



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR SHOWROOM INTAKO TANGGULANGIN
SEBAGAI PUSAT PRODUK KERAJINAN KULIT DENGAN
KONSEP MODERN INDUSTRIAL**

**ANNISYA PUTRI UTAMI
0841144000001**

Dosen Pembimbing
Dr. Mahendra Wardhana S.T., M.T

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR SHOWROOM INTAKO TANGGULANGIN
SEBAGAI PUSAT PRODUK KERAJINAN KULIT DENGAN
KONSEP MODERN INDUSTRIAL**

**ANNISYA PUTRI UTAMI
0841144000001**

**Dosen Pembimbing
Dr. Mahendra Wardhana S.T., M.T**

**Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018**



FINAL PROJECT - RI 141501

**INTERIOR DESIGN SHOWROOM INTAKO TANGGULANGIN AS
A LEATHER CRAFT PRODUCT CENTER WITH MODERN
INDUSTRIAL CONCEPT**

**ANNISYA PUTRI UTAMI
0841144000001**

**Dosen Pembimbing
Dr. Mahendra Wardhana S.T., M.T**

**Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR SHOWROOM INTAKO TANGGULANGIN SEBAGAI
PUSAT PRODUK KERAJINAN KULIT DENGAN KONSEP MODERN
INDUSTRIAL**

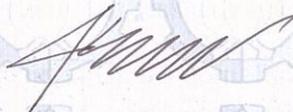
TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi syarat
Memeroleh Gelar Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Annisya Putri Utami
NRP. 0841144000001

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir



Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T

NIP. 19720428 200312 1 001



SURABAYA

2018

**DESAIN INTERIOR SHOWROOM INTAKO TANGGULANGIN SEBAGAI
PUSAT PRODUK KERAJINAN KULIT DENGAN KONSEP MODERN
INDUSTRIAL**

Nama : Annisya Putri Utami
Nrp : 0841144000001
Jurusan : Desain Interior
Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T

ABSTRAK

Meningkatnya persaingan produk-produk industri seperti tas, koper, dompet, jaket, sepatu dan sandal di era globalisasi telah menjadi ancaman bagi produk lokal di Indonesia. Terutama produk industri yang dibuat oleh pengrajin di Indonesia. Salah satunya yaitu pengrajin produk industri dengan bahan dasar kulit yang terdapat di daerah Tanggulangin, Sidoarjo, Jawa Timur. Di daerah ini dikenal *showroom* produk-produk dari bahan kulit asli maupun sintetis yang bernama Koperasi Intako (Industri Tas dan Koper). Di tempat ini pengrajin produk-produk industri kecil mulai bergabung untuk menjual produk buatannya. Perkembangan persaingan dari produk lain menyebabkan produk-produk pengrajin di daerah ini semakin tersaingi. Salah satu faktor produk-produk ini menjadi tersaingi adalah infrastruktur tempat *showroom* Koperasi Intako yang sudah lama dan membutuhkan pembaharuan pada Desain Interiornya.

Untuk membuat Koperasi Intako dapat kembali bersaing menjadi pusat produk kerajinan kulit di Jawa Timur maupun di Indonesia, maka diperlukannya pembaharuan pada Desain Interior *showroom* Koperasi Intako. Dengan konsep yang mengikuti perkembangan zaman dan sesuai dengan visi Koperasi Intako.

Konsep yang diusung ialah Modern Industrial. Modern berarti mengikuti perkembangan zaman saat ini, dan Industrial sebagai cirikhas kesatuan dari bahan utama kulit di Koperasi Intako. Sehingga produk-produk kerajinan kulit di Koperasi Intako dapat menjadi pusat produk kerajinan kulit yang berakar dari nilai tradisi secara professional. Dengan memiliki visi untuk mewujudkan Koperasi Intako sebagai perusahaan yang berwawasan internasional, professional dan kompetitif.

Kata kunci : *Showroom, Koperasi Intako, Modern, Industrial.*

**DESIGN INTERIOR SHOWROOM INTAKO TANGGULANGIN AS A
CENTER OF LEATHER HANDICRAFT PRODUCT WITH MODERN
INDUSTRIAL CONCEPT**

Nama : Annisya Putri Utami
Nrp : 0841144000001
Jurusan : Desain Interior
Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T

ABSTRACT

The increasing competition of industrial products such as bags, suitcases, wallets, jackets, shoes and sandals in the era of globalization has become a threat to local products in Indonesia. Especially industrial products made by artisans in Indonesia. One of them is the products with the basic ingredients of leather which is found in Tanggulangin, Sidoarjo, East Java. In this area known as showroom containing products of genuine and synthetic leather named Koperasi Intako (Industrial Bag and Luggage). In this place small industry craftsmen began to join to sell homemade products. The development of competition from other products causes products made by craftsmen in this area more unrivaled. One of the factors of these products being rivaled is the infrastructure where the showroom Koperasi Intako is old and needs renewal in its Interior Design.

To make Koperasi Intako able to compete again become leather handicraft product center in East Java and Indonesia, hence the need of renewal the Interior Design of showroom Koperasi Intako. With a concept that follows the times and in accordance with Koperasi Intako's vision.

The concept that is carried is Modern Industrial. Modern means to follow the development of the current era, and Industrial as a hallmark of the unity of the main leather material in Koperasi Intako. So that the leather craft products in Koperasi Intako can be a center of leather products that are rooted in traditional values, professionally. With a vision to realize Koperasi Intako as an international, professional and competitive company.

Keywords : *Showroom, Koperasi Intako, Modern, Industrial.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan Pada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Desain Interior Showroom Intako Tanggulangin Sebagai Pusat Produk Kerajinan Kulit Dengan Konsep Modern Industrial ini dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Tugas Akhir Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Laporan ini dapat selesai karena bantuan dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas diberikannya kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Ayah dan Ibu penulis, Asnawi Ambo dan Asriyani serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung dan memberi semangat kepada penulis.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan saran kepada penulis agar dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
4. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, MT. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi pengarahan dan bimbingan dalam menyusun Tugas Akhir.
5. Bapak Ir. Adi Wardoyo, MMT. selaku Dosen Wali.
6. Ibu Titis selaku Penanggung Jawab selama Survey ke Showroom Koperasi Intako sehingga mendapat kemudahan untuk memenuhi data kebutuhan Tugas Akhir.
7. Rekan Mahasiswa Desain Interior angkatan 2014.
8. Semua Pihak yang telah mendoakan dan memberi semangat kepada penulis.

Dengan ini penulis harapkan Laporan Tugas Akhir Desain Interior Showroom Intako ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat menjadi rujukan serta sumber informasi bagi mahasiswa Desain Interior, Jurusan Desain Interior, serta ITS dalam membuat Showroom.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan hasil Desain Interior ini. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak.

Surabaya, Juni 2018

Annisya Putri Utami

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR BAGAN | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan Desain..... | 2 |
| 1.4 Manfaat Desain..... | 3 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING | |
| 2.1 Kajian Showroom | 5 |
| 2.2 Kajian Tema Desain | 20 |
| 2.3 Studi Antropometri | 24 |
| 2.4 Studi Eksisting | 32 |
| 2.5 Studi Pembandingan | 43 |
| BAB III METODE DESAIN | |
| 3.1 Bagan Proses Desain | 49 |
| 3.2 Teknik Pengumpulan Data | 51 |
| 3.3 Tahapan Desain | 52 |
| BAB IV PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN | |
| 4.1 Studi Pengguna | 55 |
| 4.2 Studi Ruang | 58 |
| 4.3 Hubungan Ruang | 61 |
| 4.4 Analisa Riset | 62 |
| 4.5 Konsep Desain | 70 |
| 4.6 Aplikasi Konsep Desain | 71 |
| BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN | |
| 5.1 Alternatif Layout..... | 77 |
| 5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih | 81 |
| 5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1 | 81 |
| 5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 | 85 |
| 5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 | 89 |
| BAB VI PENUTUP | |
| 6.1 Kesimpulan..... | 95 |
| 6.2 Saran..... | 96 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |
| BIODATA PENULIS | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Jenis Sirkulasi | 10 |
| Gambar 2.2 Window Display | 12 |
| Gambar 2.3 Open Interior Display | 13 |
| Gambar 2.4 Close Interior Display | 13 |
| Gambar 2.5 Architectural Display | 14 |
| Gambar 2.6 Showroom Tema Modern | 21 |
| Gambar 2.7 Modern Color Schemes | 21 |
| Gambar 2.8 Showroom Tema Industrial | 23 |
| Gambar 2.9 Showroom Tema Industrial | 23 |
| Gambar 2.10 Display Tema Industrial | 23 |
| Gambar 2.11 Display Tema Industrial | 24 |
| Gambar 2.12 Data bidang pandang optimal | 24 |
| Gambar 2.13 Data Hubungan Display/visual | 25 |
| Gambar 2.14 Data Lebar Lintasan Publik | 26 |
| Gambar 2.15 Data Posisi Duduk Konter | 26 |
| Gambar 2.16 Data area penjual/pembeli | 27 |
| Gambar 2.17 Data tempat penjualan barang | 28 |
| Gambar 2.18 Data tempat penjualan yang tergantung | 28 |
| Gambar 2.19 Data toko sepatu & area pengepasan | 29 |
| Gambar 2.20 Data bar depan & belakang | 30 |
| Gambar 2.21 Data ukuran meja minimal | 30 |
| Gambar 2.22 Data pos kerja dasar | 31 |
| Gambar 2.23 Tampak depan showroom Intako | 32 |
| Gambar 2.24 Gambar lokasi showroom Intako | 33 |
| Gambar 2.25 Logo Intako | 34 |
| Gambar 2.26 Bagan struktur organisasi | 34 |
| Gambar 2.27 Area Utama & Display Dompot | 38 |
| Gambar 2.28 Area Tas & Jaket Kulit | 38 |
| Gambar 2.29 Area Kasir | 39 |
| Gambar 2.30 Area Mini Cafe | 39 |
| Gambar 2.31 Area Aksesoris | 40 |
| Gambar 2.32 Area Tas dan Koper | 40 |
| Gambar 2.33 Area Tas Kulit Sintetis | 41 |
| Gambar 2.34 Area Sepatu dan Sandal | 41 |
| Gambar 2.35 Toilet dan Musholla | 42 |
| Gambar 2.36 Tampak Depan Fossil di Jakarta | 43 |
| Gambar 2.37 Interior Fossil | 44 |
| Gambar 2.38 Tampak depan Coach Avenue, Newyork | 45 |
| Gambar 2.39 Showroom Coach di Avenue, Newyork | 46 |
| Gambar 4.1 Diagram interaction matrix | 61 |
| Gambar 4.2 Bubble Diagram | 61 |
| Gambar 4.3 Diagram jawaban pertanyaan 1 | 63 |
| Gambar 4.4 Diagram jawaban pertanyaan 2 | 64 |
| Gambar 4.5 Diagram jawaban pertanyaan 3 | 64 |
| Gambar 4.6 Diagram jawaban pertanyaan 4 | 65 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.7 Diagram jawaban pertanyaan 5 | 66 |
| Gambar 4.8 Diagram jawaban pertanyaan 6 | 66 |
| Gambar 4.9 Diagram jawaban pertanyaan 7 | 67 |
| Gambar 4.10 Diagram jawaban pertanyaan 8 | 68 |
| Gambar 4.11 Diagram jawaban pertanyaan 9 | 68 |
| Gambar 4.12 Contoh desain interior modern industrial | 71 |
| Gambar 4.13 Contoh Plafon yang digunakan | 72 |
| Gambar 4.14 Contoh Dinding yang digunakan | 72 |
| Gambar 4.15 Contoh Lantai yang digunakan | 73 |
| Gambar 4.16 Contoh Furnitur yang digunakan | 74 |
| Gambar 4.17 Contoh Elemen estetis yang digunakan | 74 |
| Gambar 4.18 Contoh Warna yang digunakan | 75 |
| Gambar 4.19 Contoh Pencahayaan yang digunakan | 75 |
| Gambar 5.1 Alternatif Layout 1 | 77 |
| Gambar 5.2 Alternatif Layout 2 | 78 |
| Gambar 5.3 Alternatif Layout 3 | 79 |
| Gambar 5.4 Alternatif Layout Terpilih | 81 |
| Gambar 5.5 Layout Furnitur Ruang 1 | 81 |
| Gambar 5.6 View Ruang 1 | 82 |
| Gambar 5.7 View Ruang 1 | 83 |
| Gambar 5.8 View Ruang 1 | 83 |
| Gambar 5.9 Detail Furnitur 1 | 84 |
| Gambar 5.10 Detail Furnitur 2 | 84 |
| Gambar 5.11 Elemen Estetis | 85 |
| Gambar 5.12 Layout Furnitur Ruang 2 | 85 |
| Gambar 5.13 View Ruang 2 | 86 |
| Gambar 5.14 View Ruang 2 | 87 |
| Gambar 5.15 View Ruang 2 | 87 |
| Gambar 5.16 Detail Furnitur 1 | 88 |
| Gambar 5.17 Detail Furnitur 2 | 88 |
| Gambar 5.18 Elemen Estetis | 89 |
| Gambar 5.19 Layout Furnitur Ruang 3 | 89 |
| Gambar 5.20 View Ruang 3 | 90 |
| Gambar 5.21 View Ruang 3 | 90 |
| Gambar 5.22 View Ruang 3 | 91 |
| Gambar 5.23 Detail Furnitur 1 | 91 |
| Gambar 5.24 Detail Furnitur 2 | 92 |
| Gambar 5.25 Elemen Estetis | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Studi Pengguna | 55 |
| Tabel 4.2 Studi Ruang | 58 |
| Tabel 4.3 Hasil Wawancara | 62 |
| Tabel 5.1 Tabel Bobot Relatif | 80 |
| Tabel 5.2 Weighted Method | 80 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|-----------------------------------|----|
| Bagan 3.1 Metodologi Desain | 49 |
|-----------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner

Lampiran 2. Gambar Kerja

Lampiran 3. Gambar Desain 3D

Lampiran 4. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

Ruang Terpilih 1 : Area Utama Showroom Koperasi Intako

Lampiran 5. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

Pembuatan Meja Display Tas

Lampiran 6. Harga Satuan Pokok Kegiatan (HSPK)



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya persaingan produk-produk industri seperti tas, koper, dompet, jaket, sepatu dan sandal di era globalisasi telah menjadi ancaman bagi produk lokal di Indonesia. Terutama produk-produk industri yang dibuat oleh pengrajin di daerah kecamatan Tanggulangin, Sidoarjo Jawa Timur. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat masyarakat Indonesia dengan produk lokal dibandingkan dengan produk buatan luar negeri. Padahal hasil produk lokal tidak kalah berkualitas dengan produk luar negeri. Bahan utama yang digunakan pun sama, yaitu bahan kulit. Bahan kulit dikenal lebih kuat dan memiliki daya tahan lama dibandingkan dengan bahan dasar lain. Karena itu, konsumsi masyarakat modern terhadap produk dengan bahan dasar kulit lebih banyak diminati.

Kementerian Perindustrian sedang gencarnya mengkampanyekan program Peningkatan Penggunaan Produk Dalam Negeri (P3DN) kepada Instansi Pemerintah, swasta hingga masyarakat. Langkah ini sebagai salah satu misi pembangunan industri ke depan untuk menjadi pilar dan penggerak utama perekonomian nasional. Upaya tersebut merupakan amanat Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2014 tentang Perindustrian.

Pengrajin Produk dengan bahan dasar kulit sudah banyak tersebar di Indonesia, salah satunya di daerah Tanggulangin, Sidoarjo di Jawa Timur. Di daerah ini dikenal dengan *Showroom* Koper dan Tas dari bahan kulit asli maupun sintetis yang dibuat oleh pengrajin di Tanggulangin bernama Koperasi INTAKO (Industri Tas dan Koper). Koperasi INTAKO telah beroperasi sejak 7 April 1976. Di tempat ini pengrajin produk-produk industri kecil mulai bergabung untuk menjual produk buatannya. Jumlah anggota pengrajin pun terus bertambah dari 27 orang anggota hingga 308 orang anggota. Perkembangan tas dan koper dari merek produk lain menyebabkan produk-produk pengrajin di daerah ini semakin tersaingi. Salah satu faktor



produk-produk ini menjadi tersaingi adalah infrastruktur tempat *Showroom* Koperasi INTAKO yang sudah lama dan membutuhkan revitalisasi.

Untuk membuat tempat ini dapat kembali bersaing menjadi pusat produk kerajinan kulit di Jawa Timur maupun di Indonesia, maka diperlukannya revitalisasi pada Desain Interior *showroom* Koperasi INTAKO. Koperasi INTAKO dapat menjadi pusat produksi yang berakar dari nilai tradisi secara profesional. Dengan memiliki visi untuk mewujudkan Koperasi INTAKO sebagai perusahaan yang berwawasan internasional, profesional dan kompetitif maka desain interior memfokuskan pada penataan *display* produk berdasarkan jenis bahan kulit yang dibuat, penataan pada sirkulasi pengunjung, pencahayaan, penghawaan, *style* interior dan pengaplikasian warna yang digunakan menyesuaikan dengan karakter produk berbahan kulit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana menciptakan Showroom yang dapat meningkatkan daya saing produk Koperasi INTAKO?
2. Bagaimana Konsep Desain Interior Showroom INTAKO agar dapat mengikuti perkembangan pada saat ini?

1.3 Tujuan Desain

1. Merancang interior showroom Koperasi INTAKO dengan memfokuskan pada penataan *display* produk, penataan sirkulasi pengunjung, pencahayaan, penghawaan, dan *style* interior.
2. Merancang Desain Interior yang memiliki ciri khas erat dengan dunia industri.
3. Merancang Desain Interior Showroom yang sesuai dengan visi dan misi Koperasi INTAKO Tanggulangin.



1.4 Manfaat Desain

1. Bagi Pembaca

Desain ini bermanfaat bagi pembaca sebagai wawasan dalam memahami perancangan sebuah *showroom*.

2. Bagi Perusahaan

Manfaat desain ini untuk perusahaan industri kerajinan produk lain yaitu sebagai solusi dan acuan dalam mendesain *showroom*.

3. Bagi Mahasiswa Jurusan Desain Interior

Desain ini dapat menjadi referensi objek studi dan menambah wawasan dalam memahami permasalahan yang ada pada suatu *showroom*.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1 Kajian Showroom

Showroom (ruang pameran) adalah tempat dimana suatu barang dipajang dalam ruangan dan memiliki tujuan untuk dijual kepada pengunjung yang datang. Showroom atau dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran biasa didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, furniture, pakaian, dan aksesoris yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran. Dalam showroom yang diperhatikan adalah perencanaan ruang, pencahayaan, dan sirkulasi harus baik sehingga mendukung objek yang ditujukan kepada konsumen sehingga dapat menarik perhatian (Pile : 540).

Showroom berfungsi sebagai tempat dimana produsen ingin menjual atau memasarkan barang kepada konsumen agar terlihat lebih menarik melalui gerai atau tempat di suatu area tertentu. Showroom merupakan suatu pemegang *brand* asli yang menyelenggarakan sebuah pameran akan barang dagangannya dan mengiklankannya bagi semua pengunjung, menampilkan barang yang ingin dijual, serta harus dapat menonjolkan karakteristiknya sehingga memperlihatkan fungsi dan peran dari perusahaan tersebut. Showroom harus dapat menarik minat dan keinginan pengunjung untuk membeli atau sedikitnya menjadi inspirasi dalam berkarya. Showroom harus dapat membawa suasana dan memberi image bagi para pengunjung mengenai showroom itu sendiri dan produk-produk yang dipamerkan.

2.1.1 Fungsi Showroom

Fungsi dari sebuah showroom adalah untuk memamerkan barang atau produk yang ditawarkan kepada konsumen. Barang yang dipajang dalam sebuah showroom bermacam-macam seperti mobil, komputer, meubel, barang antik, batu alam, kerajinan, tas, sepatu, dan pakaian. Sebagai tempat memamerkan produk, ruang



pamer harus mempunyai kemampuan untuk menampilkan produk yang di pameran secara maksimal. Tiap barang yang dipajang di showroom tentunya mempunyai karakteristik yang khas dan memerlukan perlakuan yang berbeda beda.

2.1.2 Jenis-jenis Showroom

Showroom memiliki 2 jenis yaitu :

1. Showroom permanen, adalah showroom yang dipakai untuk jangka panjang dan bersifat menetap.
2. Showroom sementara, adalah showroom yang dipakai hanya untuk beberapa waktu tertentu seperti pameran.

2.1.3 Fasilitas Showroom

1. Area Pamer

Di area pamer terdapat produk kerajinan kulit seperti Tas, Koper, Jaket, Sepatu, sandal, ikat pinggang, topi, dompet dan area pengrajin sedang membuat produk kerajinan kulit. Pada setiap bagian area pamer di tata secara berkelompok agar memudahkan konsumen mencari, melihat, menikmati dan memilih produk yang ingin dibeli.

2. Area *Service*

Terdapat beberapa area *service* di dalam showroom, yaitu :

- a. Area tempat duduk, sebagai penunjang kebutuhan konsumen seperti ingin mencoba produk yang dijual sambil duduk.
- b. Mini *café*, berfungsi sebagai area makan/minum konsumen maupun pegawai.
- c. Area administrasi, berfungsi untuk konsumen yang ingin membeli produk dalam jumlah banyak maupun apabila ada permasalahan pada produknya.
- d. Musholla, area untuk ibadah
- e. Toilet



f. Area penitipan barang

3. Area *Office*

Pada area *office* (kantor) terdapat ruang yaitu ruang pembelian dan ruang pegawai. Pada ruangan pembelian berfungsi untuk barang-barang yang akan masuk ke dalam showroom. Barang-barang ini berasal dari individu maupun pengusaha kecil yang turut menaruh barang jualnya kedalam showroom Koperasi Intako. Dan ruang pegawai sebagai tempat pegawai yang mengurus bagian pembelian maupun barang yang akan masuk kedalam showroom.

2.1.4 Layout

Rencana layout display maupun furnitur yang diatur untuk menentukan lokasi tertentu yang terdapat dalam showroom untuk memudahkan alur kegiatan yang berada didalamnya. Yang harus diperhatikan yaitu :

- a. *merchandise space* digunakan untuk ruang menyimpan barang yang tidak dipajang.
- b. *selling space* berfungsi untuk memajang barang yang dijual dan kegiatan antar konsumen dan pegawai.
- c. *display layout* untuk mengelompokkan produk yang dijual berdasarkan jenis, harga, warna dan barang yang paling digemari konsumen.
- d. *Customer space*, merupakan area bagi pengunjung, area ini dapat meningkatkan mood berbelanja. Termasuk di dalamnya adalah tempat duduk, lounge, *mirror*, *cafe*, dan *aisles* (lorong).

Layout biasanya diatur berdasarkan tiga klasifikasi, yaitu:

1. *Functional product grouping*, penataan barang-barang diatur secara fungsional.



2. *purchase motivation product groupings*, penataan barang-barang berdasarkan motivasi pembelian produk.

3. *market segment groupings*, pengaturan group berdasarkan segmentasi yang dituju.

2.1.5 Pencahayaan Showroom

Syarat pencahayaan pada sebuah showroom yaitu pencahayaan harus merata dan penggunaan lampu dapat menciptakan suasana yang nyaman/dramatis serta membuat produk yang di *display* kelihatan lebih menarik. Sistem pencahayaan bisa langsung (*direct*) atau tidak langsung (*indirect*). Penggunaan lampu dengan kualitas warna cahaya yang sesempurna mungkin mendekati cahaya alami (cahaya matahari) sehingga warna produk yang dipamerkan terlihat seperti warna aslinya. Pencahayaan yang dibutuhkan dalam sebuah showroom / toko yaitu 200-500 Lux.

Pencahayaan yang dapat diterapkan yaitu pencahayaan buatan. Sistem pencahayaan buatan dibedakan atas 3 macam, yaitu:

1. Sistem Pencahayaan merata

Pada sistem ini iluminasi cahaya tersebar secara merata di seluruh ruangan.

2. Sistem Pencahayaan Terarah

Pencahayaan terarah menyorot pada suatu objek sehingga menjadi sumber cahaya sekunder untuk ruangan sekitar. Sistem pencahayaan ini cocok untuk pameran karena dapat menonjolkan suatu objek sehingga terlihat lebih jelas dan menarik.

3. Sistem Pencahayaan Setempat

Pada sistem pencahayaan ini dikonsentrasikan pada suatu objek tertentu misalnya tempat kerja yang memerlukan tugas visual.



