahaan yang menyenangkan. Selain itu, mampu menghasilkan display yang dapat digunakan sekaligus menjadi storage. Sehingga karyawan tidak perlu berpindah – pindah tempat saat melakukan pendataan dan *restock* produk (efisien).

MANFAAT PERANCANGAN PRAKTIS

TODAY'S PATCH

- Memberikan desain toko *retail* dengan produk dan konsep yang baru, yang belum banyak ditemukan di Surabaya.
- Menambah pemasukan bagi perusahaan Today's Patch.
- Menambah koneksi bagi perusahaan Today's Patch.

Ruang Lingkup Perancangan

Lokasi bangunan adalah sebuah ruko yang terletak di area masyarakat kalangan menengah keatas. Oleh karena itu desain yang dihasilkan harus mampu menarik perhatian masyarakat kalangan menengah keatas. Dengan memperhatikan struktur dan organisasi ruang serta kebutuhan lainnya, akan diselesaikan dengan desain interior yang mendukung konsep keseluruhant toko. Untuk mendukung konsep dari *brand* Today's Patch, desainer akan memaksimalkan desain toko dengan menggunakan pemilihan bentuk dan warna.

Data Proyek

Data proyek bangunan permanen :

- Nama pemilik : Maya Sylvia Rajasa
- Nama Usaha : Today's Patch
- Lokasi : Ruko puncak bukit golf – Raya darmo boulevard Surabaya.
- Luas Bangunan : 640m².

Klien menginginkan sebuah desain yang sesuai dengan *branding* dari produk yang dijual yaitu fun

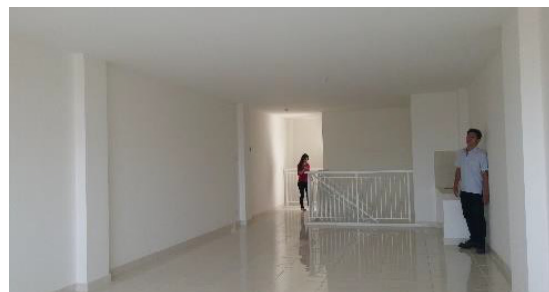


(a) Tampak samping



(b) Tampak depan

Figur 1. Tampak sekitar bangunan
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

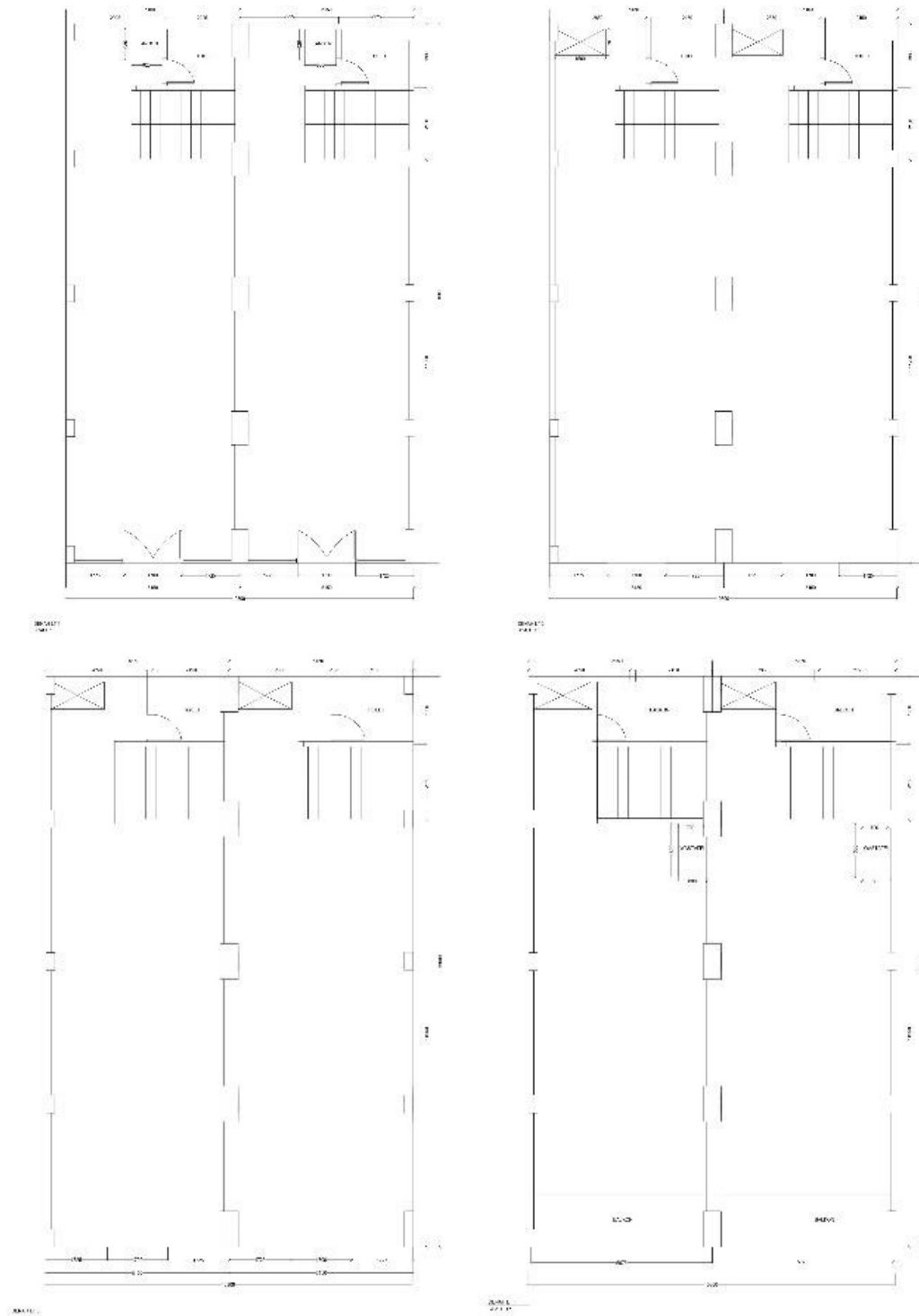


(a) Tampak dalam



(b) Bagian tangga

Figur 2. Foto dalam lokasi
Sumber: Data olahan pribadi (2016)



Figur 3. Denah existing lokasi
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

dan simple. Pencahayaan alami akan menjadi hal yang penting mengingat hal tersebut juga bagian dari penyokong ambience dan kenyamanan pengguna bangunan untuk mendukung *branding* usaha tersebut.