2.1.6 Penghawaan

Penghawaan dalam showroom yaitu dengan penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan bersumber dari AC Casette dan AC Split wall, Tujuan dari sistem pengendalian penghawaan adalah memberikan kondisi-kondisi suhu dan suasana yang nyaman, yang dicapai dengan mengolah dan mendistribusikan udara yang disejukkan ke seluruh ruangan. Untuk mendapatkan kondisi ruangan yang memenuhi *thermal comfort* atau juga kondisi yang harus memenuhi persyaratan tertentu sesuai dengan yang diinginkan, tanpa adanya ketergantungan dengan lingkungan luar, maka digunakan penghawaan buatan (Air Conditioning).

Sistem Penghawaan Buatan dan bagaimana panas berpindah :

- *Konduksi* ialah pemindahan panas yang dihasilkan dari kontak langsung antara permukaan. Konduksi terjadi hanya dengan menyentuh atau menghubungkan permukaan yang panas atau sejuk.
- *Konveksi*, pemindahan panas berdasarkan gerakan cairan disebut konveksi. Dalam hal ini cairan adalah udara.
- *Evaporasi* (penguapan), Dalam pemindahan panas yang didasarkan pada evaporasi, sumber panas hanya dapat kehilangan panas. Misalnya panas yang dihasilkan oleh tubuh manusia, kelembaban dipermukaan kulit menguap ketika udara melintasi tubuh.

Jenis-jenis system AC :

1. *Self Contained Unit*, digunakan pada ruang kecil atau terbatas, semua unit berada pada satu bagian.
2. *Split* (terpisah). Digunakan pada ruang-ruang yang terpisah lokasinya. Dapat terdiri dari dua bagian atau lebih (kondensor unit atau sisi panas terpisah dengan evaporator unit atau sisi dalam).

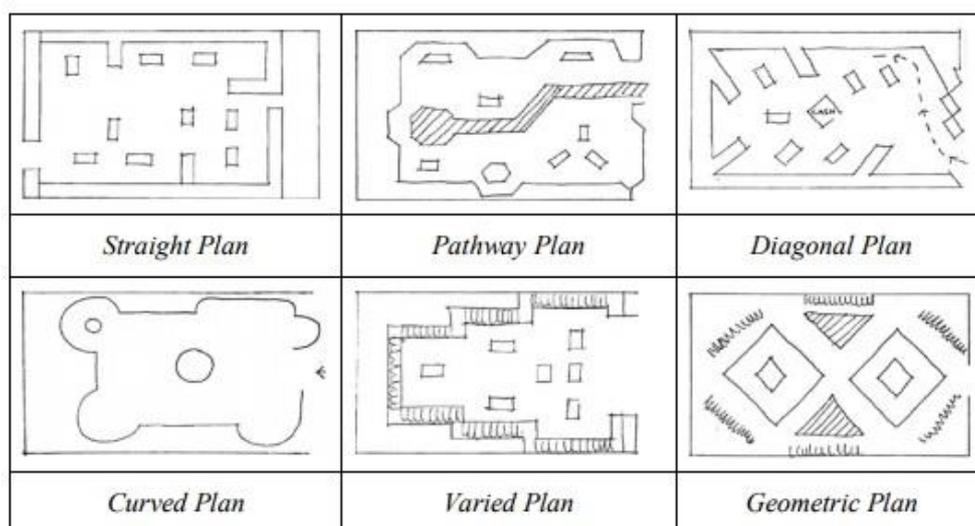


3. *Central*, digunakan untuk ruang besar atau bangunan tinggi dan bangunan yang memerlukan pengkondisian udara dalam jumlah besar.

2.1.7 Sirkulasi

Terdapat jenis sirkulasi yang biasanya digunakan dalam mengatur lay out showroom yaitu sirkulasi dengan pola geometris (*straight pattern*) dan sirkulasi dengan *pathwayplan*, *diagonal plan*, *curved plan*, *varied plan* dan *geometric plan*. Pola-pola geometris dan lurus biasanya dipergunakan pada penjual makanan dan toko-toko.

Pola geometris memiliki beberapa keuntungan antara lain, efisiensi ruang, lebih banyak ruang dialokasikan untuk produk, proses berbelanja yang lebih cepat, kontrol persediaan dan keamanan yang lebih terjamin, dan kemudahan untuk *selfservice*. Sedangkan pola campuran biasanya menimbulkan kesan atmosfer yang lebih luwes, pebelanja akan merasa lebih rileks, konsumen dapat menjelajahi ke arah manapun yang disukai, dan dapat meningkatkan *impulse purchase*.



Gambar 2.1 Jenis Sirkulasi

Sumber : Artikel Petra, akses Oktober 2017



2.1.8 Display

Display (point of purchase) bertujuan untuk memberikan informasi pada konsumen yang berbelanja, merupakan tambahan untuk memberikan kesan pada *store atmosphere* dan berfungsi sebagai alat promosi. Ada beberapa tipe dalam interior displays diantaranya :

- *theme setting display* : display yang menggunakan tema khusus untuk menciptakan nuansa khusus.
- *ensemble display* : memberikan rangkaian lengkap berbagai produk seperti pemasangan lengkap produk baju dan aksesorisnya pada manekin.
- *rack display* : display yang fungsional.

Dalam menentukan display yaitu harus memperhatikan unsur pengelompokkan jenis dan kegunaan barang, keindahan dan kerapihan agar terkesan menarik dan mengarahkan konsumen untuk melihat, mendorong serta memutuskan untuk membeli.

Syarat Display yang baik adalah :

1. Display harus membuat barang-barang mudah dilihat, dicari dan mudah dijangkau.
2. Display harus memperhatikan aspek keamanan baik bagi pengelola maupun keamanan dari para pengunjung
3. Display harus bersifat informatif dan komunikatif. Dalam hal ini dapat menggunakan alat bantu seperti standing poster, *shelf talker*, dan *signage*.

A. Tujuan Display

Display memiliki tujuan yaitu sebagai cara untuk memperoleh keberhasilan *self service* dalam menjual barang-barang. Adapaun tujuan display dapat digolongkan sebagai berikut :



- *Attention dan Interest Customer*
Artinya menarik perhatian pembeli dilakukan dengan cara menggunakan warna-warna, lampu-lampu dan sebagainya.
- *Desire dan Action Customer*
Artinya untuk menimbulkan keinginan memiliki barang-barang yang dipamerkan di dalam toko tersebut. Setelah masuk ke toko kemudian melakukan pembelian.

B. Jenis-jenis Display

Secara umum display dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- *Window display*
Window display yaitu memajangkan barang-barang, gambar-gambar kartu harga, simbol-simbol, dan sebagainya di bagian depan toko yang disebut etalase. Dengan demikian, calon konsumen yang lewat di depan toko, diharapkan akan tertarik dengan barang-barang tersebut dan ingin masuk ke dalam toko.



Gambar 2.2 Window Display

Sumber : google.com

- *Interior Display*
Interior display yaitu pemajangan barang dagangan di dalam toko. Pemajangan ini dapat dilakukan antara lain di



lantai, meja, dan rak-rak. Interior display ini ada beberapa macam, yaitu sebagai berikut:

a. *Open Interior Display*

Open interior display yaitu barang-barang dipajangkan pada suatu tempat terbuka sehingga dapat dihampiri dan dipegang, dilihat dan diteliti oleh calon pembeli tanpa bantuan petugas pelayanan.



Gambar 2.3 Open Interior Display

Sumber : google.com

b. *Close Interior Display*

Penataan produk dimana barang diletakkan dalam tempat tertentu, sehingga konsumen hanya dapat mengamati saja. Bila konsumen ingin mengetahui lebih lanjut, maka ia akan minta tolong pada wiraniaga untuk mengambilkannya.



Gambar 2.4 Close Interior Display

Sumber : google.com

c. *Architectural Display*

Architectural display, yaitu memperlihatkan barang-barang dalam penggunaannya, misalnya di ruang tamu, di



kamar tidur, di dapur dengan perlengkapannya. Cara ini dapat memperbesar daya tarik karena barang-barang dipertunjukkan secara realistis.



Gambar 2.5 Architectural Display

Sumber : google.com

2.1.9 Klasifikasi Produk

Produk merupakan barang atau jasa yang dapat diperjual belikan. Produk dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok utama, yaitu :

A. Barang

Barang adalah produk perusahaan yang berwujud fisik, sehingga dapat dilihat, diraba ataupun disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dipindahkan, dan diperlukan fisik lainnya. Apabila kita meninjau dari segi daya tahannya maka terdapat dua macam barang, yaitu barang tahan lama dan barang tidak tahan lama.

b. Jasa

Jasa adalah aktivitas, manfaat atau kepuasan yang ditawarkan oleh suatu perusahaan untuk dijual kepada pembeli.

Produk juga dapat diklasifikasikan berdasarkan konsumennya dan untuk apa produk tersebut dikonsumsi. Berdasarkan kriteria ini Fandy Tjiptono (1999:98-101) mengklasifikasikan produk menjadi:



a. Barang Konsumen

Barang Konsumen adalah barang yang dikonsumsi untuk kepentingan konsumen (individu atau rumah tangga), dan bukan untuk kepentingan bisnis, barang konsumen dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu:

- ***Convenience Goods*** merupakan barang yang pada umumnya memiliki frekuensi pembelian yang tinggi (sering dibeli), dibutuhkan dalam waktu segera dan memerlukan usaha yang minimum dalam perbandingan dan pembelianya.
- ***Shopping Goods*** adalah barang yang proses pemilihan dan pembelianya dibandingkan oleh konsumen diantara berbagai alternatif yang tersedia. Kriteria pembandingan meliputi harga, kualitas, dan model masing-masing. Contohnya: alat rumah tangga, pakaian, dan kosmetik.
- ***Speciality goods*** adalah barang yang memiliki karakteristik atau identifikasi merek yang unik dimana sekelompok konsumen bersedia melakukan usaha khusus untuk membelinya. Umumnya jenis barang ini terdiri atas barang-barang mewah.
- ***Unsought goods*** adalah barang yang tidak diketahui oleh konsumen atau walaupun sudah diketahui oleh konsumen, konsumen belum tentu tertarik untuk membelinya.

B. Barang Industri

Barang industri adalah barang yang dikonsumsi oleh industriawan (konsumen antara atau konsumen bisnis). Barang industri digunakan untuk keperluan selain dikonsumsi langsung yaitu untuk diolah menjadi barang lain atau untuk dijual kembali. Barang industri dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu:



- **Material and part**, merupakan barang yang seluruhnya atau sepenuhnya masuk ke dalam produk jadi. Kelompok ini dibagi menjadi dua kelas yaitu bahan baku serta bahan jadi dan suku cadang.
- **Capital Items**, merupakan barang tahan lama (long Lasting) yang memberi kemudahan dalam mengembangkan atau mengelola produk jadi.
- **Supplies and service**, merupakan barang yang tidak tahan lama serta jasa yang memberi kemudahan dalam mengembangkan atau mengelola keseluruhan produk jadi.

Standar ukuran-ukuran produk yang dijual di Showroom Koperasi Intako yaitu :

1. Tas : secara umum membutuhkan ruang dengan dimensi P x L x T = 45cm x 40cm x 50cm
2. Sepatu dan Sandal : memiliki dimensi P x L x T = 35cm x 15cm x 30cm
3. Jaket : umumnya memiliki dimensi P x L x T = 60cm x 10cm x 120cm

2.1.10 Pemasaran

Menurut Kotler (1999) yang diterjemahkan oleh Tjiptono “Manajemen pemasaran adalah proses perencanaan dan pelaksanaan konsepsi penentuan harga, promosi, distribusi, jasa dan gagasan untuk menciptakan pertukaran dengan kelompok sasaran yang memenuhi tujuan pelanggan.” Adapun pengertian pemasaran menurut Kotler dan Armstrong (2001), pemasaran adalah “Fungsi bisnis yang mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pelanggan (customer), menentukan pasar sasaran yang paling dapat dilayani



dengan baik oleh perusahaan dan merancang produk, jasa dan program yang tepat untuk melayani pasar tersebut.”

a. Konsep Pemasaran

Konsep-konsep inti pemasaran meliputi: kebutuhan, keinginan, permintaan, produksi, utilitas, nilai dan kepuasan; pertukaran, transaksi dan hubungan pasar, pemasaran dan pasar. Kita dapat membedakan antara kebutuhan, keinginan dan permintaan. Kebutuhan adalah suatu keadaan dirasakannya ketiadaan kepuasan dasar tertentu. Keinginan adalah kehendak yang kuat akan pemuas yang spesifik terhadap kebutuhan-kebutuhan yang lebih mendalam. Sedangkan Permintaan adalah keinginan akan produk yang spesifik yang didukung dengan kemampuan dan kesediaan untuk membelinya.

b. Sistem Pemasaran

Dalam pemasaran kelompok item yang saling berhubungan dan saling berkaitan itu mencakup :

1. Gabungan organisasi yang melaksanakan kerja pemasaran.
2. Produk, jasa, gagasan atau manusia yang dipasarkan.
3. Target pasar.
4. Perantara (pengecer, grosir, agen transportasi, lembaga keuangan).
5. Kendala lingkungan (environmental constraints).

2.1.11 Perilaku Konsumen

Menurut Mangkunegara (2002) : “Perilaku konsumen adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu, kelompok atau organisasi yang berhubungan dengan proses pengambilan keputusan



dalam mendapatkan, menggunakan barang-barang atau jasa ekonomis yang dapat dipengaruhi lingkungan”.

Menurut Setiadi (2003) faktor-faktor internal individual yang mempengaruhi perilaku konsumen, yaitu:

- Motivasi
- Kepribadian
- Pembelanjaan
- Sikap
- Persepsi Konsumen

Menurut Setiadi (2003) faktor-faktor lingkungan ekstern yang mempengaruhi perilaku konsumen meliputi :

- Kelompok Rujukan
- Kelas Sosial
- Budaya
- Komunikasi

Proses pengambilan keputusan konsumen dalam melakukan pembelian adalah suatu hal yang penting untuk diketahui pemasar. Menurut Hawkins, Mothersbaugh & Best (2007) ada beberapa tahapan yang dilalui konsumen ketika mereka akan membeli sebuah produk atau jasa, yaitu :

- **Need recognition:** Tahap dimana konsumen merasakan adanya kebutuhan atau keinginan terhadap sebuah produk atau jasa.
- **Information Search:** setelah mereka menyadari akan adanya sebuah kebutuhan atau keinginan biasanya mereka akan mulai mencari informasi-informasi dan alternatif-alternatif mengenai produk atau jasa tersebut.



- **Evaluation of Alternatives:** Jika sudah mengumpulkan banyak informasi, biasanya mereka akan mulai memilah-milah mana saja produk yang menurut mereka bisa dijadikan sebagai pilihan atau alternatif, sehingga akan mudah bagi mereka untuk mengambil keputusan produk atau jasa manakah yang ingin mereka pilih.

2.1.12 Sistem Listing

Dalam menata barang-barang yang dijual dalam Showroom Koperasi Intako yaitu dengan sistem listing. Sistem listing ini sendiri gunanya untuk menentukan jumlah barang yang masuk dan yang akan dijual dalam showroom.

Ada istilah *Stock Opname* yaitu kegiatan penghitungan fisik persediaan yang ada di gudang untuk kemudian dijual. Tujuan dilakukannya *stock opname* ini adalah untuk mengetahui keakuratan catatan pembukuan yang merupakan salah satu fungsi sistem pengendalian intern. Melalui *stock opname* ini akan diketahui keakuratan pembukuan stok persediaan barang. *Stock opname* dapat dilakukan setiap tiga atau empat bulan.

Menurut (Harnanto, 1994) bagi perusahaan dagang yang didalam usahanya adalah membeli dan menjual kembali barang-barang, pada umumnya memiliki jenis persediaan barang yaitu :

1. **Persediaan barang dagangan**, untuk menyatakan barang-barang yang dimiliki dengan tujuan akan dijual kembali di masa yang akan datang. Barang-barang ini secara fisik tidak akan berubah sampai barang tersebut dijual kembali.
2. **Persediaan lain-lain**, seperti umumnya supplies kantor dan alat-alat pembungkus dan lain sebagainya. Barang-barang ini biasanya akan dipakai dalam jangka waktu relatif pendek.



Jenis-jenis persediaan menurut fungsinya, yaitu :

1. **Bath stock/Lot Size Inventory** : persediaan yang diadakan karena membeli barang-barang dalam jumlah banyak dan lebih besar daripada jumlah yang dibutuhkan saat itu.
2. **Fluctuation stock** : persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan konsumen yang tidak dapat diramalkan.
3. **Anticipation stock** : persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan yang dapat diramalkan, berdasarkan pola musiman yang terdapat dalam satu tahun.

2.2 Kajian Tema Desain

2.2.1 Tema Modern

Modern didefinisikan dengan “less is more” dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang saat ini. Begitupun dengan desain interior modern. Dalam mendesain dengan gaya modern, maka yang harus diperhatikan adalah fungsi pada benda-benda dan elemen yang ada dalam interior yang berkaitan dengan gaya hidup pada saat ini.

Desain interior modern juga ditandai dengan kecerahan, keterbukaan, dan dispersi cahaya yang sangat baik. Desain interior modern tumbuh dari seni dekoratif, terutama art deco pada akhir abad ke 19 dan awal abad ke 20. Pergerakan ini mencapai puncaknya pada tahun 1950 dan 1960-an. Penggunaan bahan-bahan atau material alami juga merupakan karakteristik lain pada desain modern. Kayu, kulit dan linen serta furnitur berbahan plastik merupakan unsur dominan, yang berpadu dengan penggunaan material dari metal dan atau logam yang dipoles. Pewarnaan seringkali menggunakan warna-warna netral, terutama putih, dengan *flooring* yang terbuka.



Gambar 2.6 Showroom tema modern

Sumber : retaildesignblog.net



Gambar 2.7 Modern color schemes

Sumber : [pinterest](https://www.pinterest.com)

Menurut para ahli, karakteristik dari Desain Interior Modern adalah:

- Bentuk furnitur kaku, simple dan tidak terdapat banyak ukiran
- Tidak menggunakan banyak warna dalam pengaplikasian ke ruangan
- Menggunakan warna-warna netral dalam pengaplikasiannya ke ruangan
- Lebih mengutamakan kualitas dibandingkan dengan kuantitas
- Penggunaan material fabrikasi seperti kayu, plastik dan logam
- Penggunaan furnitur lebih mengutamakan fungsi
- Seringnya menggunakan bahan dari linen, kulit maupun kayu

Pemilihan warna netral pada tema modern yaitu berdasarkan psikologi warna. Menurut Carl Gustav Jung seorang psikolog ternama dari Swiss, meyakini setiap warna punya makna, potensi dan kekuatan untuk memperngaruhi bahkan menghasilkan efek tertentu pada produktivitas, emosi, hingga perubahan *mood*. Dalam



menerapkan warna seperti putih, krem dan hitam dapat memberikan efek luas, bersih, dan kuat.

2.2.2 Tema Industrial

Pengertian Industrial adalah seni terapan di mana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) disempurnakan. Desain interior industrial menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, komposisi garis atau warna, maupun garis dan warna, atau gabungannya. Penggabungannya berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan. Gaya industrial biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Material yang digunakan biasa juga memakai bahan-bahan yang didaur ulang atau bahan-bahan industri seperti kaca, besi dan alumunium yang diolah sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen interior yang menarik.

Gaya arsitektur industrial awalnya merambah dari desain interior dan arsitektur Eropa akibat banyaknya bangunan bekas pabrik yang tidak lagi digunakan. Agar tidak terbengkalai, maka dilakukan penyesuaian agar dapat layak untuk digunakan dan nyaman. Gaya ini biasanya didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat. Material yang terlihat apa adanya menampilkan nuansa yang berkaitan dengan dunia industri.

Menurut para ahli, karakteristik pada desain Industrial adalah :

- Furnitur dan desain tanpa *finishing*
- Penggunaan bahan material besi, baja, kayu, *stainless steel*
- Warna yang digunakan cenderung warna-warna netral
- Ekspos material bangunan
- *Low maintenance* dan *low budget*



Gambar 2.8 Industrial color schemes

Sumber : pinterest

Pada tema industrial, pemilihan warna netral yaitu krem dan coklat. Pemilihan warna krem dan coklat karena memiliki efek tersendiri apabila diterapkan kedalam showroom. Di kutip dari *Times of India* warna krem dan coklat akan memberikan efek yang hangat, nyaman dan aman kepada pengguna didalamnya. Warna-warna industrial dapat hadir karena melalui material dan furniture yang digunakan. Furniturnya menonjolkan material aslinya seperti kayu, dan besi.



Gambar 2.9 Showroom tema industrial

Sumber : pinterest.com



Gambar 2.10 Display tema industrial

Sumber : pinterest.com



Gambar 2.11 Display tema industrial

Sumber : pinterest.com

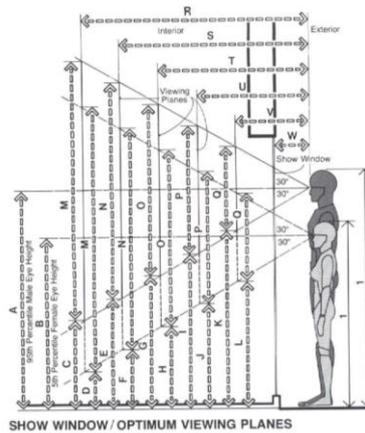
Penataan interior industrial memperlihatkan ketegasan dan indentik dengan penggunaan material metal, dan menampakkan dengan jelas kesan *unfinished*. Penerapan tema industrial juga sudah mulai banyak digunakan dalam interior komersial.

2.3 Studi Antropometri

Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak (Survey, 2009). Studi antropometri bertujuan untuk mengetahui standar ukuran yang akan digunakan dalam mendesain fasilitas yang ada dalam showroom.

2.3.1 Area Showroom

Data antropometri dan ergonomic yang digunakan dalam showroom yaitu untuk kasir, meja display, lemari display tas, lemari display jaket, dan lemari display sepatu.



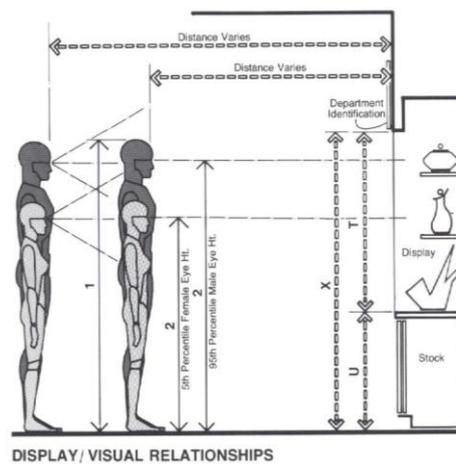
Gambar 2.12 Data Bidang Pandang Optimal
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Pada gambar diatas menunjukkan dua orang pengamat dari jarak 30,5cm dengan ukuran tinggi masing-masing pengamat berukuran pendek (A) dan pengamat berukuran tinggi (B).

Ukuran Tinggi manusia : 143cm – 174,2cm

Jarak pandang optimal (A) : 37,4cm – 175,9cm

Jarak pandang optimal (B) : 68,7cm - 211,1cm



Gambar 2.13 Data Hubungan Display/visual
Sumber : Human Dimension & Interior Space

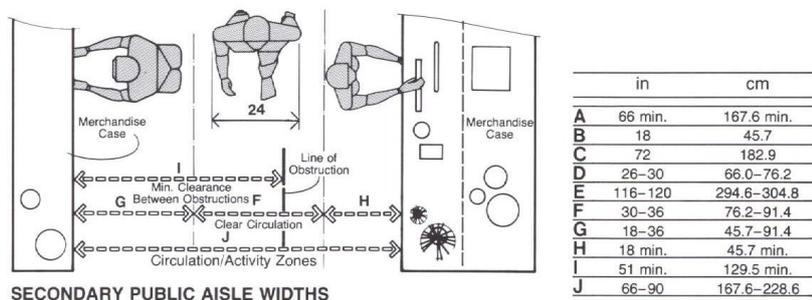


Data hubungan display/visual menentukan standar ketinggian pada etalase terhadap jarak pandang yang optimal. Tinggi mata wanita persentil-5 dan tinggi mata pria persentil-95.

Tinggi optimal etalase : 213,4cm

Tinggi pada lemari (U) : 91,4cm

Tinggi Display (T) : 121,9cm



MERCANTILE SPACES 199

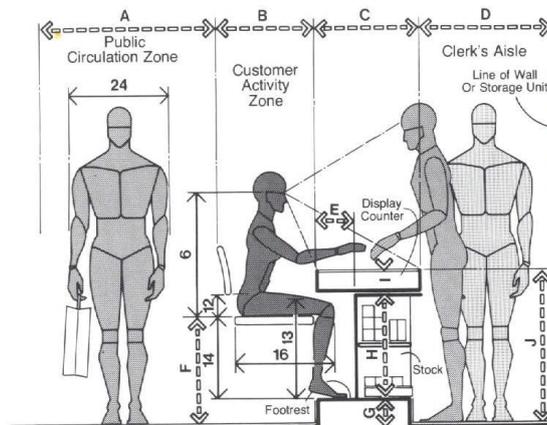
Gambar 2.14 Data Lebar Lintasan Publik

Sumber : Human Dimension & Interior Space

Data diatas adalah lebar minimal untuk lintasan publik.

Minimal jarak dari tempat barang yang dijual apabila ada penghalang : 45,7cm

Zona aktivitas/sirkulasi : 167,6cm – 228,6cm



SEATED CUSTOMER / DESIRABLE COUNTER HEIGHT
Gambar 2.15 Data posisi duduk/tinggi konter

Sumber : Human Dimension & Interior Space

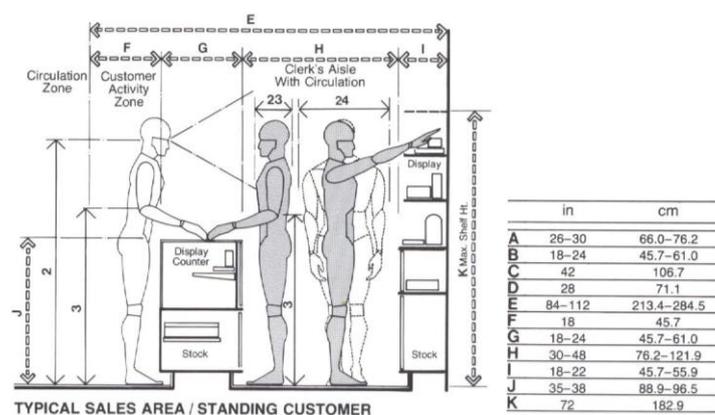
Pada data diatas, dapat diambil ukuran yaitu:

Ketinggian dari pijakan kaki ke dudukan kursi (F) : 53,3cm – 55,9cm

Ketinggian meja konter (J) : 86,4cm – 91,4cm

Ukuran lebar konter (C) : 45,7cm – 61,0cm

Lintasan minium (D) : 76,2cm



TYPICAL SALES AREA / STANDING CUSTOMER

MERCANTILE SPACES 201

Gambar 2.16 Data area penjualan/pembeli posisi berdiri

Sumber : Human Dimension & Interior Space



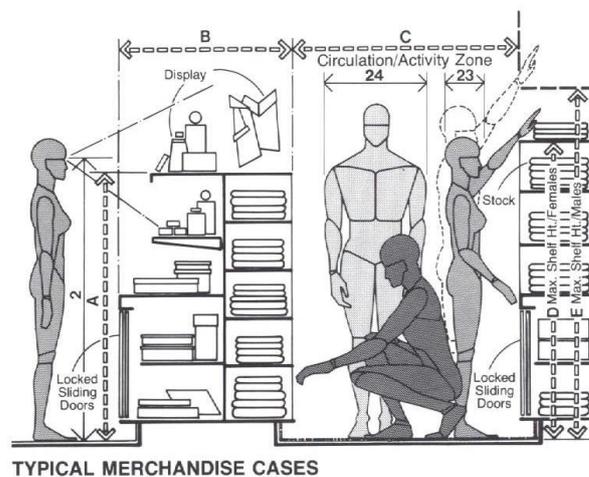
Data yang dibutuhkan yaitu :

Tinggi konter display (J) : 88,9cm – 96,5cm

Lebar konter display (G) : 45,7cm – 55,9cm

Zona aktivitas pembeli (F) : 45,7cm

Lintasan sirkulasi (H) : 76,2cm – 121,9cm



Gambar 2.17 Data Tempat penjualan barang

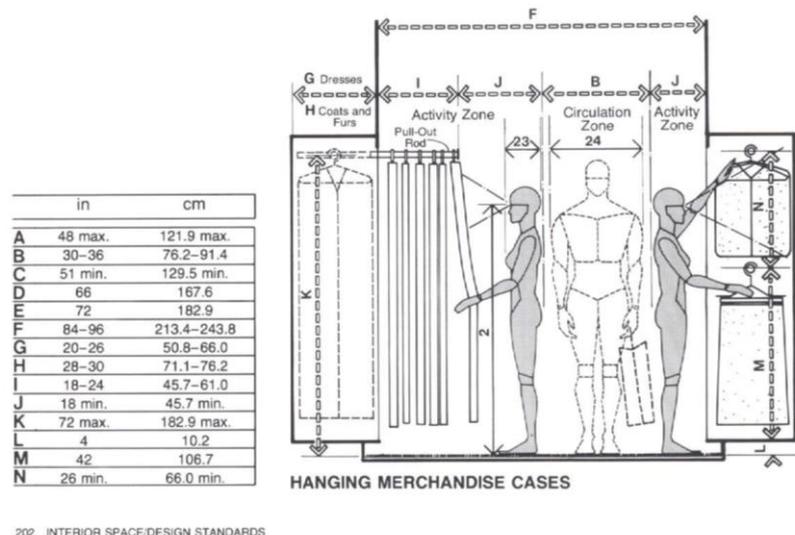
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Data yang dibutuhkan yaitu :

Ketinggian rak menyesuaikan jarak pandang wanita berukuran pendek (A) : 121,9cm

Tinggi rak maksimal : 182,9cm

Lebar rak : 45,7cm – 55,9cm



202 INTERIOR SPACE/DESIGN STANDARDS

Gambar 2.18 Data Tempat penjualan barang yang tergantung

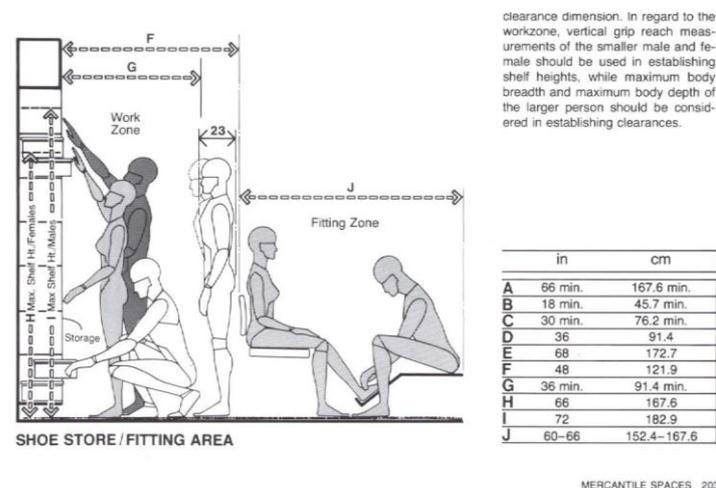
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Data yang dibutuhkan untuk tempat penjualan barang yang digantung yaitu:

Ukuran untuk display baju : min. 66cm

Zona aktivitas (J) : min. 45,7cm

Zona sirkulasi (B) : 76,2cm – 91,4cm



MERCANTILE SPACES 203

Gambar 2.19 Data Toko Sepatu & Area pengepasan

Sumber : Human Dimension & Interior Space



Data yang diperlukan untuk display sepatu dan ukuran pengepasan yaitu :

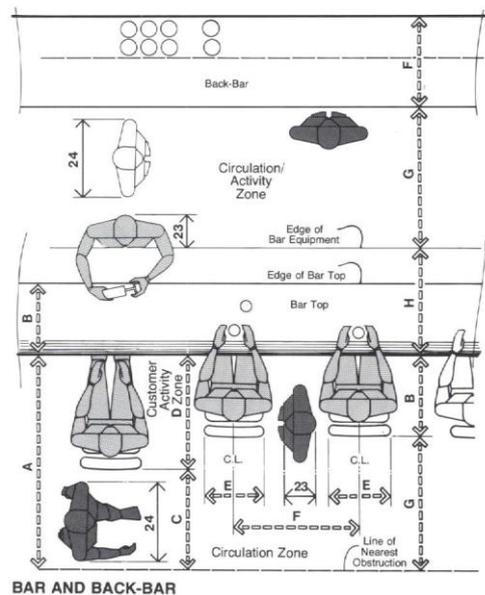
Tinggi rak maksimal wanita : 167,6cm

Tinggi rak maksimal pria : 182,9cm

Zona kerja (F) : 121,9cm

Zona pengepasan (J) : 152,4cm – 167,6cm

2.3.2 Area Café



Gambar 2.20 Data bar depan & belakang

Sumber : Human Dimension & Interior Space

Data yang dibutuhkan dalam café yang berada di showroom yaitu :

Lebar meja bar depan : 71,1cm – 96,5cm

Tinggi meja bar depan : 106,7cm – 114,3cm

Lebar kursi bar : 45,7cm – 61,0cm

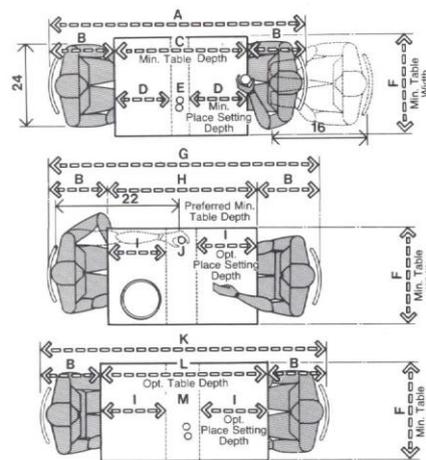


TABLE SIZES/MINIMUM TABLE WIDTH WITH MINIMUM, PREFERRED MINIMUM, AND OPTIMUM TABLE DEPTHS

Gambar 2.21 Data ukuran meja minimal
Data yang digunakan adalah untuk meja yang akan ditempatkan
Sumber : Human Dimension & Interior Space
pada café :

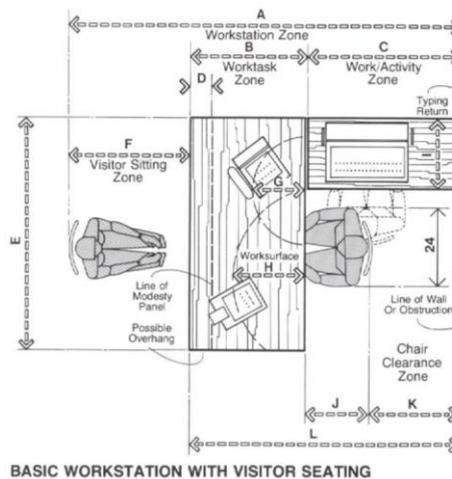
Total lebar 2 kursi dan 1 meja (A) : 167,6cm – 198,1cm

Lebar meja minimal (F) : 61,0cm

Panjang meja (C) : 76,2cm

Lebar kursi (B) : 45,7cm – 61cm

2.3.3 Area Administrasi & Area Pembelian



Gambar 2.22 Data pos kerja dasar dengan tempat duduk tamu

Sumber : Human Dimension & Interior Space



Data yang dibutuhkan untuk ruang administrasi dan pembelian yaitu

Zona jarak bersih kursi (K) : 15,2cm – 61,0cm

Lebar kursi (J) : 45,7cm – 61,0cm

Zona tugas kerja (B) : 76,2cm – 91,4cm

Zona pos kerja (A) : 228,6cm – 320cm

2.4 Studi Eksisting

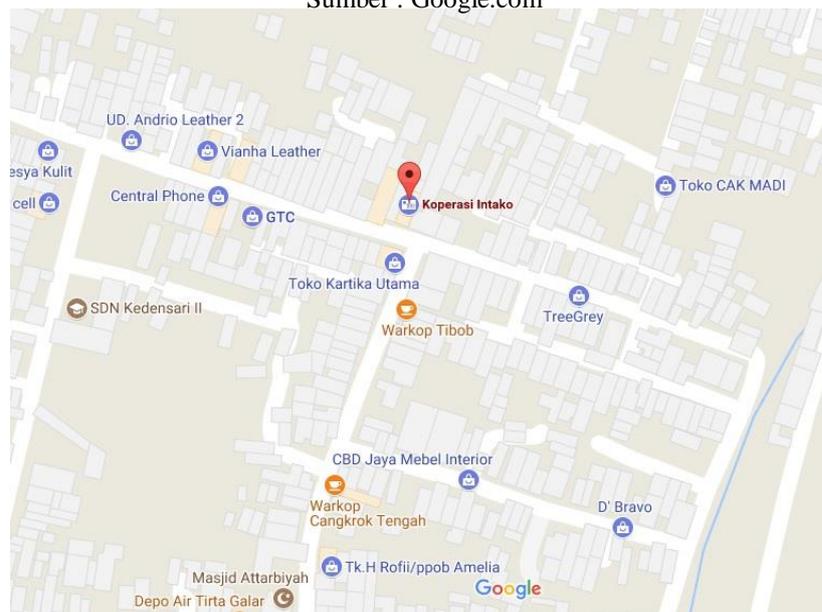
2.4.1 Deskripsi Objek

Objek yang dikaji adalah Showroom Koperasi INTAKO yang berada di daerah Tanggulangin, Sidoarjo Jawa Timur. Showroom ini berisi tas kulit, koper kulit, sepatu, sandal, gesper, dompet dan jaket kulit yang dibuat oleh pengrajin yang berasal dari Tanggulangin. Objek ini sudah berdiri sejak 23 Desember 1977 tercatat di Badan Hukum dan beralamat di Jl. Utama Kedensari no. 27 Sidoarjo. Eksisting showroom INTAKO memiliki luas 2700m² dengan panjang 90m x lebar 30m. Tampak depan dari showroom ini tidak begitu terlihat besar apabila belum masuk kedalamnya. Dan bangunan ini pun sudah berdiri selama 40 tahun. Terakhir bangunan ini direnovasi yaitu pada tahun 2001. Tampak pada bagian luarnya menggambarkan bahwa bangunan ini sudah berdiri sangat lama.



Gambar 2.23 Tampak Depan Showroom INTAKO

Sumber : Google.com



Gambar 2.24 Gambar Lokasi Showroom INTAKO

Sumber : Google maps

2.4.2 Visi misi Koperasi INTAKO

Visi : mewujudkan koperasi INTAKO sebagai perusahaan yang berwawasan internasional, professional, dan kompetitif.



Misi :

- Menggalang kerjasama untuk membantu kepentingan ekonomi anggota dalam rangka pemenuhan kebutuhan bahan baku.
- Mengusahakan bahan dan memasarkan barang jadi secara bersama.
- Memproduksi barang-barang yang berkualitas dan berstandar internasional dengan didukung sumber daya manusia yang professional.
- Meningkatkan omset penjualan dan profitabilitas yang berorientasi pasar.
- Memproduksi tas, koper, dan barang jadi lainnya secara professional yang berakar dari nilai tradisi.

2.4.3 Logo INTAKO

Berikut adalah gambar logo Koperasi INTAKO.

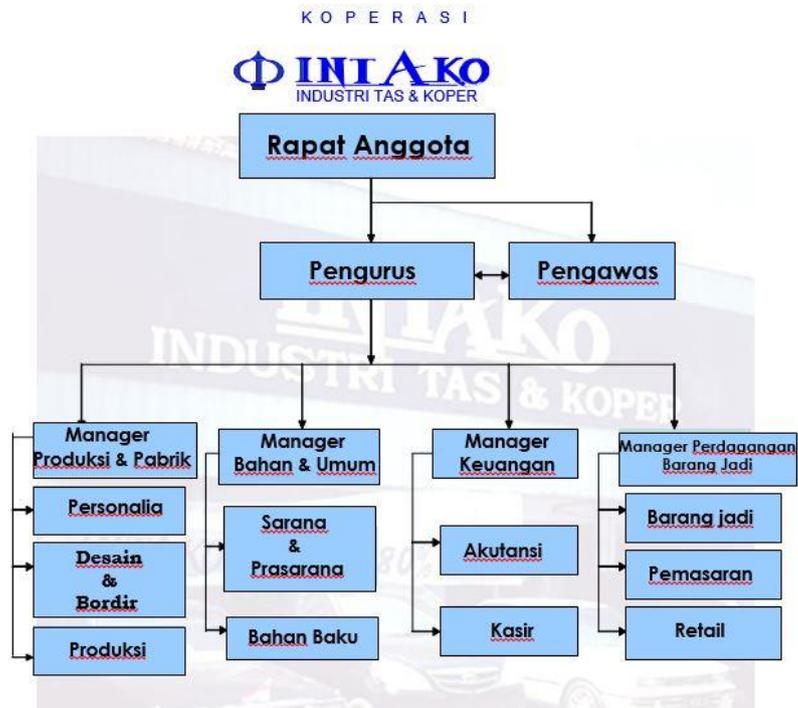


Gambar 2.25 Logo INTAKO

Sumber : Google.com



2.4.4 Bagan Organisasi Koperasi INTAKO



Gambar 2.26 Bagan Struktur Organisasi

Sumber : Google.com

2.4.5 Jam Operasional

Senin – Jumat mulai jam 08.00 – 18.00

Sabtu – Minggu mulai jam 08.00 – 19.00

2.4.6 Area Showroom Intako

Showroom Koperasi Intako memiliki beberapa area antara lain :

A. Area Utama dan Display Dompot

Pada Area Utama dan display dompet terdapat macam-macam produk koperasi Intako yang dipajang. Produk-produk ini yaitu termasuk produk-produk unggulan yang dipilih untuk di display dari segi model yang banyak diminati oleh konsumen dan yang paling sering dibeli oleh konsumen. Serta di area ini juga terdapat display dompet.



B. Area Tas & Jaket Kulit

Pada area tas dan jaket kulit ini hanya terdapat produk tas dan jaket yang terbuat dari kulit asli. Yang membedakan area ini dengan area lainnya yaitu produk yang dijual di area ini memiliki *range* harga diatas Rp. 400.000.

C. Area Kasir

Area kasir yang terdapat di dekat area mini café dan pintu keluar ini berfungsi sebagai kasir untuk semua produk yang dijual di Koperasi Intako. Pada area kasir ini hanya terdapat 3 meja kasir.

D. Area Mini Café

Perbedaan pada Showroom Koperasi Intako dengan showroom yang terdapat di dekat daerahnya yaitu memiliki mini café didalamnya. Hal ini berfungsi untuk memudahkan tamu yang datang dari luar kota untuk dapat makan di dalam mini café ini. Namun kapasitas didalamnya hanya dapat di isi oleh 8 orang saja. Di area mini café ini juga terdapat mushola kecil yang hanya bisa digunakan oleh 2 orang.

E. Area Aksesoris

Di Area Aksesoris produk yang di display yaitu ikat pinggang dan *slingbag*.

F. Area Tas dan Koper

Pada area tas dan koper ini produk yang di display adalah tas dari bahan kulit sintetis dan bahan-bahan biasa. Di area ini juga terdapat display koper yang memiliki model dari bahan yang berbeda-beda.



G. Area Tas Kulit Sintetis

Pada area tas kulit sintetis rata-rata produk yang dijual yaitu berbahan kulit sintetis. Produk-produk di area ini juga memiliki *range* harga yang lebih murah dari tas dengan bahan kulit asli. Rata-rata harga tas dengan bahan kulit sintetis yaitu dari Rp. 100.000 – Rp. 400.000.

H. Area Sepatu dan Sandal

Area sepatu dan sandal ini terletak di bagian belakang. Pada area ini termasuk area yang paling dicari saat pengunjung datang ke Koperasi Intako. Area ini dekat dengan Ruang Pengadaan Barang, Toilet dan musholla.

I. Ruang Pengadaan Barang

Pada ruang pengadaan barang ini berfungsi sebagai penerimaan barang masuk dari para anggota Pengrajin yang sudah bergabung dengan Koperasi Intako. Di ruangan ini barang yang masuk akan ditentukan oleh Koperasi Intako kemudian diberi label pada masing-masing produk barangnya.

J. Toilet dan Musholla

Toilet terdapat dibagian belakang dan hanya terdapat satu toilet. Toilet ini tidak dibedakan untuk pria maupun wanita. Sehingga penggunaanya bisa pria maupun wanita. Di dekat toilet juga terdapat musholla dan tempat wudhu yang kapasitasnya hanya untuk empat orang.

K. Ruang Pemasaran

Di ruang pemasaran berfungsi sebagai tempat apabila konsumen ingin memesan produk di Koperasi Intako dalam jumlah



banyak maupun apabila ingin membuat desain produk tas ataupun kopernya sesuai dengan desain yang diinginkan.

L. Ruang Administrasi

Pada ruang administrasi berfungsi sebagai pengurus surat-surat seperti pengiriman barang dan mendata barang-barang yang keluar.

2.4.7 Analisa Eksisting

Bangunan Koperasi Intako terdiri dari 2 lantai. Bagian eksisting yang dianalisa yaitu eksisting pada lantai 1. Di lantai 1 ini dibagi beberapa area sebagai pengelompokkan tiap jenis produk yang dijual oleh Koperasi Intako. Diantaranya adalah area display utama dan display dompet, area tas & jaket kulit, area tas dan koper, area aksesoris, mini café, area kasir, ruang pemasaran, ruang administrasi, area tas kulit sintetis, area sepatu dan sandal, area pengadaan barang, serta toilet dan musholla.

A. Area Utama dan Display dompet



Gambar 2.27 Area Utama dan Display Dompet

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Kelebihan : Area Display Utama memiliki desain dan penataan display yang lebih menarik dari area display lainnya. Pencahayaan pada area ini sudah menggunakan spotlight sehingga dapat membuat produk yang di display menjadi terlihat lebih menarik.



-Kekurangan : untuk penataan kursi tunggu yang ada di area ini kurang sesuai apabila ditempatkan ditengah. Sehingga dapat mengurangi nilai estetika pada area utama. Untuk area display dompet penataan masih kurang sesuai karena display yang terlalu penuh sehingga terlihat menjadi kurang menarik.

B. Area Tas dan Jaket Kulit



Gambar 2.28 Area Tas dan Jaket Kulit

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Kelebihan : Perawatan Tas dan jaket kulit yang di display sudah terawat dengan baik.
- Kekurangan : Penataan tas di area ini terlihat penuh sehingga membuat beberapa tas yang di display menjadi tidak terlihat dengan jelas.

C. Area Kasir



Gambar 2.29 Area Kasir

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



- Kelebihan : Kasir ditempatkan dekat dengan pintu keluar sehingga dapat memberi keamanan pada produk-produk yang dijual di Koperasi Intako.
- Kekurangan : Jarak antar meja kasir cukup sempit. Sehingga membuat konsumen tidak dapat bergerak dengan leluasa.

D. Area Mini Café



Gambar 2.30 Area Mini Cafe

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Kekurangan : area mini café menyediakan kapasitas hanya 8 kursi. Dan bentuk furniture meja tidak sama serta kurang nyaman.

E. Area Aksesoris



Gambar 2.31 Area Aksesoris

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Kekurangan : pada area aksesoris penempatan furniture tidak tepat sehingga menjadi terlihat sempit dan kurang teratur.



F. Area Tas dan Koper



Gambar 2.32 Area Tas dan Koper

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

-Kekurangan : display sebagian tas dan koper tidak merata. Masih terdapat tas dan koper yang dibungkus oleh plastik dan ada yang tidak. Pembagian barang yang di display di setiap lemari jumlahnya pun tidak sama.

G. Area Tas Kulit Sintetis



Gambar 2.33 Area Tas Kulit Sintetis

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Pada area tas kulit sintetis keadaan terlihat memanjang dan monoton. Di area ini tidak terdapat spot yang dapat menarik perhatian pengunjung untuk dapat berlama-lama di dalam Koperasi Intako.



H. Area Sepatu dan Sandal



Gambar 2.34 Area Sepatu dan Sandal

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Area sepatu dan sandal cukup tertata dengan baik. Namun kekurangannya adalah di beberapa lemari display yang berbeda terdapat produk yang sama.

I. Ruang Pengadaan Barang

Di ruang pengadaan barang keadaan lantai tidak rata. Ada bagian lantai yang miring.

J. Toilet dan Musholla



Gambar 2.35 Toilet dan Musholla

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Toilet dan musholla terdapat di area paling belakang dekat dengan area sepatu dan sandal. Penempatan ini sudah tepat namun jumlah toilet hanya terdapat satu. Dan dibutuhkannya pintu untuk pemisah



antara toilet dan area sepatu dan sandal, sehingga penghawaan akan dapat terjaga dengan baik.

2.5 Studi Pemodelan

Dalam mendalami objek yang akan dirancang, penulis mengambil beberapa contoh objek showroom yang dapat digunakan sebagai objek pemodelan.

2.5.1 FOSSIL Jakarta

a. Deskripsi



Gambar 2.36 Tampak Depan FOSSIL di Jakarta

Sumber : Google.com

FOSSIL adalah sebuah nama besar diantara berbagai macam produk jam tangan yang ada di pasaran. Perusahaan internasional FOSSIL didirikan pada tahun 1984 oleh Tom kartsotis, seorang alumni mahasiswa Universitas ternama di Texas. Pada tahun 1990, perusahaan ini memperkenalkan produk berbahan kulit dengan nama *brand* FOSSIL.