Tinjauan Umum

Toko *fashion* termasuk dalam kategori toko khusus (*specialty owner*), sehingga dapat di definisikan sebagai berikut :

Toko khusus adalah toko yang menjual jenis barang tertentu dengan berbagai macam variannya dengan jumlah persediaan barang dagangan yang cukup. Hal ini membutuhkan pengelolaan barang dagangan (*warehousing*). Misal : toko buku, toko alat olah raga, toko kue, toko sepatu. Kebutuhan ruang pengguna Today's Patch meliputi :

1. *Entrance*
2. *Office*
3. *Storage*
4. *Service*
5. Toko area 1 (*Patch*)

6. Toko area 2 (*Apparel*)
7. *Workshop*
8. *Changing room*
9. Toilet

Tinjauan Khusus

a. Tujuan Didirikan Today's Patch

Sebagai sarana agar calon pembeli dapat melihat langsung produk yang akan dibeli. Selain itu bangunan ini didirikan sebagai lahan ketika Today's Patch akan mengadakan acara workshop.

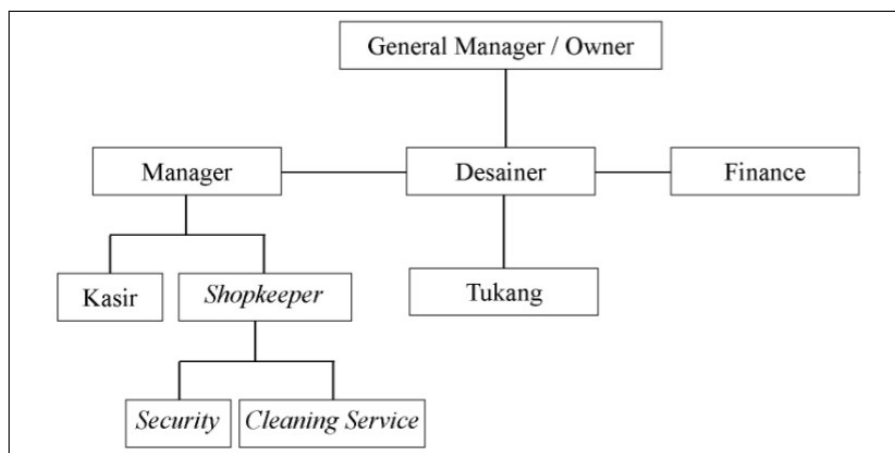
a. Tata Cara dan Ketentuan Today's Patch

Dalam mendesain Today's Patch, desainer membagi 4 area secara besar yakni :

1. *Entrance*
2. *Owner display*.
3. *Area workshop*.
4. *Service & storage*

b. Struktur Organisasi Today's Patch

Bagan 1.3. Struktur Organisasi Today's Patch

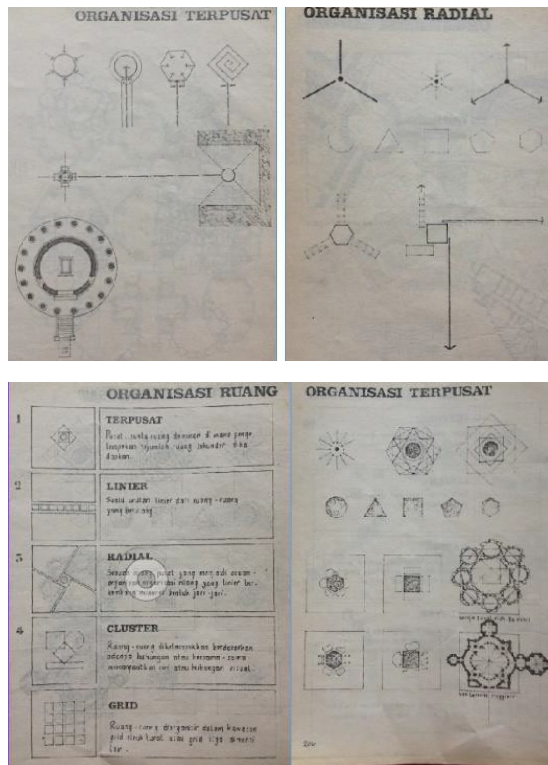


Sumber: Data olahan pribadi (2016)

Standar Elemen Pembentuk Ruang Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Francis D.K. Ching (2007) dalam bukunya yang berjudul *Form, Space and Order* :

Lantai



Figur 4 Jenis – jenis organisasi ruang
Sumber: Buku *Form, Space and Order* - Francis D.K. Ching (2007)

Menurut Francis D.K Ching (2008) sistem lantai adalah bidang horisontal yang harus dapat menopang beban hidup dan benda mati. Sistem lantai harus menyalurkan beban secara horisontal melintasi bidang dan menyalurkannya kepada balok dan kolom atau kepada dinding penopang.