Gambar 2.37 Interior FOSSIL

Sumber : Google

b. Gaya Desain

Gaya desain interior yang terlekat pada brand FOSSIL yaitu modern industrial. Hal ini berkaitan dengan produk yang dijualnya. Produk unggulannya yaitu jam tangan dan tas kulit.

c. Kelebihan

Desain interior pada showroom FOSSIL yang berada di Jakarta menunjukkan display yang teratur, pencahayaan yang sesuai dengan gaya desain interiornya yaitu industrial. Gaya desain nya sendiri sangat berkesinambungan dengan produk yang dijual. Seperti pengaplikasian warna coklat yang khas dengan bahan kulit. Desain interiornya juga menunjukkan kesan maskulin. Penataan pada display produknya juga dengan komposisi yang pas, tidak terlalu penuh. Karena itu produk yang dijual akan mudah dilihat jelas oleh pengunjung.



2.5.2 COACH 5th Avenue New York

a. Deskripsi



Gambar 2.38 Tampak Depan Coach di 5th Avenue, New York

Sumber : Google.com

Coach didirikan pada tahun 1941 sebagai sebuah usaha keluarga. Di loteng Manhattan, enam pengerajin *handcrafted* mengoleksi barang-barang kulit menggunakan keterampilan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Perusahaan ini dikenal dengan aksesoris untuk wanita dan pria, termasuk *handbag*, tas pria, *footwear*, *fragrance*, perhiasan, *outerwear*, pakaian siap pakai, syal, aksesoris, dan jam tangan. Keunggulan dari merek Coach untuk yaitu kombinasi unik dari asli Amerika, warisan barang-barang kulit halus dan kain adat, perusahaan Coach berkomitmen untuk tetap membuat produk dengan kualitas dan daya tahan yang baik. Tas Coach merupakan tas kebanggaan Amerika, dengan kualitasnya yang setara dengan tas produk dari benua Eropa.



Gambar 2.39 Showroom Coach di 5th
Avenue, New York

Sumber : Google.com

b. Gaya Desain

Gaya desain interior di Coach House 5th avenue, New York yaitu Modern Industrial. Dapat dikatakan menggunakan konsep industrial modern yaitu dari bentuk dan material yang diaplikasikan pada furnitur dan finishingnya. Lemari *display* pun berbentuk *simple*, geometris dengan hanya finishing cat hitam dan memperlihatkan material kayu asli. Di beberapa area, lantainya pun menggunakan *concrete seamless*. Dan gaya modern diaplikasikan pada atap plafond showroom. Serta penggunaan warna yang di padupadankan dengan gaya industrial.

c. Kelebihan

Kelebihan pada showroom Coach house di 5th avenue New York yaitu tiap area sudah jelas dari pembagian area untuk wanita



dan pria. Seperti area tas, baju, aksesoris, *footwear*, dan *outerwear*. Pengelompokan tiap area sudah tepat dan display nya pun tidak begitu penuh dengan menempatkan tiap produk-produknya. Sehingga *customer* dapat dengan mudah melihat dan memilih produk yang ingin dibeli. Di beberapa area, showroom Coach juga memiliki suasana yang berbeda. Perbedaan suasana ini adalah menjadi hal yang menarik bagi konsumen saat memasuki Showroom ini.



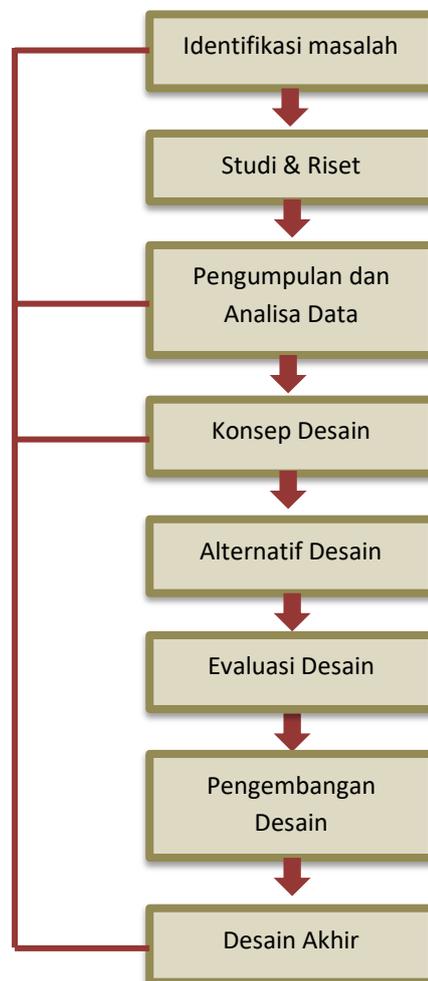
(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III METODE DESAIN

3.1 Bagan proses desain

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif yaitu dengan cara menyebar kuesioner kepada masyarakat dari tingkat umur yang berbeda dan dari kelompok status yang berbeda. Sedangkan metode kualitatif yaitu dengan cara observasi dan wawancara kepada pegawai Koperasi INTAKO.



Bagan 3.1 Metodologi Desain
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Bagan diatas menggambarkan bagaimana proses pengerjaan perancangan interior. Secara urut proses dimulai dari :



a. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang terdapat pada objek sehingga akan ditemukan arahan desain dan solusi dari permasalahan pada objek desain.

b. Studi & Riset

Penulis melakukan beberapa studi yaitu, studi Pustaka. Melalui studi pustaka maka penulis akan mendapat sumber sebagai acuan untuk menemukan apa saja yang dibutuhkan pada proses perancangan. Kemudian studi eksisting. Melalui studi eksisting, penulis dapat mengetahui keadaan objek yang akan didesain. Selanjutnya, untuk memperluas wawasan penulis tentang objek yang dikaji diperlukan studi perbandingan. Dalam studi ini, penulis membandingkan beberapa macam showroom tas kulit untuk memberikan referensi pada objek perancangan.

Penulis mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara dan kuisioner. Data-data yang terkumpul digunakan untuk dianalisa lebih lanjut.

Data-data yang terkumpul dianalisa. Setelah dianalisa, penulis memperoleh kesimpulan berdasarkan hasil analisa tersebut. Kesimpulan ini yang dapat digunakan sebagai gagasan awal.

c. Analisa Data

Analisa dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Analisa data yang dibutuhkan meliputi :

1. Analisa Pengguna

Analisa mengenai faktor pengguna meliputi umur, jenis kelamin, status pekerjaan, dan karakteristik pengguna didalam objek desain yang dikaji.



2. Analisa Aktivitas

Analisa aktivitas meliputi kegiatan aktivitas pengguna dan pegawai di showroom Intako untuk dapat menentukan sirkulasi, fungsi ruang, hubungan antar ruang dan kebutuhan ruang.

3. Analisa Aspek Interior

Analisa pada aspek interior berupa sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, elemen pembentuk ruang, furniture dan warna.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan showroom Intako adalah :

1. Observasi

Observasi dilakukan agar mendapatkan data dan mengetahui kondisi riil pada objek yang akan di rancang. Kondisi riil meliputi eksisting objek, elemen interior yang ada pada objek, fasilitas yang tersedia, dan aktivitas pengguna.

2. Kuesioner

Kuesioner ditujukan kepada masyarakat yang suka belanja tas kulit. Golongan masyarakat yaitu dari mahasiswa sampai pekerja. Hal ini bertujuan untuk mengelompokkan jenis tas yang paling di inginkan oleh pelanggan, kenyamanan pelanggan dalam berinteraksi di dalam showroom dan kebutuhan ruang pada showroom Intako. Kuesioner ini dilakukan secara *online* dengan responden sejumlah 192 responden.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Pengurus eksternal showroom Intako dan kepada pegawai Intako yaitu pegawai kasir, pegawai bagian pengurus barang masuk, dan pegawai lainnya. Wawancara dilakukan bertujuan untuk



mengetahui keluhan yang ada saat beraktivitas di dalam showroom Intako dan harapan mereka kedepannya pada showroom Intako.

4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan pencarian referensi teori yang relevan melalui buku, jurnal, artikel, dan situs internet. Studi literatur bertujuan untuk memperkuat dan melengkapi data yang didapatkan serta sebagai dasar teori dalam mendesain. Data yang dikumpulkan melalui studi literatur adalah studi mengenai objek desain, objek pembanding, dan konsep desain.

3.3 Tahapan Desain

1. Permasalahan

Menemukan permasalahan yang ada pada objek desain yang berkaitan dengan aktivitas pengguna dan aspek interior.

2. Studi & Riset

Melakukan studi serta riset mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek desain yang akan dikaji. Studi dan riset bertujuan untuk mendapatkan informasi jelas dan tepat dalam hal mendukung objek desain yang dikaji.

3. Pengumpulan dan Analisa Data

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan metode kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan menyebarkan kuesioner dan wawancara.

4. Konsep Desain

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan serta kesimpulan dari analisa data yang didapat, kemudian di buat konsep desain yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada objek desain.



5. Alternatif Desain

Alternatif desain digunakan untuk mengeksplorasi kebutuhan objek desain yang akan dirancang sehingga pengetahuan akan lebih luas mengenai desain yang akan dibuat.

6. Evaluasi Desain

Evaluasi desain dapat menjadi pertimbangan apabila ada hal-hal yang perlu ditambahkan atau dikurangi dalam mendesain objek showroom Intako.

7. Pengembangan Desain

Setelah mengevaluasi kebutuhan desain maka dilanjutkan dengan pengembangan konsep desain.

8. Desain Akhir

Desain akhir di dapatkan melalui alternative-alternatif desain, evaluasi desain dan pengembangan desain sehingga mendapatkan hasil akhir yang akan di rancang.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

Bab ini terdiri dari beberapa kajian, meliputi studi pengguna, studi ruang, hubungan ruang, analisa riset, konsep desain, dan aplikasi konsep desain pada rancangan. Kajian tersebut dijelaskan dalam uraian berikut.

4.1 Studi Pengguna

Berikut adalah klasifikasi pengguna pada Showroom Intako.

1. Pelanggan

Pelanggan tidak dibatasi oleh umur. Pelanggan yang biasanya datang yaitu sendiri, bersama keluarga ataupun teman. Tidak jarang juga banyak pelanggan dari luar kota dan Turis. Produk kerajinan kulit yang dijual di showroom Intako memiliki bermacam-macam model dan kelompok nya, seperti untuk wanita, pria maupun anak-anak. Untuk produk yang dijual pun harganya bervariasi dari yang murah sampai yang mahal, tergantung dari jenis kulit yang dibuat.

2. Pekerja

Tabel 4.1 Studi Pengguna pada Showroom Intako

| No | Pengguna | Deskripsi |
|----|----------|---|
| 1 | Pegawai | Tugas <ul style="list-style-type: none">- melayani pelanggan yang datang- menjaga barang di dalam showroom- menata display barang yang ada di showroom- mencatat persediaan barang dan pembelian barang |
| | | Kebutuhan <p>Kursi, meja beserta storage untuk menyimpan dokumen administrasi</p> |
| 2 | Kasir | Tugas <ul style="list-style-type: none">- melayani pembayaran barang pelanggan- mengecek jumlah pembelian barang dari pelanggan- mendata pendapatan jual barang |



| | | |
|---|-------------------------------------|--|
| | | <p>Kebutuhan</p> <p>Kursi, meja kasir, dan lemari penitipan</p> |
| 3 | Manajer Pengadaan Barang Jadi | <p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengatur masuknya barang yang akan dijual di showroom dari pengrajin yang berasal dari luar - menyeleksi barang yang akan di display - mengatur penempatan barang yang akan di display |
| | | <p>Kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meja dan Kursi - Lemari dokumen - Area untuk menempatkan produk yang masuk ke showroom Intako untuk di seleksi |
| 4 | Marketing | <p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merencanakan, mengatur dan mengontrol pemasaran - Melayani konsumen - Mengambil keputusan yang berkaitan dengan investasi |
| | | <p>Kebutuhan</p> <p>Ruang kerja berisi meja, kursi manajer, 2 kursi tamu, lemari dokumen, Komputer</p> |
| 5 | Pengrajin | <p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendesain produk kerajinan kulit Intako - Memperlihatkan cara memproduksi kerajinan kulit seperti tas - Sebagai pengggagas dari produk barang yang dijual di showroom Intako |
| | | <p>Kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesin Jahit - Kursi - Tempat penyimpan berbagai bahan kulit |



| | | |
|---|---------------|--|
| 6 | Juru Masak | Tugas <ul style="list-style-type: none">- Membuat makanan dan minuman sesuai dengan menu yang tersedia- Melayani pembeli di dalam showroom Intako yang ingin makan maupun minum |
| | | Kebutuhan <ul style="list-style-type: none">- area masak- Meja bar dan kursi bar- Meja makan dan kursi makan untuk pelanggan- Wastafel |
| 7 | Administrator | Tugas <ul style="list-style-type: none">- mengawasi jalannya aktivitas pegawai- melakukan evaluasi kinerja karyawan- Mendata barang keluar dan barang masuk- Mengelola data Koperasi |
| | | Kebutuhan <ul style="list-style-type: none">- Meja Kerja- Kursi Kerja- Storage- Printer lengkap dengan scanner- 2 Kursi Tamu |



4.2 Studi Ruang

Berikut adalah studi ruang yang terdiri dari pengguna, aktivitas dan fasilitas yang dibutuhkan.

Tabel 4.2 Studi Ruang pada Showroom Intako

| No | Ruang/Pengguna | Aktivitas | Fasilitas |
|----|---|--|--|
| 1 | Area Jual Poduk Pelanggan / Konsumen | <ul style="list-style-type: none"> - memilih barang - mencoba barang yang akan dibeli - membeli barang - membeli makan dan minum - beribadah - ke toilet | <ul style="list-style-type: none"> -cermin untuk mencoba tas maupun jaket - Cermin beserta kursi untuk mencoba sepatu dan sandal -manekin sebagai pemanis pada produk yang dijual |
| 2 | Area Produk Pegawai | <ul style="list-style-type: none"> - melayani konsumen -membantu mencari kebutuhan konsumen - mencatat barang pembelian | <ul style="list-style-type: none"> - meja - kursi - storage untuk menyimpan dokumen |
| 3 | Kasir | <ul style="list-style-type: none"> - melayani konsumen saat membayar - menjaga barang titipan konsumen | <ul style="list-style-type: none"> - meja kasir - kursi - komputer - cash register (mesin pembayaran) - tempat penyimpanan unag |
| 4 | Mini Café Konsumen | <ul style="list-style-type: none"> - makan dan minum - bersantai - menunggu - mengobrol - cuci tangan | <ul style="list-style-type: none"> - meja makan - kursi makan - wastafel - kursi bar - Kulkas |



| | | | |
|----|--|--|--|
| | | | - Papan Menu |
| 5 | R. Administrasi Pengurus Administrasi | - menerima tamu yang memiliki tujuan tertentu - mengawasi pegawai - mengolah data | - meja kerja - kursi kerja - kursi tamu - komputer - lemari dokumen - printer + scanner |
| 6 | R. Penyimpanan Pengurus Pengadaan Barang | - menerima barang masuk - menyeleksi barang yang akan di display - mendata barang yang masuk untuk di jual | - space untuk menyimpan barang yang masuk - Rak - Meja - kursi - Komputer |
| 7 | Musholla | - beribadah | - alat sholat |
| 8 | Toilet | - membuang hajat | - WC |
| 9 | Area Tas dan Koper | - memilih dan mencoba tas yang di display - melihat dan memilih Koper | - Tempat display tas dan koper - Cermin - Manekin |
| 10 | Area Sepatu dan Sandal | - memilih dan mencoba sepatu dan sandal yang di display | - tempat display sepatu dan sandal - tempat duduk untuk mencoba sepatu/sandal - cermin |
| 12 | Area Ikat Pinggang dan aksesoris | - memilih aksesoris - memilih ikat pinggang | - display aksesoris - lemari - display gantung untuk jaket |
| 13 | Area Pengrajin | - melihat dan menikmati | - Meja |



| | | | |
|----|-------------------------|--|--|
| | | bagaimana pengrajin membuat suatu produk | <ul style="list-style-type: none"> - kursi - mesin jahit - tempat penyimpanan bahan - display bahan |
| 14 | Area Pamer utama | <ul style="list-style-type: none"> - menunjukkan produk yang paling di gemari oleh pelanggan/konsumen - melihat dan memilih model dompet - bisa berfoto dengan display koper besar Intako | <ul style="list-style-type: none"> - Lemari Display - Manekin - Display Koper Intako - Lemari display Dompet |

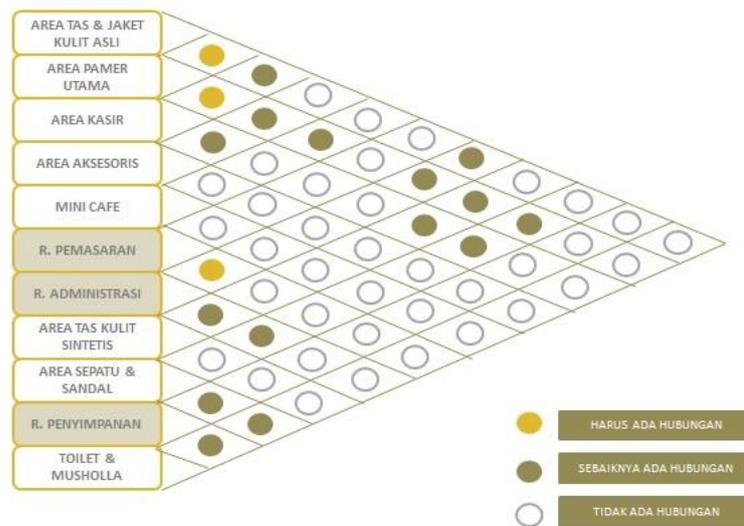


4.3 Hubungan Ruang

Berikut adalah studi hubungan ruang berupa interaction matrix dan bubble diagram.

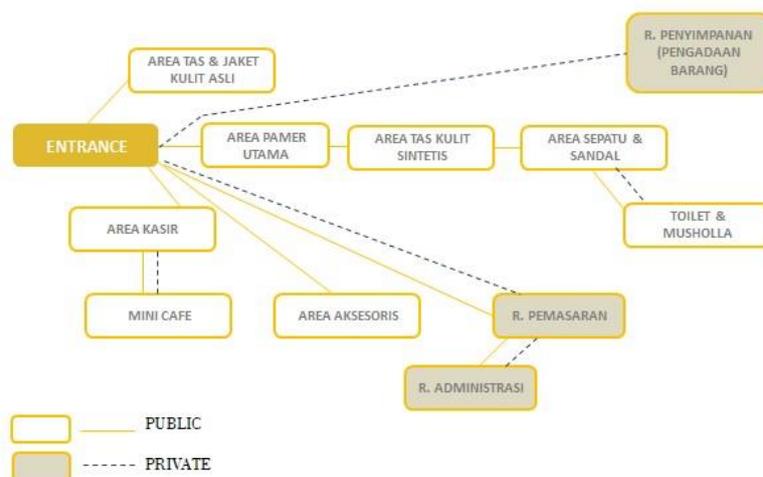
4.3.1 Interaction Matrix

Berikut adalah diagram matriks hubungan ruang.



Gambar 4.1 Diagram *Interaction Matrix Showroom* Koperasi Intako

4.3.2 Bubble Diagram



Gambar 4.2 Bubble Diagram *Showroom* Koperasi Intako



4.4 Analisa Riset

Berikut adalah uraian data dan analisa.

4.4.1 Hasil Wawancara, Kuesioner dan Observasi

Penulis melakukan analisa data dari wawancara, kuesioner dan Observasi. Berikut adalah uraian analisa data.

a. Wawancara

Hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber yaitu Ibu Titis bagian Personalia dari Koperasi Intako.

Tabel 4.3 Hasil wawancara

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|---|
| 1. | Kapan terakhir kali Showroom Koperasi Intako di renovasi? | Showroom Koperasi Intako terakhir kali direnovasi pada tahun 2001. |
| 2. | Permasalahan apa yang timbul di Showroom Koperasi Intako ? | Penghawaan masih kurang, dan tampilan pada showroom sudah terkesan lama sehingga membutuhkan renovasi pada interiornya. |
| 3. | Apakah yang dibutuhkan Showroom Koperasi Intako selain merenovasi interiornya? | Yang diperlukan adalah keamanan atas barang-barang yang dijual, seperti penambahan pada CCTV agar tidak terulang kembali masalah kehilangan barang yang dijual. |
| 4. | Bagaimana keadaan pengunjung/konsumen saat datang ke Showroom Koperasi Intako? | Jarang dari mereka berlama-lama di dalam Showroom Koperasi Intako setelah membeli produknya. |

Dari hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa Showroom Koperasi Intako ingin merenovasi interiornya kembali karena kebutuhan untuk menunjang keberhasilan dalam menjual produk-produk nya yang dibuat dari pengrajin tas kulit di daerah Tanggulangin. Tidak hanya merenovasi, tetapi menambahkan cctv demi menunjang keamanan barang-barang yang ada di Showroom

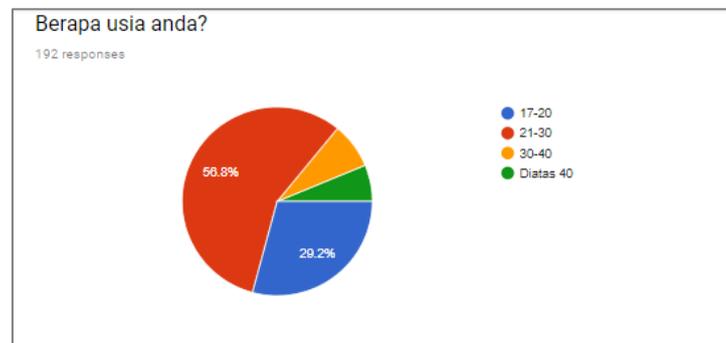


Koperasi Intako. Serta untuk menciptakan kenyamanan pada Showroom Koperasi Intako agar konsumen dapat berlama-lama di dalam showroom menikmati barang-barang yang dijual.

b. Kuesioner

Berikut adalah hasil analisa kuesioner yang diisi oleh 192 responden secara online yang memiliki umur dan status yang berbeda-beda.

Pertanyaan 1



Gambar 4.3 Diagram Jawaban Pertanyaan 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Sebanyak 50,8% responden menjawab berumur diantara 21-30 tahun, 29,2% berumur 17-20 tahun, sisanya masing-masing 11% berumur 30-40 tahun dan 9% berumur diatas 40 tahun.



Pertanyaan 2



Gambar 4.4 Diagram Jawaban Pertanyaan 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Sebanyak 72,9% responden adalah pelajar, 15,6% karyawan kantor, sisanya adalah wiraswasta dan Ibu Rumah Tangga.

Pertanyaan 3



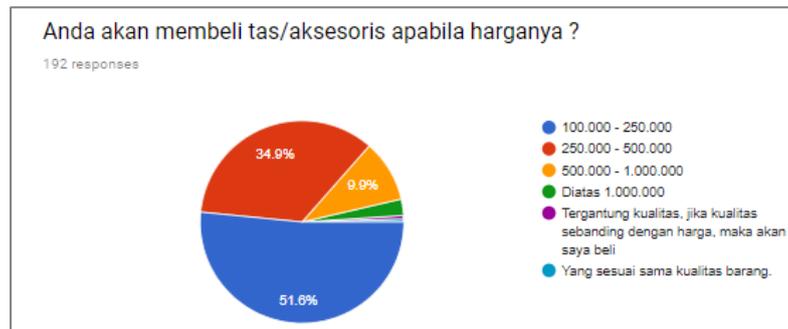
Gambar 4.5 Diagram Jawaban Pertanyaan 3
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pada pertanyaan ke-3 bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat akan tas dan aksesoris dengan bahan yang paling diminati untuk dibeli.

Hasil yang didapat yaitu hampir sama antara minat pada kulit asli dan kulit sintetis. Perbedaannya hanya 1% antara kulit asli dan kulit sintetis.



Pertanyaan 4



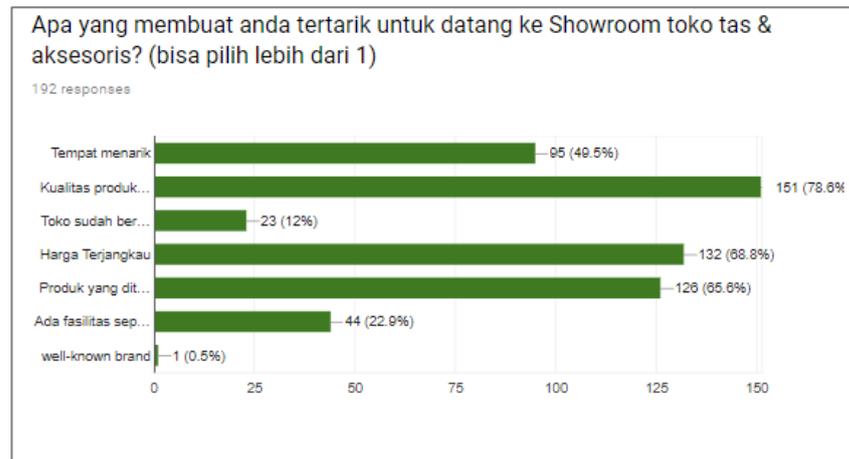
Gambar 4.6 Diagram Jawaban Pertanyaan 4
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pada pertanyaan ke-4 bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat pada saat membeli tas/aksesoris berdasarkan harga yang dijual. Dengan mengetahui minat beli dari harga barang yang dijual akan memudahkan untuk mengelompokkan tas/aksesoris berdasarkan harga jualnya.

Hasil yang didapat dari 192 responden yaitu sebanyak 51,6% menjawab akan membeli apabila harga tas/aksesoris Rp.100.000 – Rp.250.000 , sebanyak 34,9% akan membeli dengan harga Rp. 250.000 – Rp.500.000 dan sisanya akan membeli tas/aksesoris dengan harga diatas Rp.500.000. Dari hasil yang didapat maka pengelompokkan tas/aksesoris berdasarkan jenis harga dapat di pertimbangkan dalam penataan layout showroom Intako.



Pertanyaan 5



Gambar 4.7 Diagram Jawaban Pertanyaan 5

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pada pertanyaan ke-5 bertujuan untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap showroom tas dan aksesoris. Sebanyak 151 responden menjawab tertarik datang ke showroom tas dan aksesoris berdasarkan kualitas produk yang dijual, kemudian 132 responden menjawab dengan harga yang terjangkau, 126 responden menjawab tertarik apabila produk yang ditawarkan bervariasi dan lengkap, dan 95 responden menjawab apabila memiliki tempat yang menarik serta fasilitas seperti café dan workshop agar dapat melihat proses pengerjaan perajin di Intako.

Pertanyaan 6



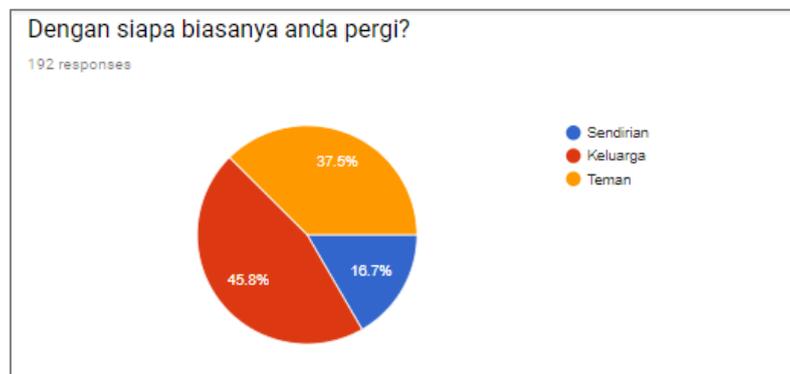
Gambar 4.8 Diagram Jawaban Pertanyaan 6

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017



Pada pertanyaan ke-6 bertujuan untuk mengetahui seberapa sering responden suka berbelanja. Jawaban terbanyak yaitu 31,8% responden menjawab tidak tentu, kemudian disusul sebanyak 24,5% responden menjawab 2 bulan sekali, 24% menjawab 1 bulan sekali dan sisanya menjawab apabila hanya dibutuhkan saja.

Pertanyaan 7

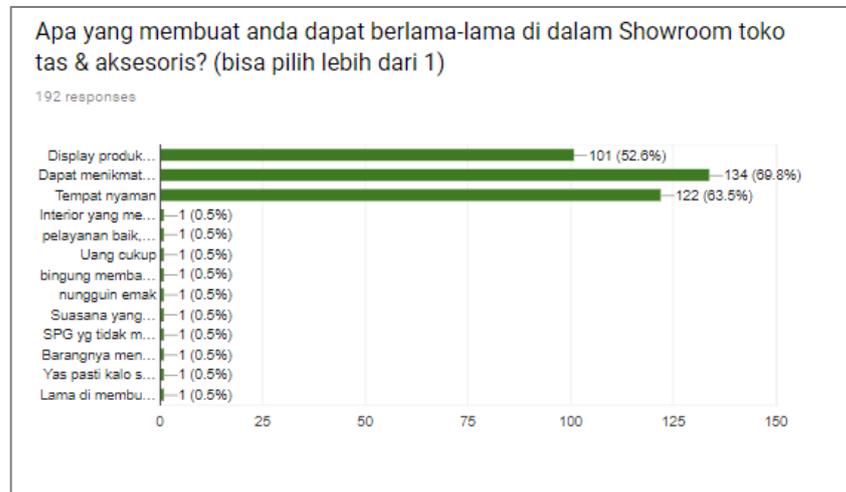


Gambar 4.9 Diagram Jawaban Pertanyaan 7
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pertanyaan ke-7 bertujuan untuk mengetahui dengan siapa biasanya responden pergi dan mengunjungi showroom tas dan aksesoris. Jawaban terbanyak yaitu 45,8% responden menjawab pergi bersama keluarga, kemudian 37,5% pergi dengan teman dan 16,7% pergi sendiri.



Pertanyaan 8



Gambar 4.10 Diagram Jawaban Pertanyaan 8
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Tujuan dari pertanyaan ke-8 yaitu mengetahui apa yang membuat responden dapat berlama-lama di dalam showroom tas dan aksesoris. Jawaban terbanyak yaitu 134 responden menjawab dapat menikmati dalam memilih produk, 122 responden menjawab tempat nyaman dan 101 responden menjawab display produk menarik. Jawaban responden lain adalah apabila interior showroom menarik, pelayanan baik dan memiliki suasana yang nyaman untuk berbelanja.

Pertanyaan 9



Gambar 4.11 Diagram Jawaban Pertanyaan 9
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017



Pada pertanyaan ke-9 bertujuan untuk mengetahui kebutuhan interior yang dibutuhkan pada showroom tas dan aksesoris dengan menyesuaikan dengan bahan kulit yang digunakan oleh produk tas dan aksesoris di Koperasi Intako. Diantara dengan konsep modern, industrial dan perpaduan modern dan industrial, paling banyak responden yang menjawab perpaduan antara modern dan industrial sebanyak 51,6%.

c. Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui kondisi sebenarnya di Koperasi Intako. Berikut hasil observasi yang didapat :

1. Perlunya peningkatan kenyamanan didalam showroom Koperasi Intako.
2. Perlunya *corporate identity*
3. Showroom Koperasi Intako membutuhkan revitalisasi pada interiornya.
4. Perlunya penataan display dan pencahayaan yang lebih baik agar meningkatkan nilai jual produk.
5. Koperasi Intako erat dengan dunia industri sehingga penyesuaian untuk furniture dan nuansanya dibuat menyesuaikan cirikhas serta visi dan misi Koperasi Intako.

4.4.2 Kesimpulan Riset

Kesimpulan dari riset ini adalah sebagai berikut.

Dari hasil kuesioner yang di isi oleh 192 responden maka didapatkan kesimpulan :

1. Berdasarkan berbagai jenis umur dan pekerjaan yang berbeda-beda, ternyata minat daya beli responden terhadap tas yang



- berjenis kulit asli dengan kulit sintetis tidak berbeda jauh, hanya berbeda 1%.
2. Berbagai kategori dari harga yang berbeda-beda, sebanyak 51,6% menjawab akan membeli apabila harga tas/aksesoris Rp.100.000 – Rp.250.000 , sebanyak 34,9% akan membeli dengan harga Rp. 250.000 – Rp.500.000 dan sisanya akan membeli tas/aksesoris dengan harga diatas Rp.500.000.
 3. Dilihat dari segi ketertarikan responden untuk datang ke Showroom tas dan aksesoris yaitu pertama berdasarkan kualitas produk yang dijual, kemudian harga yang terjangkau, tertarik apabila produk yang ditawarkan bervariasi dan lengkap, dan apabila memiliki tempat yang menarik serta fasilitas seperti café dan area workshop.
 4. Faktor yang membuat responden dapat berlama-lama di dalam showroom tas dan aksesoris yaitu dapat menikmati dalam memilih produk/barang yang dijual, tempat nyaman dan display produk menarik. Jawaban lain adalah apabila interior showroom menarik, pelayanan baik dan memiliki suasana yang nyaman untuk berbelanja. Selain itu, sebanyak 51,6% responden menjawab konsep yang tepat untuk showroom tas dan aksesoris dengan bahan khas kulit yaitu dengan menggunakan konsep modern industrial. Hal ini karena konsep industrial sangat lekat dengan khas kulit yang memiliki kesamaan dengan ciri khas warna dan bahan-bahannya.

4.5 Konsep Desain

Koperasi INTAKO merupakan Showroom Tas dan Koper yang berada di daerah Tanggulangin, Sidoarjo Jawa Timur. Showroom ini berisi tas kulit, koper, sepatu, sandal, gesper, dompet dan jaket kulit yang dibuat oleh pengrajin yang berasal dari Tanggulangin. Visinya yaitu mewujudkan Koperasi INTAKO sebagai perusahaan yang berwawasan internasional, professional, dan kompetitif. Untuk mendukung visi Koperasi INTAKO,



penulis melakukan analisa data atas permasalahan yang ada pada Showroom Koperasi INTAKO. Setelah mendapatkan hasil dari pengumpulan dan analisa data, penulis merumuskan konsep desain Showroom Koperasi INTAKO. Konsep desain yang dihasilkan adalah “Desain Interior Showroom Intako Tanggulangin sebagai Pusat Produk Kerajinan Kulit dengan Konsep Modern Industrial”.

Konsep Modern berarti mengikuti perkembangan zaman saat ini, dan Industrial sebagai cirikhas kesatuan dari bahan utama kulit di Koperasi INTAKO. Sehingga produk-produk di Koperasi INTAKO dapat menjadi pusat produk kerajinan kulit yang berakar dari nilai tradisi pengrajin dari Tanggulangin, Jawa Timur secara professional dan kompetitif.

4.6 Aplikasi Konsep Desain

Berikut ini adalah pengaplikasian konsep modern industrial ke dalam desain interior Koperasi Intako.



Gambar 4.12 Contoh Desain interior modern industrial

Sumber : www.google.com

Konsep ini menggunakan perpaduan bentuk dan material dari modern dan industrial. Seperti material kayu pada lantai dan *furniture* nya. Kemudian warna-warna yang digunakan yaitu warna netral. Kesamaan yang ada pada gaya modern dan industrial yaitu pada penggunaan warna, pencahayaan dan bentuk furniturnya. Bentuk furniture dari karakter modern adalah geometris.



Pencahayaan yang digunakan yaitu *cool light* dan *warm light* sehingga mendapat penerangan dengan hasil yang nyata untuk produk yang di *display* serta penerangan yang hangat dari hasil *warm light*.

4.6.1 Konsep Plafon

Konsep plafon yang digunakan di setiap area pameran seperti area tas kulit, area sepatu, area sandal, area utama dan area lainnya yaitu dengan menggunakan lampu sorot serta *downlight*. Pengaplikasian plafon menggunakan ketinggian yang sama pada tiap area nya serta *finishing* yang digunakan yaitu dengan cat putih dan cat hitam sebagai tambahan untuk membuat *finishing* plafon menjadi lebih menarik.



Gambar 4.13 Contoh Plafon yang digunakan
Sumber : www.google.com

4.6.2 Konsep Dinding

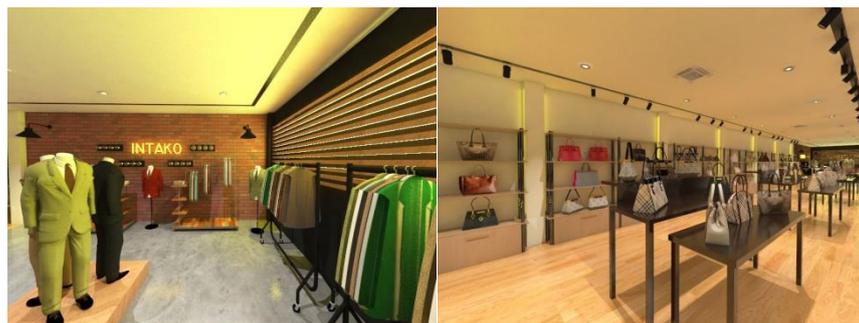


Gambar 4.14 Contoh Dinding yang digunakan
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Untuk bagian dinding, yang diaplikasikan yaitu beberapa area seperti area tas kulit dan jaket kulit memiliki perpaduan antara modern dan industrial. Sisi modern yang diterapkan yaitu dengan menggunakan cat putih pada dindingnya serta penambahan seperti *hidden lamp* pada bagian kolomnya. Untuk industrial yaitu menerapkan dinding bata ekspos serta bagian lain menggunakan warna cat hitam dengan aplikasi kayu serta *hidden lamp* yang terdapat pada dinding yang dicat hitam. Pengaplikasian ini untuk memberikan kesan menarik dan suasana berbeda pada pengunjung. Untuk beberapa area lainnya akan mengaplikasikan dinding yang sama.

4.6.3 Konsep Lantai



Gambar 4.15 Contoh Lantai yang digunakan
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Konsep lantai yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan *parquette*, lantai hexagonal serta *concrete seamless*. Penggunaan *parquette* bertujuan untuk memberikan kesan lebih mewah dan modern. Untuk lantai *concrete seamless* dan lantai hexagonal bertujuan untuk lebih menciptakan sisi industrial sebuah ruang. Pemeliharaan pada lantai *concrete seamless* juga lebih mudah dan tahan lama.



4.6.4 Konsep Furnitur



Gambar 4.16 Contoh Furnitur yang digunakan
Sumber : www.google.com

Furnitur yang digunakan adalah furniture dengan bentuk geometris dan menggunakan material kayu, besi, kaca serta *fabric* untuk furniture seperti sofa, lemari display, meja display dan furniture lainnya.

4.6.5 Konsep Elemen Estetis



Gambar 4.17 Contoh elemen estetis yang digunakan
Sumber : www.google.com



Elemen estetis yang digunakan yaitu foto model dengan menggunakan tas kulit maupun jaket kulit yang dapat berfungsi untuk memberikan gambaran pada konsumen yang datang ke showroom agar menambah ketertarikan pada produk yang dijual. Selain itu menggunakan lampu khas industrial yang ditempel pada dinding sebagai aksentuasi pada area-area tertentu. Pada area utama juga terdapat koper besar raksasa dengan tulisan Intako yang merupakan gambaran dari ciri khas produk Koperasi Intako serta terdapat cermin dengan khas industrial di beberapa spot.

4.6.6 Konsep Warna



Gambar 4.18 Warna yang digunakan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Kosep warna yang digunakan pada Showroom Koperasi Intako yaitu warna-warna seperti coklat muda, coklat tua, *beige*, hitam dan putih. Pemilihan warna juga memiliki pengaruh psikologis pada seseorang yang melihatnya (*Times of India*). Warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan. Warna merupakan sebuah sensasi, dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata (AW Anggraita,2016). Pengaruh psikologis dari warna coklat yaitu dapat memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Warna coklat juga memberikan kesan kuat dan modern. Selain itu warna putih memberikan kesan kebebasan dan keterbukaan. Untuk warna hitam yaitu memberikan kesan atau makna kekuatan.



4.6.7 Konsep Pencahayaan



Gambar 4.19 Pencahayaan yang digunakan
Sumber : www.google.com

Untuk pencahayaan menggunakan *spotlight*, *downlight* dan *hidden lamp*. Jenis *hidden lamp* yang digunakan yaitu Linear LED. Pencahayaan ini juga menggunakan jenis warna lampu yang berbeda, yaitu *warm light* dan *cool light*. Fungsi dari perpaduan warna lampu ini adalah memberi kesan hangat dan juga memberi pencahayaan yang dapat membuat warna produk yang di *display* dalam showroom menjadi terlihat lebih jelas seperti warna asli produknya.



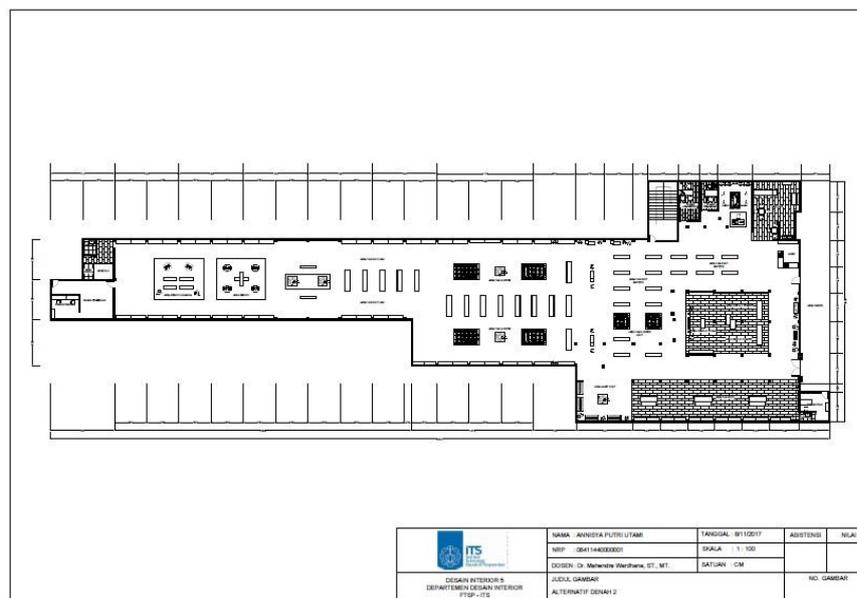
BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Pada bab ini akan dijabarkan masing-masing alternatif layout. Alternatif yang dibuat meliputi perubahan layout furnitur pada tiap area/ruangan dan perubahan suasana tanpa merubah tatanan ruang yang telah ada.

5.1.1 Alternatif Layout 1



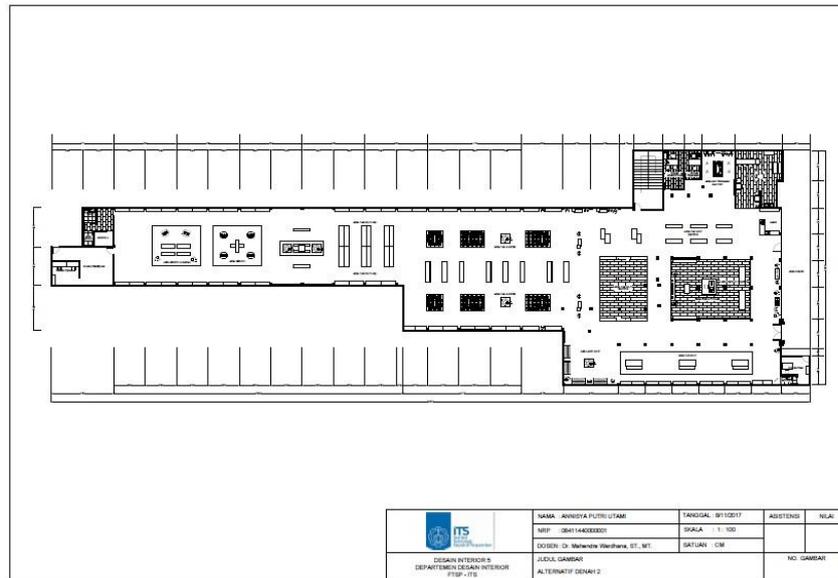
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pada alternatif denah 1, dimulai dari pintu masuk disebelah kiri adalah area tas dan jaket kulit asli. Area ini berdekatan dengan area utama yaitu area yang mempresentasikan produk apa saja yang dijual di Koperasi INTAKO. Tidak hanya itu, setelah area utama juga terdapat area tas kulit sintetis dan koper. Dengan penempatan area tas kulit sintetis dibagian depan dan tengah menjadikan tas-tas ini dapat dengan mudah menarik minat konsumen yang ingin membeli tas dengan harga yang lebih murah dibandingkan dengan tas kulit asli. Dan setelah area tas dan koper, ada bagian area tas kulit yang beragam harga dan warnanya. Setelah itu terdapat area sepatu dan sandal. Di area ini terdapat spot menarik dibagian tengahnya, yaitu sofa serta gambar background di dinding sisi kanan dan



kiri. Namun area workshopnya terletak di samping dekat dengan area aksesoris sehingga tidak menjadi point of interest utama Showroom.

5.1.2 Alternatif Layout 2

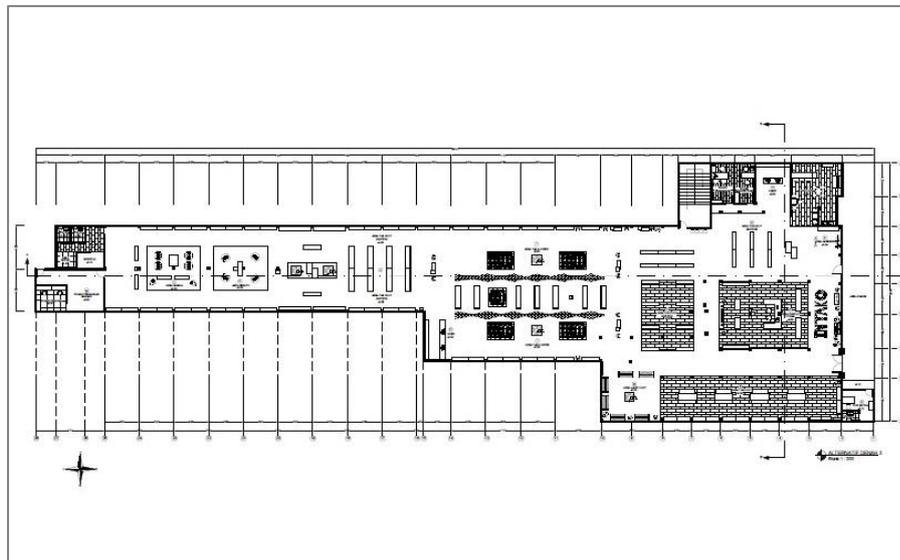


Gambar 5.2 Alternatif Layout 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pada alternatif layout 2 perbedaan dari alternatif layout 1 adalah pada area workshop terletak di depan dekat dengan pintu masuk dan pintu keluar. Apabila area workshop ditempatkan di depan maka akan mudah terlihat dari luar. Hal ini dapat menjadi keunikan tersendiri untuk showroom Koperasi Intako. Untuk area seperti tas kulit sintetis, penataan furniturnya lebih tertata dan tidak terlihat penuh seperti pada alternatif layout 1. Kemudian sampai ke area belakang yaitu terdapat area tas kulit asli. Jadi area tas kulit asli terletak di bagian depan dan belakang. Hal ini untuk meningkatkan keinginan konsumen dalam membeli tas kulit asli walaupun dengan harga yang lebih mahal. Setelah area tas kulit asli ada area dimana terdapat display *mannequin* dan Display foto model di dinding kanan dan kiri. Selanjutnya adalah area sepatu dan sandal. Di area ini sama dengan alternatif layout 1.



5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Pada alternatif Layout 3, area workshop terdapat di depan dekat dengan pintu masuk dan keluar. Sirkulasi pengunjung masih sama dengan alternatif 1 dan 2. *Zoning* pada tiap area sudah baik dan pengaplikasian lantai saat masuk ke showroom terdapat tulisan “Intako” sebagai *brand image* Showroom Intako sendiri. Di bagian tengah juga terdapat kasir tambahan agar memudahkan pengunjung apabila ingin segera melakukan transaksi pembelian. Di bagian toilet ditambahkan satu toilet agar dapat memisahkan bagian untuk pria dan wanita. Di area café lebih dibuat konsep industrial agar membuat pengunjung tertarik dalam meluangkan waktu di dalam showroom Intako.

Untuk area sepatu dan sandal dibuat lebih eksklusif yaitu dengan menciptakan suasana nyaman mungkin dengan menambahkan sofa agar konsumen dapat lebih menikmati mencoba sepatu dan sandal sambil duduk di area ini. Perbedaan alternatif layout 3 dengan alternatif denah sebelumnya yaitu pola lantai di area tas kulit sintetis dan koper serta penataan layout furniturnya.