Dinding

Dalam buku *Ilustrasi Konstruksi Bangunan* (2008), dinding adalah konstruksi vertikal pada bangunan yang melingkupi, melindungi dan memisahkan ruang-ruang interiornya. Selain untuk menopang beban vertikal, konstruksi dinding eksterior juga dapat menahan beban angin horizontal. Karena dinding eksterior berlaku sebagai lapisan pelindung terhadap cuaca ruang-ruang interior bangunan, konstruksinya harus dapat mengendalikan aliran panas, infiltrasi udara, suara, kelembaban dan uap air.

Plafon

Plafon atau langit-langit merupakan bagian atas dalam sebuah ruangan. Plafon dapat membantu untuk menyembunyikan instalasi baik listrik atau pemipaan. Dengan adanya plafon, suhu di dalam ruangan akan lebih bisa untuk dikendalikan dibandingkan apabila tidak menggunakan plafon (sumber: artikel.dosen.com). Pada proyek Today's Patch plafon akan di desain menggunakan material yang dapat menyamarkan balok, dikarenakan terdapat banyak balok yang melintang melintasi bangunan.

Furnitur

Mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *moveable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Wa-

laupun mebel dan furniture punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. (sumber: faculty.petra.ac.id) Untuk mendukung konsep yang menyenangkan, diperlukan adanya furnitur yang mampu memiliki pergerakan. Misalnya rak geser untuk display *patch*, selain untuk mendukung konsep, rak geser ini juga berfungsi sebagai tempat penyimpanan produk yang mampu menampung lebih banyak.

Sistem Penghawaan

Today's Patch menggunakan sistem penghawaan buatan. Dikarenakan pengunjung Today's Patch memerlukan area untuk mencoba pakaian, dimana hal ini akan lebih nyaman jika dilakukan didalam toko yang menggunakan AC.

Sistem Pencahayaan

Lokasi, bentuk, dan orientasi sebuah bangunan serta ruang-ruangnya harus memanfaatkan potensi termal, higienis dan psikologis dan sinar matahari. Namun radiasi matahari tidak selalu bermanfaat, tergantung terhadap letak dan iklim lokasi (Ching, D.K ; 2008). Sehingga selain cahaya matahari, Today's Patch tetap menggunakan cahaya artifisial sebagai cahaya utama serta dekorasi.

Sistem Akustik

Sistem akustik tidak dimiliki oleh seluruh bangunan. Akustik diperlukan apabila sebuah desain bangunan atau interior memiliki kebutuhan khusus, seperti masjid, atau gereja (Ching, D.K ; 2008). Pada Today's Patch, sistem akustik

hanya perlu di perhatikan pada area workshop karena akan diadakan event yang memiliki 1 sumber suara yaitu sang pembicara.

Sistem Keamanan

Today's Patch memerlukan beberapa kamera CCTV dibeberapa titik, dan juga penempatan petugas keamanan di area pintu masuk. Penjagaan harus terjaga karena di dalam bangunan Today's Patch terdapat beragam produk dan cukup banyak yang berukuran kecil.

Sistem Proteksi Kebakaran

Today's Patch tidak memiliki aktifitas yang menggunakan api dan gas. Oleh karena itu sistem proteksi kebakaran yang di gunakan cukup menggunakan PAR saja.

Sistem Plambing

Menurut Francis D.K. Ching (2008), air harus dipasok ke suatu bangunan pada kuantitas yang tepat, dan pada kecepatan, aliran, tekanan. Sistem plambing pada bangunan Today's Patch hanya ada pada area toilet.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Menurut buku Ilustrasi Konstruksi Bangunan karya Francis D.K. Ching (2008), tangga menyediakan sarana untuk berpindah dari satu tingkat ke tingkat lainnya, dan oleh karena itu tangga merupakan rantai yang penting dalam keseluruhan skema bangunan. Desain tangga diatur agar sesuai dengan konsep desain dan sirkulasi radial.

Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Komunikasi

Sistem ventilasi, penghawaan dan pencahayaan mempengaruhi keadaan ruang dan kenyamanan bagi pengguna ruang. Karena Today's Patch memiliki produk yang dapat dicoba kenakan di tubuh ma-

nusia, maka penggunaan AC akan digunakan pada seluruh area toko. Dikarenakan jika pelanggan mencoba produk tersebut dan merasa kepanasan, mereka akan berkeringat dan menyebabkan produk kotor.

Pola Aktivitas Pemakai

Tabel 2. Tabel aktivitas

No	Jabatan	Jam	Aktivitas
1	General manager (owner)	10.00 - 12.00	Mengecek keadaan kantor dan toko
		12.00 - 13.00	istirahat makan siang
		13.00 - 16.00	bekerja di kantor dan toko
		17.00 - 17.30	pulang
2	Manager supervisor	9.30 - 9.45	Membuka pintu toko
		9.45 - 11.00	Memastikan masing2 divisi bekerja
		11.00 - 13.00	Mengecek keadaan kantor dan toko
		13.00 - 14.00	istirahat makan siang
		14.00 - 17.00	Memastikan masing2 divisi bekerja
		17.00 - 17.30	Pergantian shift
		17.30 - 21.30	Shift 2 masuk + Memastikan masing2 divisi bekerja
		21.30 - 22.00	Closing lalu pulang
3	Desainer	11.00 - 13.00	Masuk kerja di office
		13.00 - 14.00	istirahat makan siang
		14.00 - 17.00	Bekerja di office
		17.00 - 17.30	Pulang
4	Staff toko	9.30 - 9.45	Datang ke toko
		9.45 - 11.00	Mulai membersihkan & persiapan buka toko
		11.00 - 13.00	Bekerja di dalam toko, melayani seluruh kebutuhan
		13.00 - 14.00	istirahat makan siang
		14.00 - 17.00	Bekerja di dalam toko, melayani seluruh kebutuhan
		17.00 - 17.30	Shift 2 masuk
		17.30 - 21.30	Bekerja di dalam toko, melayani seluruh kebutuhan
		21.30 - 22.00	Closing lalu pulang