5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

layout furniture dipilih melalui *weighted method*. Hal pertama yang dilakukan yaitu menentukan bobot relatif dari kriteria desain berdasarkan tingkat prioritas.

| Kriteria /Tujuan | Sirkulasi | Furnitur | Suasana | Hasil | Ranking | Mark | Bobot Relatif |
|------------------|-----------|----------|---------|-------|---------|------|---------------|
| Sirkulasi | - | 0 | 1 | 1 | 2 | 60 | 0.3 |
| Furnitur | 0 | - | 0 | 0 | 3 | 50 | 0.25 |
| Suasana | 1 | 1 | - | 2 | 1 | 90 | 0.45 |
| OVERALL VALUE | | | | | | 200 | 1 |

Tabel 5.1 Tabel Bobot Realtif
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Kemudian setelah menentukan bobot relatif, penulis melakukan penilaian obyektif.

| Kriteria/ Tujuan | Weight | Parameter | Alternatif 1 | | | Alternatif 2 | | | Alternatif 3 | | |
|-----------------------|--------|--------------------|--------------|-------|-------|--------------|-------|-------|--------------|-------|-------|
| | | | magnitude | score | value | magnitude | score | value | magnitude | score | value |
| Sirkulasi | 0,3 | Zoning | Good | 6 | 1.8 | Good | 8 | 2.4 | Good | 8 | 2.4 |
| | | Alur sirkulasi | Good | 7 | 2.1 | Good | 7 | 2.1 | Good | 8 | 2.4 |
| Furnitur | 0,25 | Bentuk geometris | Good | 8 | 2 | Good | 8 | 2 | Very Good | 9 | 2.25 |
| | | Material | Good | 8 | 2 | Very good | 9 | 2.25 | Very Good | 9 | 2.25 |
| | | Warna | Good | 8 | 2 | Good | 8 | 2 | Good | 8 | 2 |
| Suasana | 0,45 | Pencahayaan tepat | Very Good | 9 | 4.05 | Good | 7 | 3.15 | Very Good | 9 | 4.05 |
| | | Suasana Modern | Good | 7 | 3.15 | Good | 7 | 3.15 | Good | 7 | 3.15 |
| | | Suasana Industrial | Good | 8 | 3.6 | Good | 6 | 2.7 | Good | 8 | 3.6 |
| OVERALL VALUE UTILITY | | | 20.7 | | | 19.75 | | | 22.1 | | |

Skala score = 1-10 9-10 = Very Good 6-8 = Good 0-5 = Poor

Tabel 5.2 Weighted Method
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2017

Berdasarkan dari hasil tabel *weighted method* diatas, maka denah layout terpilih yaitu alternatif layout 3 dengan total jumlah penilaian terbanyak.



5.3.2 Gambar 3D dan Deskripsi

Berikut adalah ilustrasi gambar 3D Area Tas dan Jaket Kulit serta penjelasannya.



Gambar 5.6 View Ruang 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

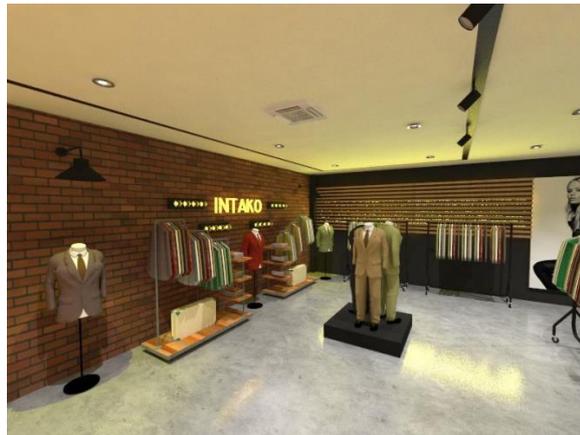
Pada view 1 area tas dan jaket kulit diatas yaitu terdapat point of interest pada sisi dinding sebelah kiri. Dinding ini terbuat dari kumpulan kayu-kayu yang dibuat menjadi lebih menarik sehingga diterapkan pada dinding. Untuk tas-tas yang dipajang di lemari display pada dinding di sisi kiri merupakan tas-tas khusus yang baru saja datang/baru dipajang. Serta dinding pada sisi kanan dan memanjang yaitu menggunakan cat putih dan dengan bantuan pencahayaan dari *hidden lamp* pada masing-masing kolomnya. Pencahayaan ini berfungsi sebagai pemberi kesan khusus pada produk tas yang ada di area ini agar terlihat lebih menarik untuk dibeli dan dilihat oleh konsumen.



Gambar 5.7 View Ruang 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



View diatas memperlihatkan bahwa pada area ini berbentuk memanjang sampai pada area jaket kulit. Display tas di area ini dibantu oleh pencahayaan *downlight*, *hidden lamp* dan *spot light*. Kesan ini memberikan tas menjadi terlihat lebih memiliki nilai jual walaupun dengan harga yang cukup tinggi karena produknya yang terbuat dari kulit asli.



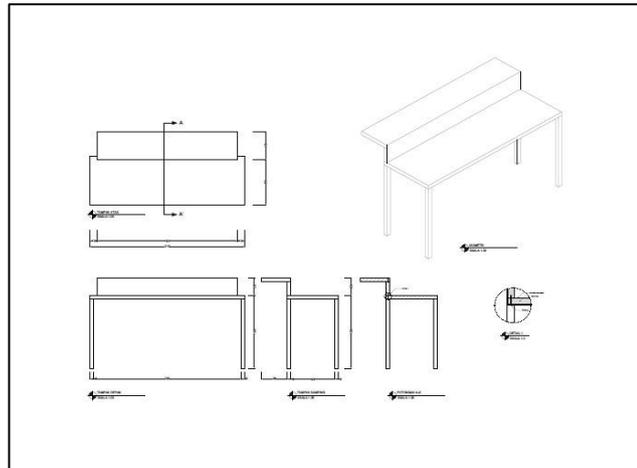
Gambar 5.8 View Ruang 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Gambar diatas yaitu area jaket kulit. Area ini dibuat dengan menonjolkan suasana industrial. Perbedaan suasana dari area tas dengan jaket kulit dapat memudahkan menarik perhatian konsumen dalam memilih produk jaket kulit ini karena area ini memiliki point of interest tersendiri.

Di area ini terdapat elemen estetis yaitu lampu dengan bentuk tulisan “INTAKO” pada dinding sisi kiri. Elemen estetis ini sendiri merupakan bentuk *brand image* Koperasi Intako di area ini.

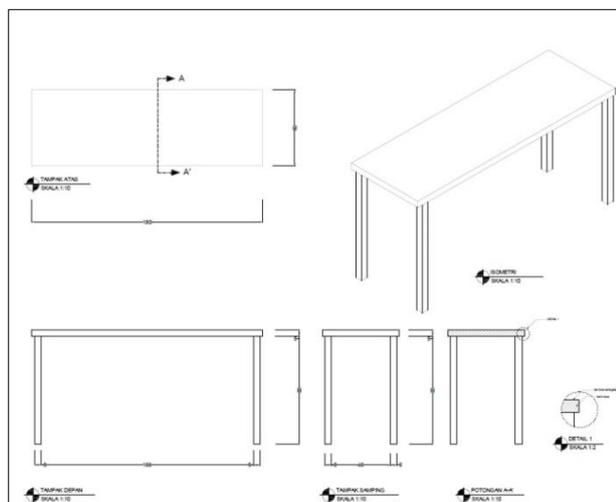
5.3.3 Detail Furnitur, Elemen estetis dan Deskripsi

Berikut adalah detail furnitur dan elemen estetis yang digunakan di area tas dan jaket kulit.



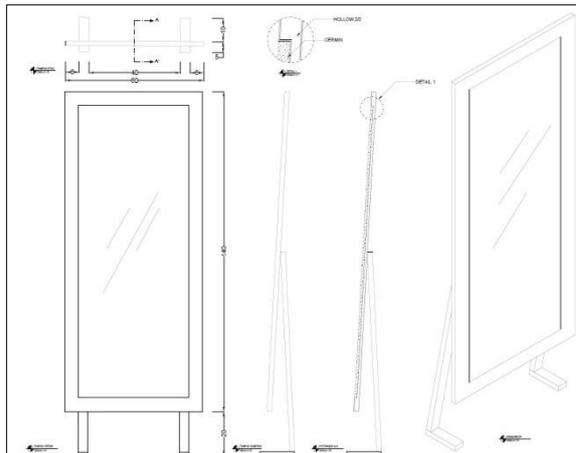
Gambar 5.9 Detail Furni 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Gambar diatas adalah meja yang digunakan di area tas kulit. Meja ini terbuat dari kayu dan multipleks. Pada bagian *top table* menggunakan multipleks dan di cat dengan warna coklat semi glossy. Dan pada kaki meja menggunakan kayu biasa serta di *finishing* dengan cat warna coklat. Desain meja ini dibuat khusus agar dapat mendisplay produk tas cukup banyak.



Gambar 5.10 Detail Furni 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Furnitur meja diatas juga digunakan untuk display tas di area tas kulit. Perbedaan dengan meja sebelumnya yaitu pada desainnya. Desain meja ini dibuat simple dan dapat memuat untuk display tas sampai 3 tas besar dan 2 tas kecil. Material yang digunakan untuk meja ini yaitu multipleks dan kayu. Multipleks untuk *top table* dan kayu untuk kaki meja.

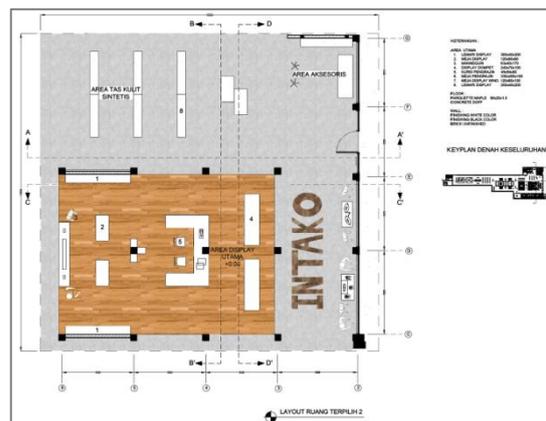


Gambar 5.11 Elemen estetis
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Salah satu elemen estetis di area tas kulit ini yaitu cermin. Cermin ini sendiri menerapkan warna dan gaya industrial. Penerapan warna yang digunakan yaitu coklat gelap dan pada kaki menggunakan kaki besi hitam. Cermin ini berguna untuk konsumen saat ingin mencoba tas yang akan dibeli.

5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

5.4.1 Layout Furnitur dan Deskripsi



Gambar 5.12 Layout Ruang 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Area Utama yaitu area yang terdapat workshop. Workshop ini sendiri akan dilakukan oleh salah satu pengrajin di showroom Intako. Area



ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada konsumen cara pembuatan tas kulit maupun tas yang akan ditambahkan aksesorisnya. Selain untuk membentuk ciri khas dari showroom intako, area ini bertujuan untuk mengenalkan para pengrajin showroom intako kepada masyarakat yang datang ke showroom ini, serta sebagai edukasi.

5.4.2 Gambar 3D dan Deskripsi

Berikut adalah ilustrasi gambar 3D area utama dan penjelasannya.



Gambar 5.13 View Ruang 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Di area utama tidak hanya terdapat tempat untuk workshop, tetapi di area ini juga terdapat display dompet-dompet yang dibuat oleh pengrajin di Tanggulangin yang bergabung dengan Koperasi Intako. Serta terdapat display koper raksasa dan penerapan *brand image* Intako di bagian lantainya. Pada bagian lemari di sisi kanan dan kiri terdapat macam-macam bahan kulit yang digunakan di Koperasi Intako untuk mengenalkan pada pengunjung atau konsumen. Tidak hanya macam-macam bahan kulit tetapi juga ada bagian untuk menyimpan aksesoris yang dapat ditambahkan pada tas apabila ada konsumen yang ingin diberikan tambahan aksesoris di tasnya.



Gambar 5.14 View Ruang 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Lemari display yang terdapat di area utama ini yaitu untuk menggantung jenis-jenis warna kulit yang digunakan untuk membuat tas di showroom Intako. Hal ini menjadi nilai tambah untuk Koperasi Intako karena konsumen dapat melihat langsung jenis kulit yang digunakan untuk membuat tas ataupun membuat aksesoris tas di showroom ini.

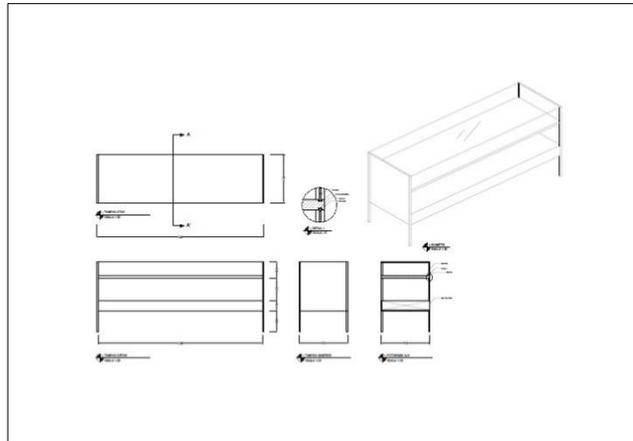


Gambar 5.15 View Ruang 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Di area utama terdapat bagian aksesoris yang menjual produk seperti gesper, dan dompet yang dibuat oleh pengrajin di Koperasi Intako.

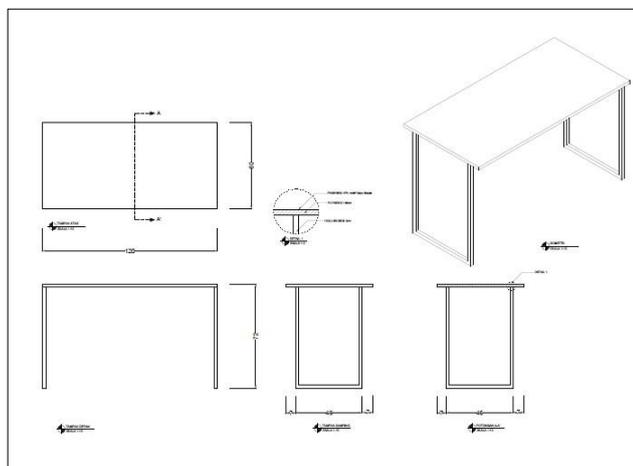


5.4.3 Detail Furnitur, Elemen estetis dan Deskripsi



Gambar 5.16 Detail Furni 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Furniture diatas adalah display untuk dompet-dompet yang dibuat oleh pengrajin koperasi Intako. Material yang digunakan adalah multipleks dan kayu dengan finishing cat duco coklat gelap semi glossy.



Gambar 5.17 Detail Furni 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Furniture meja ini terbuat dari multipleks dilapisi HPL motif kayu dan kaki meja dari besi. Meja ini sebagai display tas yang laris dibeli oleh konsumen.



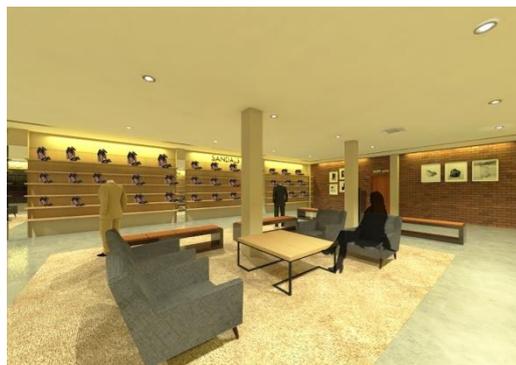
bagian khusus untuk brosur agar pengunjung/pembeli dapat melihat dengan mudah produk-produk yang dijual didalam Koperasi Intako. Di area ini juga dibuatkan petunjuk untuk pengunjung saat mencari sepatu dan sandal yaitu berupa tulisan “*Shoes*” dan “*sandal*” dibagian kanan dan kiri. Area ini juga ditambahkan beberapa tempat duduk agar pengunjung dapat dengan mudah mencoba sepatu maupun sandal yang akan dibeli.

5.4.2 Gambar 3D dan Deskripsi



Gambar 5.20 View Ruang 3
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Pada penataan display sepatu dan sandal dibuat menempel pada dinding. Dengan menerapkan ini maka akan memberikan kesan di area ini lebih luas dan memudahkan pengunjung dalam memilih barang dan melihat barang. Bahan utama dari rak display sepatu dan sandal ini adalah multipleks dengan dilapisi HPL motif kayu maple. Pemilihan multipleks karena bahan lebih terjangkau dan tahan lama. Dibagian tengah juga teradapat area untuk duduk dan mencoba sepatu atau sandal yang akan dibeli oleh pengunjung.



Gambar 5.21 View Ruang 3
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



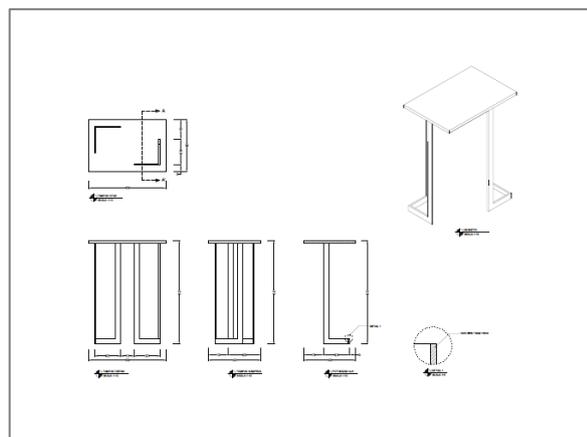
Di area ini juga terdapat sofa dan *bench* yang berfungsi sebagai tempat duduk untuk pengunjung yang ingin mencoba sepatu maupun sandal. Tidak hanya itu, di area ini juga ditambahkan cermin di setiap kolom dekat display sepatu dan sandal sehingga pengunjung bisa melihat apakah produk yang ingin dibeli cocok atau tidak.



Gambar 5.22 View Ruang 3
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Saat menuju kebagian area sepatu dan sandal terdapat juga bagian dinding yang mendisplay katalog-katalog produk yang dijual di dalam Koperasi Intako. Terdapatnya bagian ini karena produk-produk yang dijual oleh Koperasi Intako sangat banyak variasi dan modelnya. Sehingga saat akan ke area sepatu dan sandal akan melewati spot ini agar pengunjung lebih bisa menikmati dalam melihat produk-produk yang dicari dari katalog sambil duduk di *bench* maupun sofa.

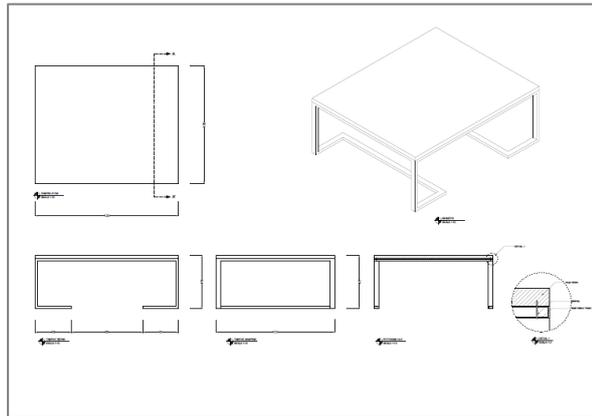
5.5.3 Detail Furnitur, Elemen estetis dan Deskripsi



Gambar 5.23 Detail Furnitur 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

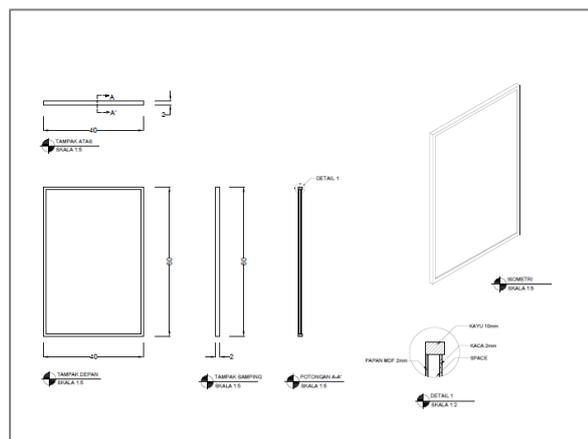


Furnitur diatas yaitu meja display sepatu yang dapat menampung untuk mendisplay 1 sepatu ataupun sandal. Meja display ini top tablenya terbuat dari multipleks 3mm motif kayu maple serta kaki besi dengan *finishing* cat hitam.



Gambar 5.24 Detail Furnitur 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

Furnitur ini yaitu meja yang terdapat di area sepatu dan sandal. Meja ini berfungsi sebagai pelengkap sofa yang terdapat di area ini. Apabila pengunjung telah membawa barang yang cukup banyak atau hanya ingin menaruh tasnya untuk sementara dapat menggunakan meja ini. Meja ini terbuat dari rangka besi serta top table yang terbuat dari kayu maple.



Gambar 5.25 Detail Elemen Estetis
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



Elemen estetis diatas adalah bingkai yang berfungsi untuk memajang gambar-gambar penghargaan yang pernah diraih oleh Koperasi Intako selama masa berdirinya Koperasi ini.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan tentang Desain Interior Showroom Intako Tanggulangin sebagai Pusat Produk Kerajinan Kulit dengan Konsep Modern Industrial, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Showroom Koperasi Intako di Tanggulangin dibuat dengan konsep modern dan industrial. Konsep ini dipilih berdasarkan visi dan misi Koperasi Intako yang ingin menjadikan perusahaan menjadi kompetitif, berwawasan internasional dan professional.
2. Penerapan Konsep Modern pada showroom Koperasi Intako bertujuan untuk mengikuti perkembangan pada saat ini. Pada konsep Industrial bertujuan memberikan identitas Koperasi Intako yang erat dengan dunia industri.
3. Penataan Display Produk dikelompokkan berdasarkan jenis produk, bahan utama produk, harga jual produk, dan tingkat minat pembeli.
4. Untuk dapat meningkatkan kualitas dan ciri khas Koperasi Intako maka Showroom ditambahkan workshop di area utama, sehingga pengunjung dapat melihat secara langsung hasil produk dan bagaimana pengrajin membuat produk yang ada di Koperasi Intako.
5. Untuk alur sirkulasi pengunjung dibuat dengan pola *straight pattern* karena dapat lebih banyak ruang dialokasikan untuk produk, proses belanja lebih cepat, kontrol persediaan dan keamanan lebih terjamin, serta kemudahan untuk *selfservice*.
6. Pencahayaan pada showroom dibuat menggunakan sistem pencahayaan langsung (direct) dan tidak langsung (indirect). Penggunaan lampu yaitu *downlight*, *spotlight*, dan *hidden light*.



7. Penghawaan pada showroom menggunakan AC Split dan AC Casette. Penggunaan ini agar penghawaan dalam showroom dapat tersebar secara merata keseluruh ruangan.
8. Konsep Modern pada Showroom Koperasi Intako diaplikasikan pada Plafon, Dinding, dan beberapa Furniture. Sedangkan Konsep Industrial diaplikasikan pada Lantai, Dinding, Furniture, Elemen Estetis, pemilihan warna, dan material. Contoh pengaplikasian konsep modern yaitu pada pencahayaan yang ada di area tas kulit dengan menambahkan *hidden lamp* pada kolom-kolomnya sehingga membuat produk lebih terkesan memiliki nilai tinggi. Kemudian pada konsep industrial contoh pengaplikasiannya ada pada area jaket kulit yaitu dinding bata ekspos, elemen estetis pada dinding menggunakan lampu bulb pijar, serta furniture yang dibuat dari pipa, besi, dan kayu.
9. Lantai yang berada di bagian dekat dengan pintu masuk dan pintu keluar diberikan identitas Koperasi Intako dengan tulisan “Intako” yang dibuat dengan hexagonal tiles.

6.2 Saran

Berikut adalah saran dari Tugas Akhir ini.

1. Pengelolaan Display produk sangat penting pada Showroom Koperasi Intako. Hal ini akan memudahkan pengunjung untuk melihat secara jelas setiap produk yang dijual serta dapat menambah minat beli pengunjung.
2. Berdasarkan riset, pengunjung akan senang berlama-lama menikmati suasana dalam memilih produk apabila didukung dengan desain interior dan penataan display yang menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Panero, Julius. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Architectural Press Ltd : London.
- Siaran Pers, diakses dari <http://www.kemenperin.go.id/artikel/16682/Kemenperin-Gencar-Kampanye-Pakai-Produk-Lokal> [online] pada 16 September 2017.
- Vidya Kharishma. 2016. *Pengaruh aspek Etnisitas pada corporate indentity Batik Komar: Studi Kasus Interior Showroom*. Jakarta : Jurnal Rupa. Vol.1 no. 02:78-150.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. 2012. *Vol.3 Sistem Pencahayaan*. Jakarta : Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Klasifikasi Produk, diakses dari <http://rocketmanajemen.com/klasifikasi-produk/> [online] pada 27 Maret 2018
- Totok Subianto. 2007. *Studi tentang perilaku Konsumen beserta implikasinya terhadap keputusan pembelian*. Malang : Jurnal Modernisasi. Vol 3. No. 3
- Ina Melati. 2012. *Pengaruh Display Produk Pada Keputusan Pembelian Konsumen*. Jakarta : Binus Business Review. Vol.3 no.2 875-881
- Ilmu Ekonomi ID, “*Pengertian dan Tujuan Penataan Produk*” diakses <http://www.ilmu-ekonomi-id.com/2017/10/pengertian-dan-tujuan-penataan-produk.html> [online] pada 4 April 2018.
- Anggraita, AW. 2016. *Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunaanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X*. Surabaya : Jurnal Desain Interior. Vol.1 no.1.



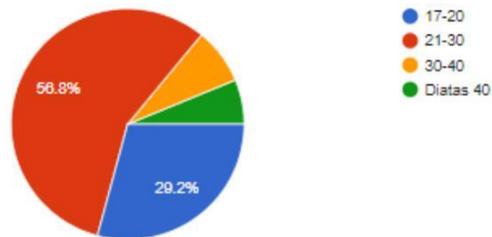
Patrycia Zharandont. 2015. *Pengaruh Warna bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*. Bandung : Jurnal Ergonomi Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia.

LAMPIRAN 1.
HASIL KUESIONER

Kuesioner Desain Interior Showroom Toko Tas dan Aksesoris

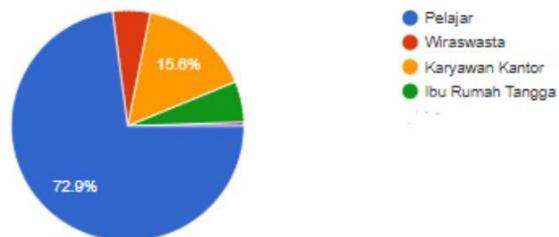
Berapa usia anda?

192 responses



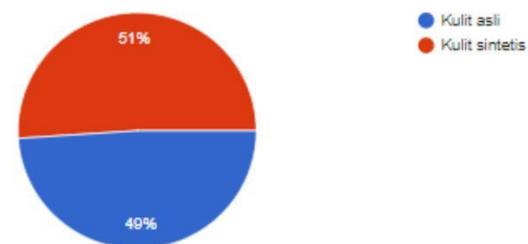
Apa pekerjaan anda saat ini?

192 responses



Tas dan aksesoris dengan bahan apa yang akan anda beli ?

192 responses



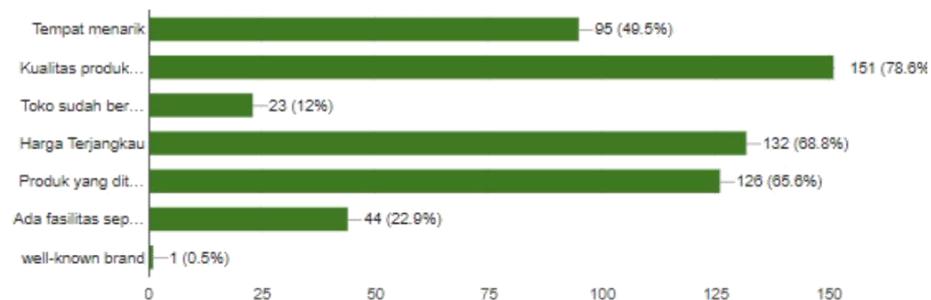
Anda akan membeli tas/aksesoris apabila harganya ?

192 responses



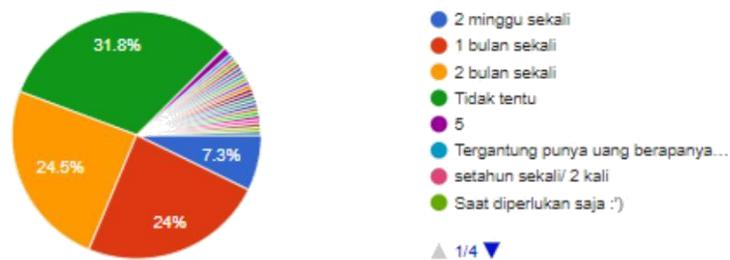
Apa yang membuat anda tertarik untuk datang ke Showroom toko tas & aksesoris? (bisa pilih lebih dari 1)

192 responses



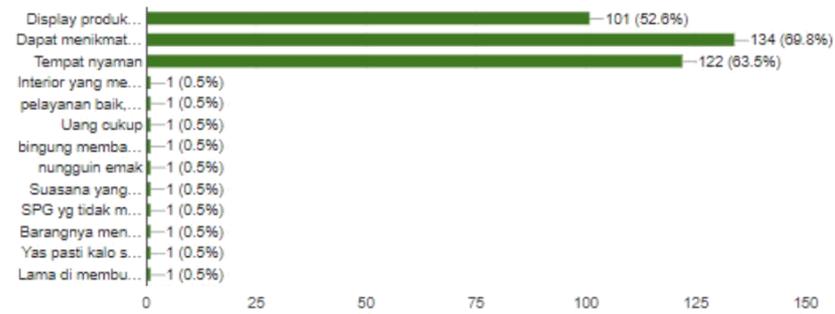
Seberapa sering anda suka berbelanja?

192 responses



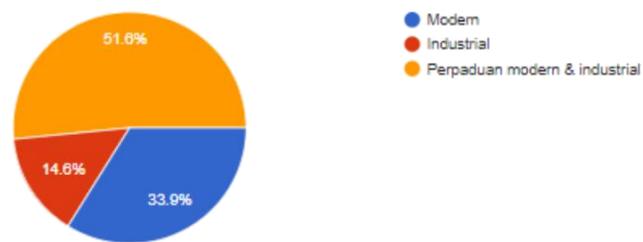
Apa yang membuat anda dapat berlama-lama di dalam Showroom toko tas & aksesoris? (bisa pilih lebih dari 1)

192 responses



Pilihlah yang menurut anda style interior yang seperti apa yang cocok dengan toko tas & aksesoris berbahan khas kulit?

192 responses



LAMPIRAN 2.
GAMBAR KERJA



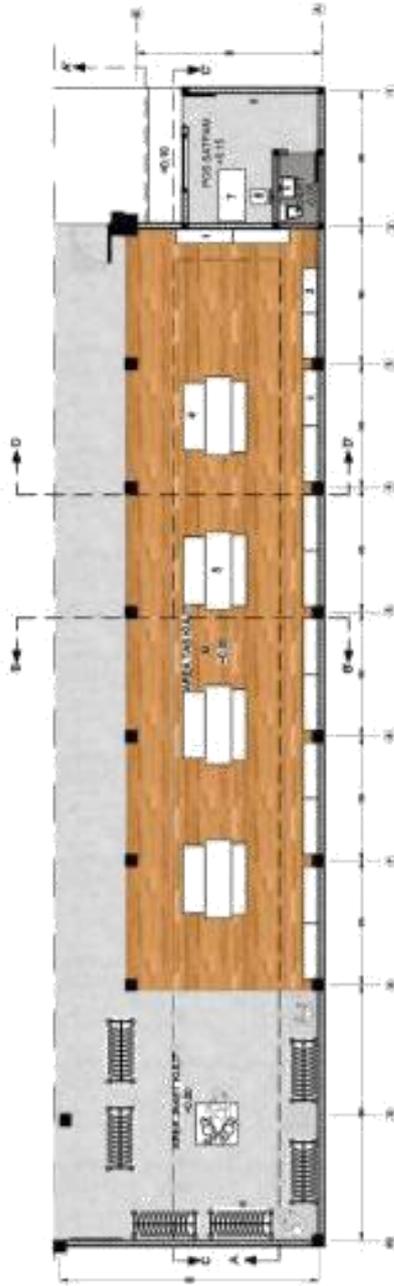
KEANEKAMAN SISWA INTERNER
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

DISAIN PERANCANGAN ARSITEKTUR
KEMAHAN SUDUT CEMETIRAN KEMAHAN ACCORDIA
INDONESIA

DOSEN
Dr. HARTONO MAEDHANA, S.T., A.T.

ANANDA PUTRI/2104
(201114020001)

- RESTRUKSI:
- AREK TAG & JAKET KULIT
1. LEMBAR DISPLAY 1 150x40x100
 2. LEMBAR DISPLAY 2 150x40x100
 3. LEMBAR DISPLAY 3 150x40x100
 4. LEMBAR DISPLAY 4 150x40x100
 5. LEMBAR DISPLAY 5 150x40x100
 6. LEMBAR DISPLAY 6 150x40x100
 7. LEMBAR DISPLAY 7 150x40x100
 8. LEMBAR 150x40x100
 9. LEMBAR 150x40x100
- FLOOR
PARQUETTE MAPLE 800x80x15
- CONCRETE SOFT
- WALL
SPRAYING WHITE COLOR
BRICK CARBONISED
WOOD WALL PANELING



JAKET KULIT
Skala 1:100



REVISI GAMBAR

NO. REVISI

ALASAN

TANGGAL

NO. GAMBAR

JUMLAH GAMBAR



DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BINA SARANA INOVASI

DISAIN DAN KONSTRUKSI STRUKTUR BANGUNAN
MELALUI METODE ANALISIS ELEMEN AKSI
DAN METODE ANALISIS Momen

Dr. M. Nur Hafidha, Ph.D., M.Eng., P.Eng.

ASISTEN TENAGA KECAKILAN
SIPIL DAN PERENCANAAN

KELOMPOK 01

ALYAN
ALYAN
ALYAN

WALYAN
WALYAN
WALYAN

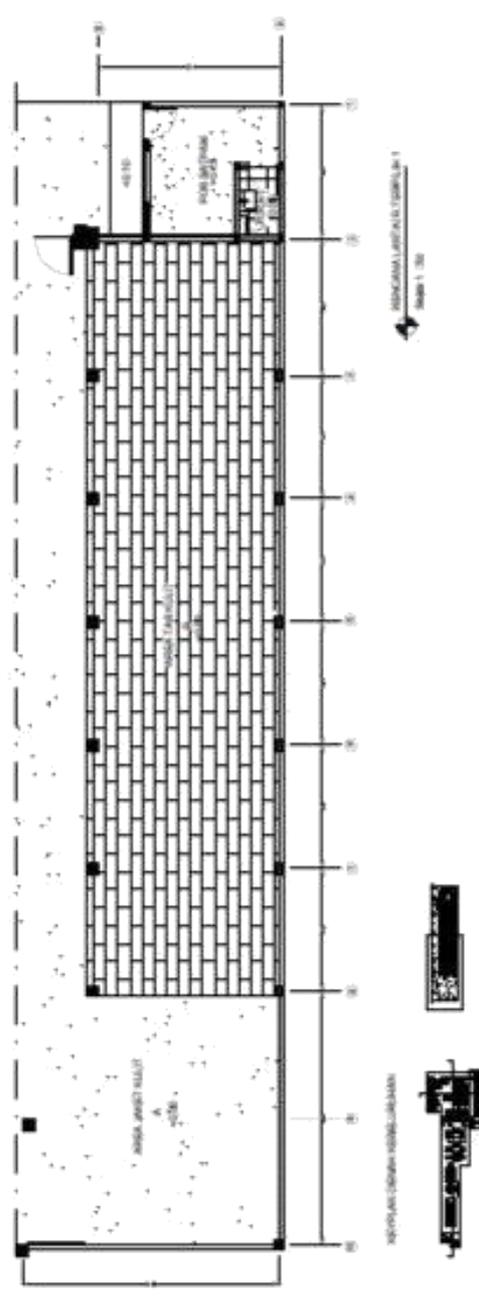
ASISTEN TENAGA KECAKILAN

KELOMPOK 01 - BANGUNAN LAINNYA

NO. 1

NO. 1

NO. 1



REKAMAJUKI DAN RUMAH SAKIT KELUARGA

REKAMAJUKI DAN RUMAH SAKIT KELUARGA



DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

LABORATORIUM TEKNOLOGI BANGUNAN
KONSTRUKSI DAN TEKNOLOGI BANGUNAN
INDUSTRIAL

DI. MAHENDRA, INDOREKSA, ST. JAT.

JAKARTA, 15 JUNI 2017
08:11:48:00:01

KETERANGAN :

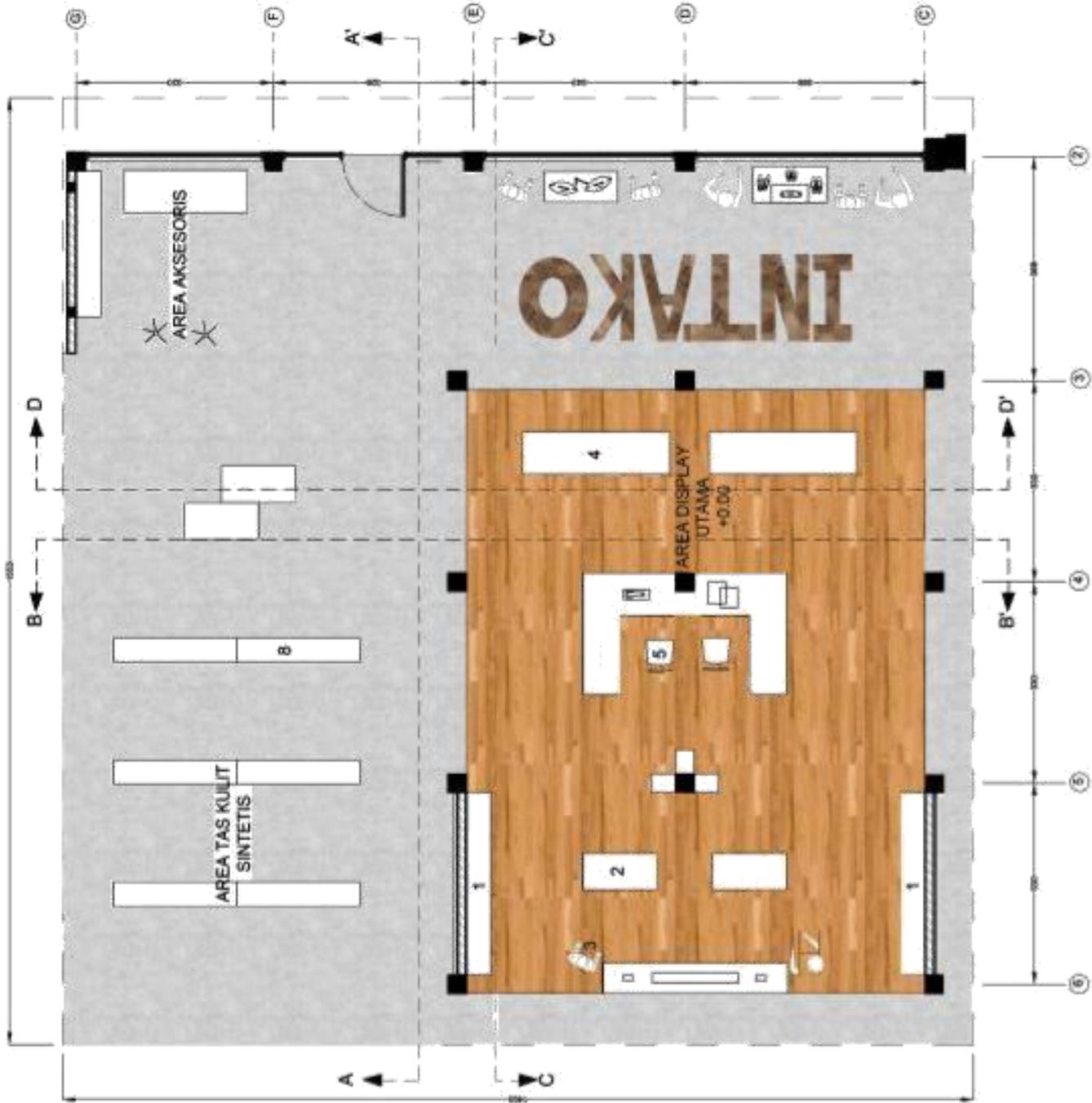
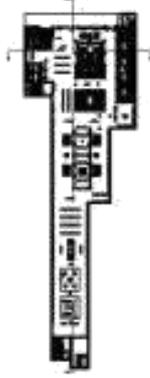
- AREA UTAMA
1. LEMARI DISPLAY 2000x1000
 2. MEJA DISPLAY 1200x600
 3. MANNEQUIN 50x40x170
 4. DISPLAY COMPUTER 2400x1000
 5. MEJA PERUBAHAN 1200x600
 6. MEJA DISPLAY WIND 1200x600
 7. MEJA DISPLAY WIND 1200x600
 8. LEMARI DISPLAY 2000x1000

FLOOR:
PARQUETTE MAPLE 900x615

CONCRETE DOPP

WALL:
FINISHING WHITE COLOR
FINISHING BLACK COLOR
BRICK UNFINISHED

KEYPLAN DENAH KESELURUHAN



LAYOUT RUANG TERPILIH 2
Skala 1 : 50

| | |
|---------------------|-----------------|
| AREA GAMBAR | |
| LAYOUT 1 TERPILIH 2 | |
| NAMA | SARAGAL |
| NO. | 7-19-2017 |
| NO. GAMBAR | ANALISIS LEMBAR |



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

DEKORASI INTERIOR ARSITEKTUR
KONSTRUKSI DAN TEKNOLOGI ARSITEKTUR
KONSTRUKSI

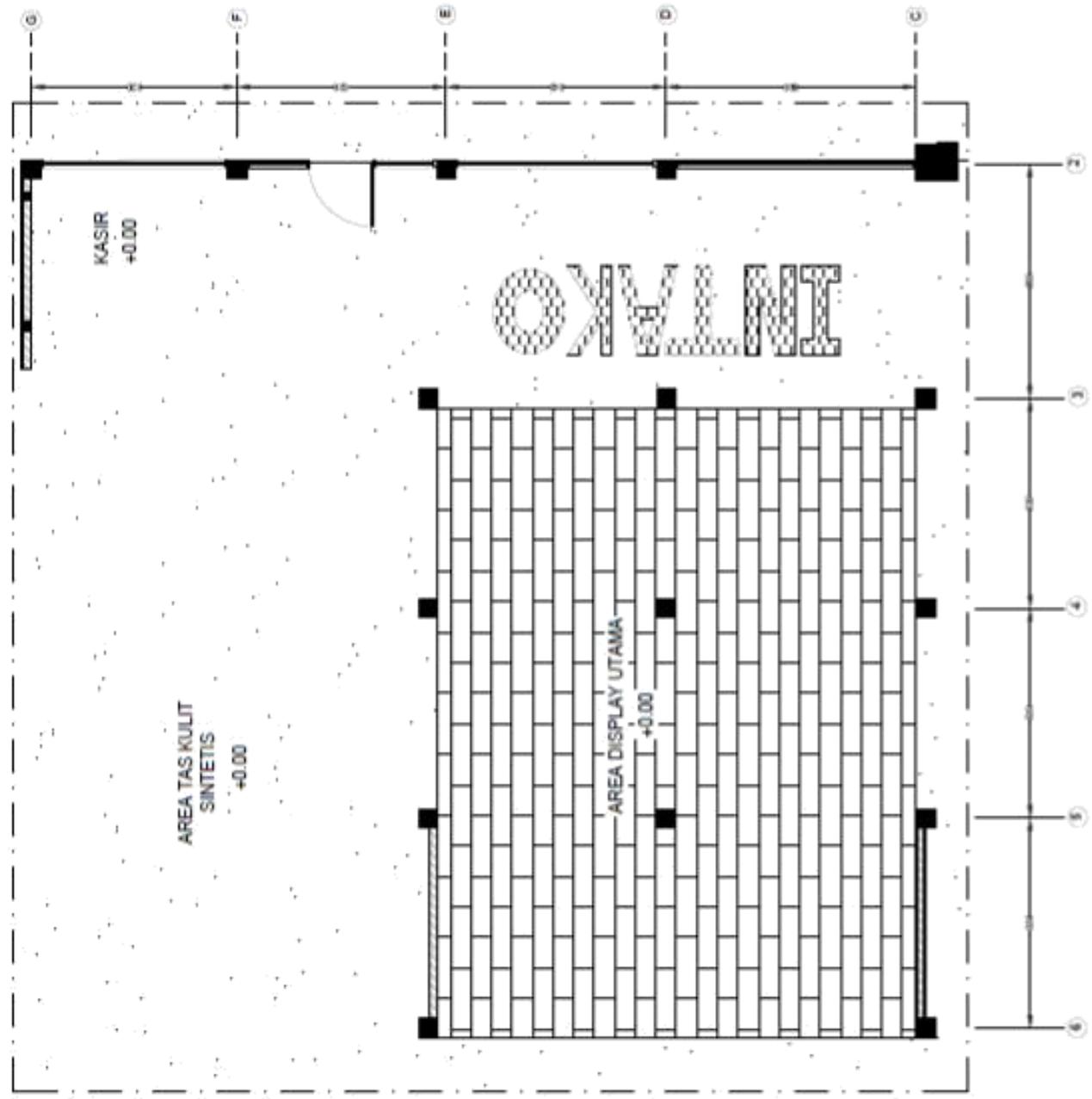
DOSEN
Dr. MUBROKA WAHIDHANA, S.T.,M.P.

ANALISA PERS. UTAMA
(BNT 14020002)

| | |
|----------------------------|-----------|
| JENIS GAMBAR | |
| RENCANA 2 - RENCANA LANTAI | |
| NAMA | INDOSIA |
| NO. | 9-10119 |
| JGD. GAMBAR | JANGKALAN |

KETERANGAN:
 AREA UTAMA
 FLOOR:
 PARQUETTE MARBLE 900x915
 CONCRETE DUFF
 DIAGONAL TILES
 WALL:
 FINISHING WHITE COLOR
 FINISHING BLACK COLOR
 BRICK UNFINISHED

KEYPLAN DENAH KESELURUHAN



RENCANA LANTAI R. TERPILIH 2
 Skala 1 : 50

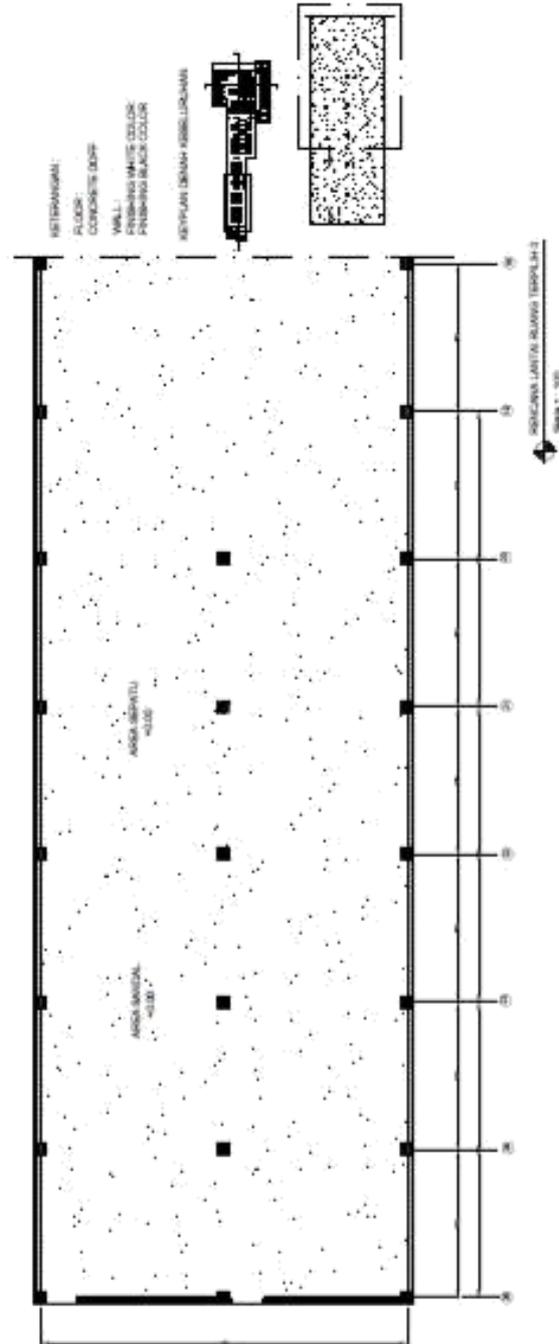


DEPARTEMEN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

DEKORASI INTERIOR DAN ARSITEKTUR
TUGAS MATA KULIAH ARSITEKTUR INTERIOR
KONSTRUKSI

Dosen:
Dr. HANIKHA MARSIANA, T.Eng.