Tabel 2. Tabel aktivitas (lanjutan)

No	Jabatan	Jam	Aktivitas
5	Tukang	9.30 - 22.00	Datang sesuai kebutuhan proyek
6	Finance	11.00 - 13.00 13.00 - 14.00 14.00 - 17.00 17.00 - 17.30	Masuk kerja di office istirahat makan siang Bekerja di office Pulang

Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

Pola Sirkulasi Ruang

Menurut Francis D.K Ching (2007), pola sirkulasi ruang terbagi menjadi 6 kategori, yaitu:

1. **Linear:** Yaitu pola sirkulasi yang berbentuk lurus atau linear, yang memiliki arah tertentu sehingga membentuk segmentasi ruang. Pola linear ini merupakan pola yang paling banyak digunakan. Pola sirkulasi linear sangat terlihat dengan jelas dan dapat dirasakan dengan mudah oleh para penggunanya, karena pola ini mengalir pada awal yang jelas dan memiliki tujuan akhir yang jelas.
2. **Radial:** Suatu pola sirkulasi yang memiliki pusat pada titik tertentu, dan melakukan beberapa penyebaran keluar dari pusat tersebut.
3. **Spiral:** merupakan sebuah pola sirkulasi yang berputar mejauhi titik pusat. Pola sirkulasi ini sangat efisien digunakan pada area dengan ruang yang terbatas.

4. **Grid:** Sebuah pola dengan konfigurasi yang terdiri dari dua sirkulasi paralel, yang kemudian membentuk sebuah persegi ataupun persegi panjang.

5. **Network:** Pola sirkulasi ruang dari beberapa penggabungan dari beberapa ruang, yang kemudian membentuk sebuah bentuk dengan menghubungkan titik-titik tertentu.

6. **Composite:** merupakan sebuah pola sirkulasi ruang yang terdiri dari penggabungan 5 pola sirkulasi ruang yaitu linear, radial, spiral, grid, dan *network*.

Pada perancangan restoran *Today's Patch*, pola sirkulasi ruang yang digunakan adalah pola sirkulasi radial. Desainer memilih bentuk yang paling simple untuk mencerminkan *branding Today's Patch* yaitu seru dan menyenangkan. Sehingga timbul konsep yang dapat menyelesaikan problem dengan memanfaatkan sirkulasi manusia yang di buat secara radial atau melingkar.

Karakteristik Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dari restoran Today's Patch memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

Tabel 3. ruang yang diperlukan Today's Patch

No	Ruang yg di perlukan :
1	Office
2	Storage
3	Service
4	Toko area 1 (patch)
5	Toko area 2 (Apparel)
6	Workshop
7	Changing room
8	Entrance
9	Toilet

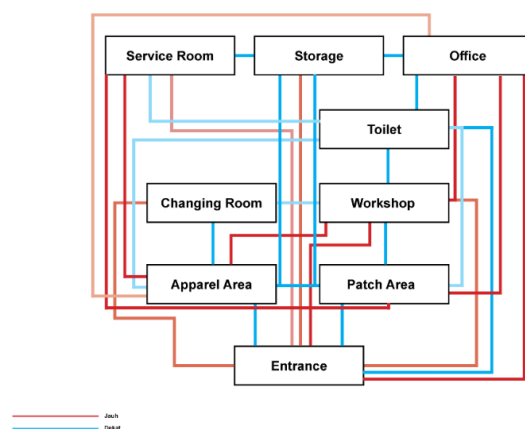
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Hubungan Antar Ruang

Berdasarkan analisa, maka berikut merupakan bagan hubungan antar ruang dari toko Today's

Patch:

Tabel 5. Bagan Hubungan Antar Ruang



Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Tabel 4. Tabel Karakteristik Ruang

No	Keterangan	Cocok	Tidak cocok	Alasan tdk cocok
1	Penghawaan alami rendah	Storage	Office	berisik
	sirkulasi manusia tinggi	Toilet	Toko area 1 -2	pengap
	enclosure sedang	Service	workshop	sirkulasi manusia tinggi
	impact suara tinggi	Changing room	entrance	berada di belakang
cahaya matahari rendah				
2	Penghawaan alami sedang	toko area 1-2	office	berada di tengah
	sirkulasi manusia sedang	entrance	storage	membutuhkan privasi
	enclosure rendah	workshop	service	membutuhkan privasi
	impact suara sedang		toilet	membutuhkan privasi
cahaya matahari sedang				

Tabel 4. Tabel Karakteristik Ruang (lanjutan)

No	Keterangan	Cocok	Tidak cocok	Alasan tdk cocok
3	Penghawaan alami tinggi	toko area 1-2	office	
	sirkulasi manusia tinggi	entrance	storage	
	enclosure rendah		service	
	impact suara tinggi		toilet	
	cahaya matahari tinggi		workshop	
	changing room			
4	sirkulasi manusia tinggi	service	Office	berisik
	enclosure rendah	storage	Toko area 1 -2	pengap
	impact suara tinggi	toilet	workshop	sirkulasi manusia tinggi
	cahaya matahari rendah		entrance	berada di belakang
5	penghawaan alami sedang	workshop	service	berada di tengah
	sirkulasi manusia sedang	toko area 1-2	storage	berada di tengah
	impact suara sedang	Office	toilet	berada di tengah
	cahaya matahari sedang		changing room	berada di tengah
			entrance	berada di tengah
6	penghawaan alami tinggi	Changing room	entrance	berada di lantai atas
	sirkulasi manusia rendah	Office		
	enclosure tinggi	Toko area 1 -2		
	impact suara tinggi	storage		
	cahaya matahari tinggi	toilet workshop sevice		
7	sirkulasi manusia sedang	Office	entrance	berada di lantai atas
	enclosure tinggi	Storage	Toko area 1 -2	berisik & pengap
	impact suara tinggi	Service	workshop	berisik & pengap
	cahaya alami sedang	toilet		
8	sirkulasi manusia sedang	Toko area 1 -2	entrance	berada di lantai atas
	penghawaan alami sedang	Office	toilet	ada sirkulasi manusia
	impact suara sedang	Changing room	Storage	ada sirkulasi manusia
	cahaya alami rendah		service	ada sirkulasi manusia
9	penghawaan alami tinggi	Changing room	entrance	berada di lantai atas
	sirkulasi manusia rendah	Office		
	enclosure tinggi	Toko area 1 -2		
	impact suara tinggi	storage		
	cahaya matahari tinggi	toilet workshop		

Tabel 4. Tabel Karakteristik Ruang (lanjutan)

No	Keterangan	Cocok	Tidak cocok	Alasan tdk cocok
10	sirkulasi manusia sedang	Office	entrance	berada di lantai atas
	enclosure tinggi	Storage	Toko area 1 -2	berisik & pengap
	impact suara tinggi	Service	workshop	berisik & pengap
	cahaya alami sedang	toilet		
11	sirkulasi manusia sedang	Toko area 1 -2	entrance	berada di lantai atas
	penghawaan alami sedang	Office	toilet	ada sirkulasi manusia
	impact suara sedang	Changing room	Storage	ada sirkulasi manusia
	cahaya alami rendah		service	ada sirkulasi manusia
12	penghawaan alami tinggi	workshop	entrance	berada di lantai atas
	sirkulasi manusia rendah	Storage		
	enclosure tinggi	service		
	cahaya alami tinggi	Office		
	impact suara tinggi	Changing room Toko area 1-2 toilet		

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Besaran Ruang

Berdasarkan dari analisa kebutuhan pengguna, maka diperlukan sebuah fungsi-fungsi khusus untuk mendukung kegiatan pengguna di dalamnya. Berdasarkan Data Arsitek tahun 1996, berikut merupakan besaran ruang dari toko Today's Patch :

- Owner lantai 1 : 113 m²
- Storage lantai 1 : 40 m²
- Toilet karyawan lantai 1 : 3 m²
- Owner lantai 2 : 86.6 m²
- Storage lantai 2 : 6 m²
- Toilet *customer* lantai 2 : 5 m²
- Toilet karyawan lantai 2 : 3 m²
- Fitting room lantai 2 : 14 m²
- Owner lantai 3 : 114.3 m²
- Storage lantai 3 : 8.2 m²
- Toilet karyawan lantai 3 : 3 m²
- Fitting room lantai 3 : 12 m²
- Owner lantai 4 : 64.7 m²
- Storage lantai 4 : 32.3 m²
- Kantor lantai 4 : 19.7 m²
- Workshop area lantai 4 : 35.8 m²



Sumber: data pribadi (2017)

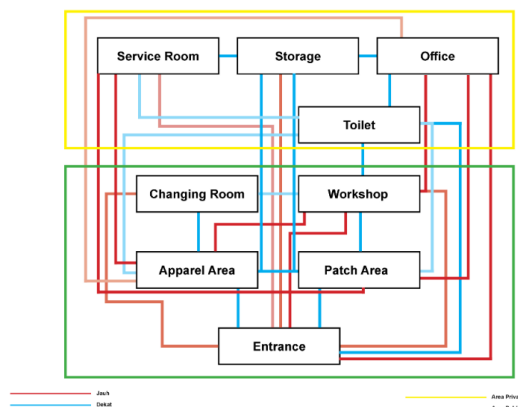
Sedangkan untuk besaran cakupan tampungan produk, Today's Patch mampu menampung :

Lantai 1 : ± 1000 pcs patch ± 40 pcs pakaian ± 30 pcs sepatu ± 20 pcs tas ± 30 pcs apparel lain	Lantai 2: ± 40 pcs patch ± 100 pcs pakaian ± 30 pcs sepatu ± 10 pcs tas ± 15 pcs apparel lain
Lantai 3: ± 40 pcs patch ± 100 pcs pakaian ± 30 pcs sepatu ± 10 pcs tas ± 15 pcs apparel lain	Lantai 4: ± 30 pcs patch ± 50 pcs pakaian ± 30 pcs sepatu ± 5 pcs tas ± 15 pcs apparel lain

Figur 6. Cakupan produk toko Today's Patch
Sumber: data pribadi (2017)

Grouping Ruangan

- Area publik : merupakan area dimana para pelanggan dan para pegawai dapat berinteraksi. Area ini merupakan inti dari toko dan di area ini terjadi transaksi pembelian dan penjualan. Area publik terdiri dari area *patch*, *apparel*, *workshop*.
- Area private : Merupakan area pembuatan barang atau produk penjualan dari Today's Patch. Area private terdiri dari *service*, *storage*, *office*.



Figur 7. Grouping Ruangan
Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Analisa Tapak

Berdasarkan analisa polusi udara dan polusi suara, kedua polusi tersebut paling banyak bersumber dari bagian depan ruko. Bagian tersebut adalah sebuah jalan raya besar yang menjadi sumber polusi udara dan suara yang dihasilkan dari kendaraan yang melintasi jalan tersebut.

Definisi Lingkaran

Psikologi tentang bentuk lingkaran :

Bentuk geometris adalah apa yang kebanyakan orang anggap sebagai "bentuk". Lingkaran, kotak, segitiga, adalah beberapa contoh pola mudah dikenali. Oleh karena itu lingkaran dipilih sebagai konsep dalam desain karena lingkaran adalah bentukan yang simple dan mudah untuk di ingat. Bentuk Lingkaran cenderung memproyeksikan pesan emosional yang positif.