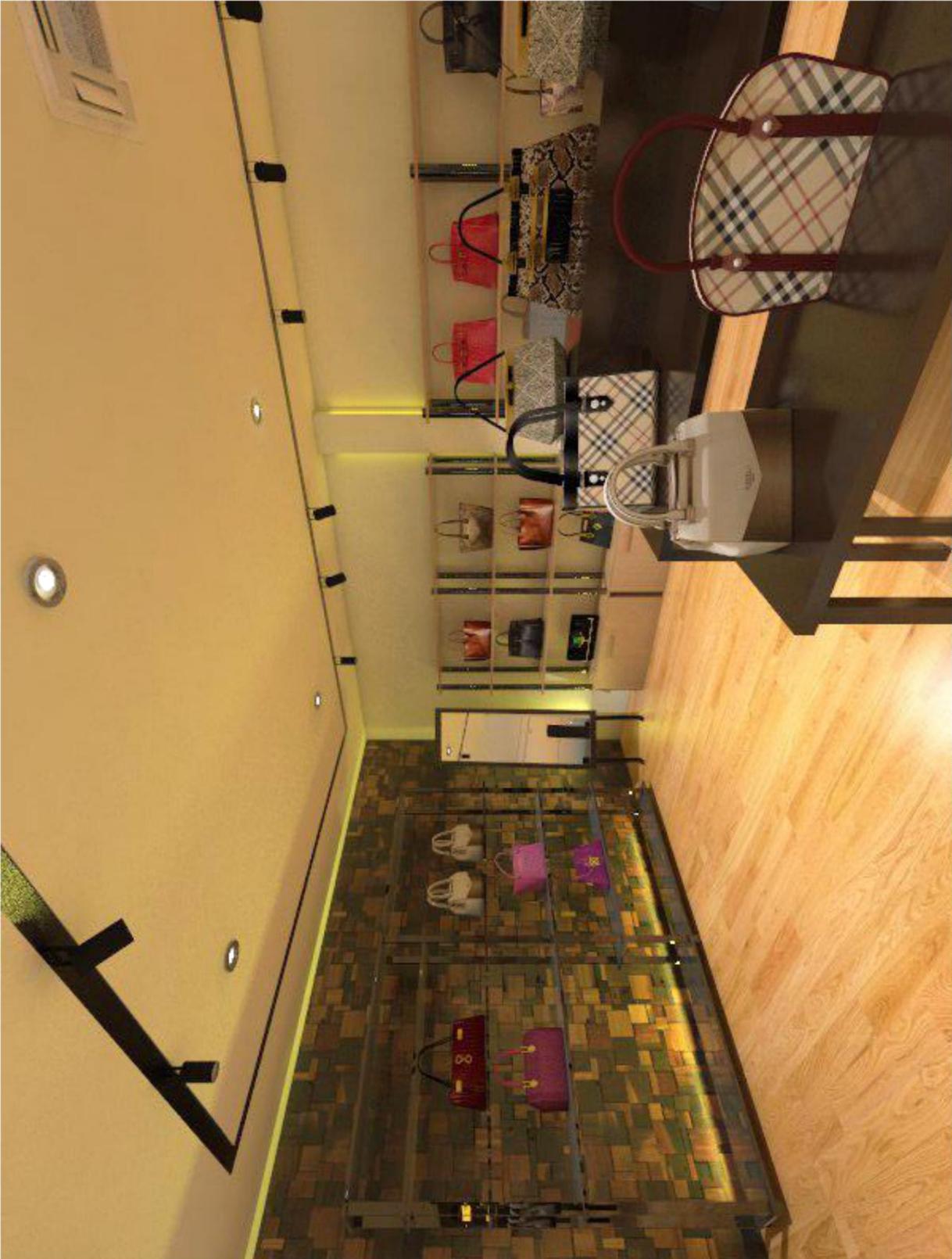
Mahasiswa:
ANANDA KURNIAWAN
201114020021



| | |
|-------------------------------|---------|
| JUDUL GAMBAR | |
| KETERANGAN 3 - RENCANA LANTAI | |
| SKALA | 1:50 |
| NO. GAMBAR | 14-0518 |
| JUMLAH GAMBAR | 1 |

LAMPIRAN 3.
GAMBAR DESAIN 3D

RUANG TERPILIH 1 : AREA TAS & JAKET KULIT



RUANG TERPILIH 1 : AREA TAS & JAKET KULIT



RUANG TERPILIH 1 : AREA TAS & JAKET KULIT



RUANG TERPILIH 2 : AREA UTAMA



RUANG TERPILIH 2 : AREA UTAMA



RUANG TERPILIH 2 : AREA UTAMA



RUANG TERPILIH 3 : AREA SEPATU & SANDAL



RUANG TERPILIH 3 : AREA SEPATU & SANDAL



RUANG TERPILIH 3 : AREA SEPATU & SANDAL



LAMPIRAN 4.

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Ruang Terpilih 1 : Area Utama Showroom Koperasi Intako

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Pekerjaan : Desain Interior Area Utama Showroom Koperasi Intako
 Lokasi : Kota Surabaya, Jawa Timur
 Tahun : 2018

| NO. | URAIAN PEKERJAAN | VOLUME | SATUAN | HARGA SATUAN | JUMLAH HARGA |
|--|--|--------|----------------|-------------------|--------------------------|
| PEKERJAAN GALIAN DAN TANAH(BONGKAR LANTAI) | | | | | |
| 1 | Bongkar lantai | 225,00 | m ² | Rp 59.850,00 | Rp 13.466.250,00 |
| 2 | Pemasangan Bouwplank (rambu utk pasang dinding) | 57,00 | m | Rp 136.700,00 | Rp 7.791.900,00 |
| 3 | Galian tanah pondasi | 3,42 | m ³ | Rp 35.450,00 | Rp 121.239,00 |
| 4 | Urugan tanah kembali | 1,14 | m ³ | Rp 23.600,00 | Rp 26.904,00 |
| PEKERJAAN PONDASI, DINDING BETON DAN LANTAI | | | | | |
| 1 | Pemasangan Pondasi batu kali ukuran 20x30 cm | 3,42 | m ³ | Rp 1.706.250,00 | Rp 5.835.375,00 |
| 2 | Pemasangan Sloof beton ukuran 15/20 (1,71 m ³) | 57,00 | m | Rp 169.400,00 | Rp 9.655.800,00 |
| 3 | Pemasangan Kolom beton praktis ukuran 12/12 (1,40 m ³) | 96,90 | m | Rp 85.450,00 | Rp 8.280.105,00 |
| 4 | Pemasangan Dinding 1/2 bata | 156,75 | m ² | Rp 183.150,00 | Rp 28.708.762,50 |
| 5 | Pemasangan Ring Balok beton ukuran 15/20 (1,71 m ³) | 57,00 | m | Rp 138.850,00 | Rp 7.914.450,00 |
| 6 | Pas. Plesteran dinding | 313,50 | m ² | Rp 62.450,00 | Rp 19.578.075,00 |
| 7 | Aci dinding | 114,00 | m ² | Rp 35.800,00 | Rp 4.081.200,00 |
| 8 | Pas. lantai beton tb. 10 cm | 30,00 | m ³ | Rp 893.100,00 | Rp 26.793.000,00 |
| PEKERJAAN ATAP DAN PLAFON | | | | | |
| 1 | Pas. Rangka plafon metal furing | 225,00 | m ² | Rp 97.000,00 | Rp 21.825.000,00 |
| 2 | Pas Gypsum Board | 225,00 | m ² | Rp 33.350,00 | Rp 7.503.750,00 |
| PEKERJAAN FURNITUR | | | | | |
| 1 | Pembuatan meja workshop | 1 | buah | Rp 3.000.000,00 | Rp 3.000.000,00 |
| 2 | Pengadaan Kursi workshop | 2 | buah | Rp 850.000,00 | Rp 1.700.000,00 |
| 3 | Pembuatan Lemari display dompet | 3 | buah | Rp 3.000.000,00 | Rp 9.000.000,00 |
| 4 | Pembuatan Lemari display workshop | 2 | buah | Rp 3.500.000,00 | Rp 7.000.000,00 |
| 5 | Pembuatan meja display | 6 | buah | Rp 1.750.000,00 | Rp 10.500.000,00 |
| 6 | Pembuatan Lemari display Tas | 4 | buah | Rp 4.000.000,00 | Rp 16.000.000,00 |
| 7 | Pembuatan storage dinding | 2 | buah | Rp 2.000.000,00 | Rp 4.000.000,00 |
| LAIN-LAIN | | | | | |
| 1 | Pengadaan display gesper | 2,00 | buah | Rp 550.000,00 | Rp 1.100.000,00 |
| 2 | Pengadaan mannequin | 5,00 | buah | Rp 300.000,00 | Rp 1.500.000,00 |
| 3 | Pengadaan pajangan | 3,00 | buah | Rp 150.000,00 | Rp 450.000,00 |
| PEKERJAAN PENGECATAN | | | | | |
| 1 | Cat dinding | 225,00 | m ² | Rp 37.990,00 | Rp 8.547.750,00 |
| PEKERJAAN PEMBERSIHAN AKHIR | | | | | |
| 1 | Pembersihan dan finishing pekerjaan | 1,00 | ls | Rp 3.000.000,00 | Rp 3.000.000,00 |
| | | | | TOTAL RAB | Rp 227.379.560,50 |
| | | | | DIBULATKAN | Rp 227.379.560,00 |

LAMPIRAN 5.

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Pembuatan Meja Display Tas

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Pekerjaan : Desain Interior Area Utama Showroom Koperasi Intako

Lokasi : Kota Surabaya, Jawa Timur

Tahun : 2018

| NO | URAIAN KEGIATAN | JUMLAH | SATUAN | HARGA TOTAL |
|----|---------------------------------------|--------|--------|-----------------|
| 1 | Pembuatan meja dengan spesifikasi Top | 1 | unit | Rp 1.750.000,00 |
| | table multipleks uk. 1200x600 mm | | | |
| | Lapisan HPL Motif Kayu Maple | | | |
| | Standing leg iron tinggi 800 mm | | | |
| | Standing leg iron tinggi 50 mm | | | |
| | | | Jumlah | Rp 1.750.000,00 |

LAMPIRAN 6.

HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN (HSPK)

| URAIAN KEGIATAN | SATUAN | KOEFF | HARGA SATUAN | HARGA |
|---|----------------|-------------------------|-----------------|------------|
| PEKERJAAN LANTAI | | | | |
| Pemasangan Lantai kayu | m ³ | | | |
| upah : | | | | |
| Mandor | Oh | 0,035 Rp | 171.000,00 Rp | 5.985,00 |
| Tukang | Oh | 0,350 Rp | 156.000,00 Rp | 54.600,00 |
| Pembantu Tukang | Oh | 0,706 Rp | 145.000,00 Rp | 102.370,00 |
| | | Jumlah | Rp | 162.955,00 |
| bahan : | | | | |
| Lem Kayu | kg | 0,040 Rp | 3.350.400,00 Rp | 134.016,00 |
| Parquette 1,8mm x 2m | m ³ | 1,050 Rp | 337.400,00 Rp | 354.270,00 |
| | | Jumlah | Rp | 488.286,00 |
| | | Jumlah total | Rp | 651.241,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 716.350,00 |
| Galian Tanah Biasa sedalam 0,5 Meter | m ³ | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 0,3750 Rp | 80.000,00 Rp | 30.000,00 |
| Mandor | Oh | 0,0125 Rp | 180.000,00 Rp | 2.250,00 |
| | | Jumlah | Rp | 32.250,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 35.450,00 |
| Urugan Tanah Kembali | m ³ | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 0,2500 Rp | 80.000,00 Rp | 20.000,00 |
| Mandor | Oh | 0,0083 Rp | 180.000,00 Rp | 1.494,00 |
| | | Jumlah | Rp | 21.494,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 23.600,00 |
| PEKERJAAN DINDING | | | | |
| Pasangan bata merah tebal 1/2 bata, 1 Pc : 4 Ps | m ³ | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 0,30000 Rp | 80.000,00 Rp | 24.000,00 |
| Tukang batu | Oh | 0,10000 Rp | 100.000,00 Rp | 10.000,00 |
| Kepala tukang | Oh | 0,01000 Rp | 150.000,00 Rp | 1.500,00 |
| Mandor | Oh | 0,01500 Rp | 180.000,00 Rp | 2.700,00 |
| | | Jumlah | Rp | 38.200,00 |
| bahan : | | | | |
| Bata merah | bh | 70,00000 Rp | 1.500,00 Rp | 105.000,00 |
| Semen portland | kg | 11,50000 Rp | 1.000,00 Rp | 11.500,00 |
| Pasir pasang | m ³ | 0,04300 Rp | 275.000,00 Rp | 11.825,00 |
| | | Jumlah | Rp | 128.325,00 |
| | | Jumlah total | Rp | 166.525,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 183.150,00 |
| PEKERJAAN PLESTERAN/BETON | | | | |
| Plesteran 1 Pc : 4 Ps tebal 15 mm | m ² | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 0,30000 Rp | 80.000,00 Rp | 24.000,00 |
| Tukang batu | Oh | 0,15000 Rp | 100.000,00 Rp | 15.000,00 |
| Kepala tukang | Oh | 0,01500 Rp | 150.000,00 Rp | 2.250,00 |
| Mandor | Oh | 0,01500 Rp | 180.000,00 Rp | 2.700,00 |
| | | Jumlah | Rp | 43.950,00 |
| bahan : | | | | |
| Semen portland | kg | 6,24000 Rp | 1.000,00 Rp | 6.240,00 |
| Pasir pasang | m ³ | 0,02400 Rp | 275.000,00 Rp | 6.600,00 |
| | | Jumlah | Rp | 12.840,00 |
| | | Jumlah total | Rp | 56.790,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 62.450,00 |
| Acian | m ² | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 0,20000 Rp | 80.000,00 Rp | 16.000,00 |
| Tukang batu | Oh | 0,10000 Rp | 100.000,00 Rp | 10.000,00 |
| Kepala tukang | Oh | 0,01000 Rp | 150.000,00 Rp | 1.500,00 |
| Mandor | Oh | 0,01000 Rp | 180.000,00 Rp | 1.800,00 |
| | | Jumlah | Rp | 29.300,00 |
| bahan : | | | | |
| Semen portland | kg | 3,25000 Rp | 1.000,00 Rp | 3.250,00 |
| | | Jumlah | Rp | 3.250,00 |
| | | Jumlah total | Rp | 32.550,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 35.800,00 |
| Beton K-125 (1Pc : 3Ps : 4Kr) | m ³ | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 1,65000 Rp | 80.000,00 Rp | 132.000,00 |
| Tukang batu | Oh | 0,25000 Rp | 100.000,00 Rp | 25.000,00 |
| Kepala tukang | Oh | 0,02500 Rp | 150.000,00 Rp | 3.750,00 |
| Mandor | Oh | 0,08000 Rp | 180.000,00 Rp | 14.400,00 |
| | | Jumlah | Rp | 175.150,00 |
| bahan : | | | | |
| Semen portland | kg | 250,00000 Rp | 1.000,00 Rp | 250.000,00 |
| Pasir beton | m ³ | 0,52200 Rp | 275.000,00 Rp | 143.550,00 |
| Batu pecah/split 2/3 | m ³ | 0,69500 Rp | 350.000,00 Rp | 243.250,00 |
| | | Jumlah | Rp | 636.800,00 |
| | | Jumlah total | Rp | 811.950,00 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 893.100,00 |
| Membuat Sloof Beton Bertulang (15 x 20) cm | m | | | |
| upah : | | | | |
| Pekerja | Oh | 0,21000 Rp | 80.000,00 Rp | 16.800,00 |
| Tukang kayu | Oh | 0,10400 Rp | 100.000,00 Rp | 10.400,00 |
| Tukang besi | Oh | 0,03000 Rp | 100.000,00 Rp | 3.000,00 |
| Tukang batu | Oh | 0,01050 Rp | 100.000,00 Rp | 1.050,00 |
| Kepala tukang | Oh | 0,01445 Rp | 150.000,00 Rp | 2.167,50 |
| Mandor | Oh | 0,00627 Rp | 180.000,00 Rp | 1.128,60 |
| | | Jumlah | Rp | 34.546,10 |

| | | | | | |
|--|--|----------------|-------------------------|-----------------|------------|
| bahan : | Kayu Terentang papan 3 cm | m ³ | 0,00600 Rp | 1.250.000,00 Rp | 7.500,00 |
| | Paku biasa 2"-5" | kg | 0,12000 Rp | 15.000,00 Rp | 1.800,00 |
| | Minyak Bekisting | lt | 0,04000 Rp | 5.600,00 Rp | 224,00 |
| | Besi beton polos | kg | 4,44000 Rp | 19.500,00 Rp | 86.580,00 |
| | Kawat beton | kg | 0,06400 Rp | 18.300,00 Rp | 1.171,20 |
| | Semen portland | kg | 10,50000 Rp | 1.000,00 Rp | 10.500,00 |
| | Pasir beton | m ³ | 0,01460 Rp | 275.000,00 Rp | 4.015,00 |
| | Batu pecah/split 2/3 | m ³ | 0,02200 Rp | 350.000,00 Rp | 7.700,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 119.490,20 |
| | | | Jumlah total | Rp | 154.036,30 |
| | | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 169.400,00 |
| PEKERJAAN ATAP | | | | | |
| Pemasangan Rangka Plafon Metal Furing | | m ² | | | |
| upah : | Pekerja | Oh | 0,15000 Rp | 145.000,00 Rp | 21.750,00 |
| | Kepala tukang | Oh | 0,07500 Rp | 171.000,00 Rp | 12.825,00 |
| | Mandor | Oh | 0,25000 Rp | 171.000,00 Rp | 42.750,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 77.325,00 |
| bahan : | Besi hollow 40x40x1.10mm | Lj | 0,75000 Rp | 97.000,00 Rp | 72.750,00 |
| | Paku biasa 2"-5" | kg | 0,20000 Rp | 23.200,00 Rp | 4.640,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 77.390,00 |
| | | | Jumlah total | Rp | 154.715,00 |
| | | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 170.150,00 |
| Pemasangan Plafon Gypsum 9mm | | m ² | | | |
| upah : | Pekerja | Oh | 0,05000 Rp | 156.000,00 Rp | 7.800,00 |
| | Kepala tukang | Oh | 0,00500 Rp | 171.000,00 Rp | 855,00 |
| | Mandor | Oh | 0,00500 Rp | 171.000,00 Rp | 855,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 9.510,00 |
| bahan : | Paku Triplek Eternit | kg | 0,11000 Rp | 20.833,00 Rp | 2.291,63 |
| | Gypsum board tebal 4mm | Lbr | 0,36400 Rp | 70.500,00 Rp | 25.662,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 2.291,63 |
| | | | Jumlah total | Rp | 11.801,63 |
| | | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 12.950,00 |
| PEKERJAAN PENGECATAN | | | | | |
| Pengecatan Tembok Baru dengan Wall Sealer 1 m ² + 1 lps dsr + 2 lps Dulux/ICI | | | | | |
| upah : | Pekerja | Oh | 0,02000 Rp | 80.000,00 Rp | 1.600,00 |
| | Tukang cat | Oh | 0,06300 Rp | 100.000,00 Rp | 6.300,00 |
| | Kepala tukang | Oh | 0,00630 Rp | 150.000,00 Rp | 945,00 |
| | Mandor | Oh | 0,00250 Rp | 180.000,00 Rp | 450,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 9.295,00 |
| bahan : | Wall sealer Dulux/ICI | kg | 0,10000 Rp | 60.250,00 Rp | 6.025,00 |
| | Cat tembok Dulux/ICI (cat dasar) | kg | 0,10000 Rp | 48.240,00 Rp | 4.824,00 |
| | Cat tembok Dulux/ICI (cat penutup) | kg | 0,26000 Rp | 48.240,00 Rp | 12.542,40 |
| | Amplas | lbr | 0,30000 Rp | 5.040,00 Rp | 1.512,00 |
| | kuas roll | bh | 0,01500 Rp | 22.209,00 Rp | 333,14 |
| | | | Jumlah | Rp | 25.236,54 |
| | | | Jumlah total | Rp | 34.531,54 |
| | | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 37.950,00 |
| PEKERJAAN BONGKARAN | | | | | |
| Bongkar Lantai | | m ² | | | |
| upah : | Pekerja | Oh | 0,05000 Rp | 80.000,00 Rp | 4.000,00 |
| | Mandor | Oh | 0,00500 Rp | 180.000,00 Rp | 900,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 4.900,00 |
| | | | Jumlah Total | Rp | 4.900,00 |
| | | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 5.350,00 |
| PEKERJAAN INSTALASI LISTRIK | | | | | |
| Pasang Instalasi Lampu dengan NYM 2x2,5 mm ² | | titik | | | |
| upah : | Instalator | Oh | 0,14200 Rp | 100.000,00 Rp | 14.200,00 |
| | Pekerja | Oh | 0,07100 Rp | 80.000,00 Rp | 5.680,00 |
| | Mandor | Oh | 0,00710 Rp | 180.000,00 Rp | 1.278,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 21.158,00 |
| bahan : | Kabel NYM 2x2,5 mm ² | m' | 12,00000 Rp | 8.200,00 Rp | 98.400,00 |
| | Conduit pipa PVC dia 3/4" C | m' | 12,00000 Rp | 4.868,00 Rp | 58.416,00 |
| | Tee dos | bh | 1,00000 Rp | 520,00 Rp | 520,00 |
| | Inbow doos | bh | 1,00000 Rp | 784,00 Rp | 784,00 |
| | Sock | bh | 3,00000 Rp | 2.050,00 Rp | 6.150,00 |
| | Klem conduit | bh | 9,00000 Rp | 280,00 Rp | 2.520,00 |
| | Lastdop | bh | 3,00000 Rp | 1.537,00 Rp | 4.611,00 |
| | Flexible pipe | m' | 1,00000 Rp | 3.535,00 Rp | 3.535,00 |
| | Elbow | bh | 2,00000 Rp | 3.534,00 Rp | 7.068,00 |
| | Paku, sekrup, fisher (10% harga conduit) | % | 10,00000 Rp | 58.416,00 Rp | 5.841,60 |
| | | | Jumlah | Rp | 187.845,60 |
| | | | Jumlah Total | Rp | 209.003,60 |
| | | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 229.900,00 |
| Pasang Instalasi Stop Kontak | | titik | | | |
| | Instalator | Oh | 0,14200 Rp | 100.000,00 Rp | 14.200,00 |
| | Pekerja | Oh | 0,07100 Rp | 80.000,00 Rp | 5.680,00 |
| | Mandor | Oh | 0,00710 Rp | 180.000,00 Rp | 1.278,00 |
| | | | Jumlah | Rp | 21.158,00 |
| | Kabel NYM 3x2,5 mm ² | m' | 12,00000 Rp | 10.250,00 Rp | 123.000,00 |
| | Conduit pipa PVC dia 3/4" C | m' | 12,00000 Rp | 4.868,00 Rp | 58.416,00 |
| | Tee dos | bh | 1,00000 Rp | 520,00 Rp | 520,00 |
| | Inbow doos | bh | 1,00000 Rp | 784,00 Rp | 784,00 |
| | Sock | bh | 3,00000 Rp | 2.050,00 Rp | 6.150,00 |
| | Klem conduit | bh | 9,00000 Rp | 280,00 Rp | 2.520,00 |
| | Lastdop | bh | 3,00000 Rp | 1.537,00 Rp | 4.611,00 |

| | | | | |
|--|----|-------------------------|--------------|------------|
| Elbow | bh | 2,00000 Rp | 3.534,00 Rp | 7.068,00 |
| Paku, sekrup, fisher (10% harga conduit) | % | 10,00000 Rp | 58.416,00 Rp | 5.841,60 |
| | | Jumlah | Rp | 208.910,60 |
| | | Jumlah Total | Rp | 230.068,60 |
| | | Jumlah Total + jasa 10% | Rp | 253.050,00 |

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Annisya Putri Utami, lahir di Jakarta pada 27 Oktober 1996. Merupakan anak pertama dari empat bersaudara, sejak kecil sudah menyukai seni dan hal-hal yang berhubungan dengan dunia kreativitas. Penulis telah menempuh pendidikan di TK Muhammadiyah, SD Negeri 07 Jakarta, SMP Negeri 216 Jakarta, SMA Negeri 1 Jakarta dan melanjutkan Pendidikan Sarjana Tingkat 1 di Departemen Desain

Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, melalui jalur SNMPTN pada tahun 2014. Selama menjadi Mahasiswa Desain Interior, penulis aktif dalam mengikuti kegiatan Jurusan maupun kegiatan Kampus seperti Himpunan Mahasiswa Desain Interior sebagai Kepala Departemen Hubungan Luar di tahun 2016-2017 dan Dewan Perwakilan Mahasiswa pada tahun 2016.

Penulis mengambil Tugas Akhir dengan Judul “Desain Interior Showroom Intako Tanggulangin sebagai Pusat Produk Kerajinan Kulit dengan Konsep Modern Industrial” karena penulis peduli dengan perkembangan Koperasi Intako yang telah berdiri lama di daerah Tanggulangin dan dikenal dengan produknya yang berkualitas baik. Produk-produk yang dijual yaitu dibuat oleh pengrajin di daerah Tanggulangin. Sehingga penulis ingin menjadikan Showroom Koperasi Intako lebih bernilai dari segi Desain Interiornya agar dapat memenuhi visi Koperasi Intako yaitu menjadi Koperasi yang berwawasan internasional, professional dan kompetitif.

Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Apabila ada saran dan masukan dapat menghubungi penulis melalui *email* adttamiaaa@gmail.com.