Branding toko adalah "menyenangkan", dimana "menyenangkan" mudah dikaitkan dengan perilaku yang positif. Karena lingkaran tidak memiliki awal dan akhir, mereka juga terhubung dengan siklus dan keabadian. Siklus keabadian dapat diterapkan pada desain saat penghuni ruangan menjalankan sirkulasi manusia secara radial. Dibandingkan dengan bentuk lain. Contoh : Persegi panjang lebih mendeskripsikan bentukan Maskulin. Sedangkan lingkaran lebih mendeskripsikan bentukan Feminim. *Brand* Today's Patch lebih mentarget kan pembeli ke arah wanita. sehingga bentukan lingkaran akan lebih merepresentatifkan wanita.

Definisi Menyenangkan

Definisi Menyenangkan menurut KBBI adalah puas dan lega, tanpa rasa susah dan kecewa. Berbahagia (tidak ada sesuatu yang menyusahkan, tidak kurang suatu apa dalam hidupnya). Dalam proyek Today's Patch, desainer berusaha untuk menampilkan kesan seperti yang telah didefinisikan melalui pemilihan warna dan bentuk elemen bangunan.

Definisi Toko

Definisi toko menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kedai berupa bangunan permanen tempat menjual barang-barang dan secara garis besar dapat dibedakan seperti berikut :

- a. Toko khusus (*specialty owner*)
Toko khusus adalah toko yang menjual jenis barang tertentu dengan berbagai macam variannya dengan jumlah persediaan barang dagangan yang cukup. Hal ini membutuhkan pengelolaan barang dagangan (*warehousing*). Misal : toko buku, toko alat olah raga, toko kue, toko sepatu.
- b. Toko kelontong (*convenience owner*)
Toko kelontong adalah toko kecil yang menjual berbagai macam kebutuhan sehari-hari, makanan dan minuman kecil serta koran. Toko kelontong terletak di dekat pemukiman penduduk. Misal: indomaret, al-famart, circle k.
- c. Toko swalayan (*supermarket*)
Toko swalayan adalah toko yang men-

jual berbagai macam kebutuhan rumah tangga sehari-hari. Toko ini memiliki luasan 400 m² s/d 5000 m². Misal : super indo, giant.

- d. Toko serba ada/pasaraya (*department owner*).
Toko serba ada adalah toko serba ada juga menjual pakaian, peralatan rumah tangga, mainan, kosmetik, peralatan berkebun, peralatan olah raga, alat tulis, perhiasan, peralatan bayi, kebutuhan hewan dll. Toko serba ada biasanya adalah merupakan toko jaringan (*chain*) yang tersebar di beberapa kota di beberapa negara. Misal : matahari *department owner*, ramayana.

2. Hypermarkets

Hypermarket adalah toko *retail* yang memiliki luas 4650 m² - 18,600 m². Toko ini berbentuk bangunan berbentuk kotak yang terpisah dari bangunan lainnya dengan lahan parkir yang luas. *Hypermarket* biasanya terdiri dari satu lantai dengan atap tinggi yang terbuat dari *stainless steel*. Toko ini menjual berbagai barang seperti yang ada di *department owner* dengan jumlah persediaan barang yang lebih banyak. Margin keuntungan yang diambil toko super lebih rendah. Misal : makro, lotte mart.

Definisi Fashion

Fashion adalah istilah umum untuk gaya atau mode. Setiap orang ingin tampil gaya dan terlihat menarik. Karena itu terciptalah berbagai macam aksesoris seperti baju, sepatu, tas sampai perhiasan dengan model terbaru. Alasan

seorang konsumen membeli suatu produk bukan hanya untuk pemenuhan kebutuhan dasar mereka saja, melainkan telah berkembang menjadi pemenuhan gaya hidup atau lifestyle. Konsumen cenderung menghubungkan berbagai sifat atau karakteristik dirinya pada berbagai merek di berbagai macam produk.

Definisi Patch

Pada awalnya *patchwork* adalah kerajinan yang menggabungkan potongan- potongan kain perca satu dengan yang lainnya dan memiliki motif atau warna yang berbeda- beda lalu menjadi suatu bentuk baru yang digunakan sebagai penambal pakaian yang berlubang. Namun seiring berjalannya waktu, desain semakin bervariasi sehingga pembuatan patch dapat dilakukan menggunakan seni bordir. Sehingga patch dapat didefinisikan menjadi kerajinan potongan untuk menjadi suatu bentuk baru yang digunakan sebagai penambal.

Konsep

Berangkat dari beberapa rumusan masalah yang ada, Today's Patch menghasilkan konsep : Memilih bentuk yang paling simple untuk mencerminkan *branding* Today's Patch yaitu seru dan menyenangkan. Sehingga timbul konsep yang dapat menyelesaikan problem dengan memanfaatkan sirkulasi manusia yang di buat secara radial atau melingkar.

Bentuk geometris adalah apa yang kebanyakan

orang anggap sebagai "bentuk". Lingkaran, kotak, segitiga, adalah beberapa contoh pola mudah dikenali. Oleh karena itu lingkaran dipilih sebagai konsep dalam desain karena lingkaran adalah bentukan yang simple dan mudah untuk di ingat. Bentuk Lingkaran cenderung memproyeksikan pesan emosional yang positif. *Branding* toko adalah "menyenangkan", dimana "menyenangkan" mudah dikaitkan dengan perilaku yang positif. Karena lingkaran tidak memiliki awal dan akhir, mereka juga terhubung dengan siklus dan keabadian. Siklus keabadian dapat diterapkan pada desain saat penghuni ruangan menjalankan sirkulasi manusia secara radial. Dibandingkan dengan bentuk lain. Contoh : Persegi panjang lebih mendeskripsikan bentukan Maskulin. Sedangkan lingkaran lebih mendeskripsikan bentukan Feminim. *Brand Today's Patch* lebih mentarget kan pembeli ke arah wanita. sehingga bentukan lingkaran akan lebih merepresentatitkan wanita.

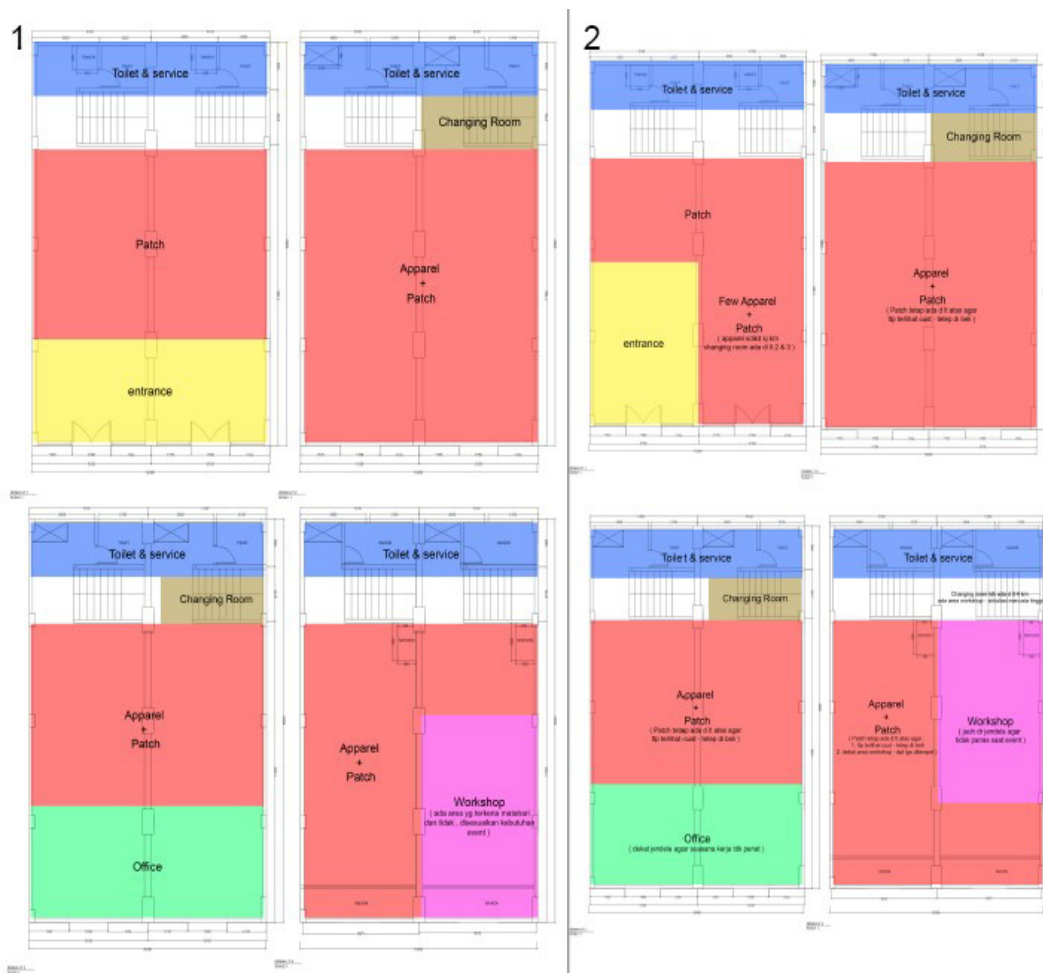
Definisi Menyenangkan menurut KBBI adalah puas dan lega, tanpa rasa susah dan kecewa. Berbahagia (tidak ada sesuatu yang menyusahkan, tidak kurang suatu apa dalam hidupnya. Dalam proyek Today's Patch, desainer berusaha untuk menampilkan kesan seperti yang telah didefinisikan melalui pemilihan warna dan bentukan elemen bangunan.

Implementasi Desain

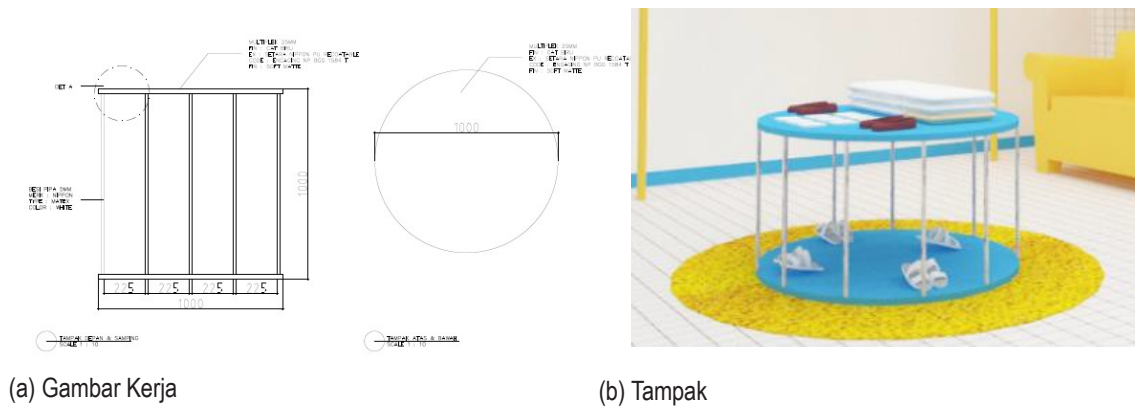
Pada awalnya desainer membuat beberapa kon-

sep zoning dan telah dipilah sehingga menghasilkan 2 alternatif zoning berikut. Secara garis besar zoning terbagi menjadi area pintu masuk, toko, kamar ganti, kantor, *workshop*, servis dan toilet. Tema yang dipilih menyesuaikan dengan branding dari produk yang dijual yakni menyenangkan. Ruang interior bertema untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang (Kusumowidagdo, et al. (2012); Sachari dan Kusumowidagdo, 2013)

Today's Patch akan menggunakan banyak furnitur yang mudah untuk di pindah dan di angkut. Hal ini dikarenakan Today's Patch akan sering mengikuti *event bazar*, sehingga furnitur tersebut dapat di gunakan pada saat *event bazar*. Untuk mendukung konsep yang menyenangkan, diperlukan adanya bentukan yang mampu menghasilkan kesan tersebut, sehingga sebagian besar bentuk furniture terbuat dari bentuk lingkaran.



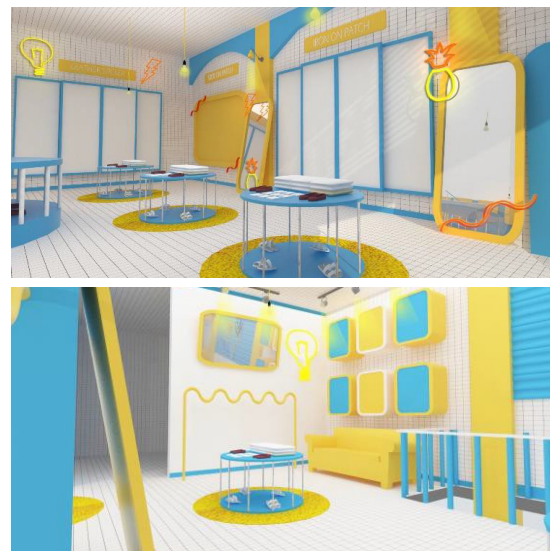
Figur 8. Alternatif Zoning toko Today's Patch
Sumber: data pribadi (2017)



Figur 9. Contoh Furniture
Sumber: Data Pribadi (2017)

Finishing yang akan digunakan sebagian besar adalah cat dinding dan keramik bermotif kotak – kotak yang disesuaikan dengan kebutuhan warna. Penggunaan warna dan motif finishing di sesuaikan dengan kebutuhan masing – masing ruang. Namun warna yang digunakan lebih dominan warna terang. “Permukaan utama ruang sebaiknya berwarna putih atau sangat terang untuk memantulkan cahaya sebanyak mungkin. Warna-warna yang lebih gelap dapat digunakan pada permukaan yang lebih kecil di mana distribusi cahaya tidak terlalu diutamakan.” (Rahadiyanti, M., 2015). Finishing untuk pemilihan warna dirasa sangat penting dan berperan besar dalam kenyamanan bervisual pengguna ruang. “Pencahayaannya adalah faktor penting karena desain pencahayaan yang buruk akan menyebabkan ketidaknyamanan visual.” (Maria Yohana Susan & Rani Prihatmanti, 2017). Selain itu dengan pertimbangan penghematan energi, desainer menggunakan jendela sebagai

sarana utama pencahayaan. “Upaya penghematan energi pada bangunan lebih efektif dilakukan dengan cara menghalangi radiasi matahari langsung yang masuk kedalam bangunan melalui bukaan dinding / jendela, dibandingkan dengan cara menghambat panas yang masuk melalui konduksi dinding eksterior (Purwoko, 1998)



Figur 10. Perspektif Toko
Sumber: Data Pribadi (2017)



Figur 11. Perspektif Area Workshop
Sumber: Data Pribadi (2017)



Figur 12. Perspektif Tampak Depan Bangunan
Sumber: Data Pribadi (2017)

KESIMPULAN

Today's Patch menyediakan sebuah toko yang cukup menarik dan memiliki konsep baru di Surabaya. Gaya desain yang dipilih tidak seperti kebanyakan toko *fashion* yang ada di Surabaya (saat ini sedang banyak gaya simple minimalis dan industrial) , namun bergaya menyenangkan. Hal ini terlihat dari penggunaan warna yang menarik perhatian, baik pada elemen bangunan maupun furniture. Selain itu Today's Patch memiliki area *workshop* untuk untuk pengadaan kelas ketika pemilik bisnis ingin mengadakan *event*.

SARAN

Demikian perancangan tugas akhir ini dibuat. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan

dalam laporan ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kemajuan perancangan ini serta berharap agar karya tulis ini digunakan sebaik-baiknya untuk perancangan desain dengan karakteristik atau tipe bangunan yang serupa.

DAFTAR RUJUKAN

6 Levels of Surprises at Stylenanda Pink Hotel in Myeongdong (2016, November 1) <http://www.myfatpocket.com/fashion/fashion-news/6-levels-of-surprises-at-stylenanda-pink-hotel-in-myeongdong.html>

Bentuk Dasar, (2002) <http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/hurufwarna/bentukdasar.html> Ching, D.K. Francis. (2007). *Form, Space and Order*. New Jersey: John Willey & Sons.

Ernest Neufert. (2007). *Data Arsitek Edisi 33 jilid 2*.

Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1).

Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

Purwoko, GH. (1998), *Kajian tentang pemanfaatan selubung bangunan dalam mengendalikan pemakaian energi pada gedung perkantoran bertingkat banyak di Jakarta*, Tesis tidak dipublikasi, ITB Bandung

Sutedjo (2016), Alih Fungsi Bangunan Melalui *Ambience, Space Planning* dan *Graphic Design* untuk Memperkuat *Image* dan *Brand* Perusahaan

Rahadiyanti, M. (2015), *Modifikasi Elemen Atap sebagai Skylight pada Desain Pencahayaan Alami Ruang Multifungsi Studi Kasus: Desain Bangunan Student Center Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Maria Yohana Susan & Rani Prihatmanti (2017), *Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage*

School Buildings, Planning Malaysia: Journal of The Malaysian Institute of Planners, Vol. 15, 209, Malaysia.