

JURNAL
PERANCANGAN INTERIOR *DE KOSMO FACTORY*
***OUTLET & CAFÉ* YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN

Oleh

Oktrivia Ardian Maharani

NIM 1111797023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

PERANCANGAN INTERIOR *DE KOSMO FACTORY OUTLET & CAFÉ* YOGYAKARTA.

Oktrivia Ardian Maharani¹

Abstrak

Factory Outlet (FO) adalah istilah yang dipakai untuk toko pakaian yang menjual pakaian jadi dengan brand atau merek yang terkenal dan kebanyakan merupakan pakaian sisa ekspor dengan kualitas yang berbeda-beda. Kualitas barang yang berbeda bukan berarti kualitas yang dijual disini merupakan barang dengan kualitas yang buruk karena barang yang dijual adalah barang layak pakai seperti barang baru pada umumnya. Selain itu *Factory Outlet* (FO) juga menjual pakaian baru yang berkualitas dan beberapa perlengkapan fashion lainnya. Tujuan perancangan *de Kosmo Factory Outlet & Café* adalah menghadirkan daya tarik sebagai identitas *de Kosmo Factory Outlet & Café* dengan desain yang terlihat *modern* dan *elegant*. Memperhatikan sirkulasi dan penataan barang sehingga memberi daya tarik dan kenyamanan bagi para pengunjung. Maka terpilihlah gaya *modern* dengan bentuk *Triangle* sebagai tema interior *de Kosmo Factory Outlet & Café*. Karya desain *de Kosmo Factory Outlet & Café* menggunakan metode perancangan analisa dan sintesa, proses pengumpulan keseluruhan data untuk diolah menjadi alternatif desain sehingga dapat mencapai tujuan desain dengan hasil yang optimal.

Kata Kunci : interior, factory outlet, café, modern, triangle.

Abstract

Factory Outlet (FO) is the term used for clothing stores that sell apparel with the brand and most of the rest of clothes export with different qualities. The

¹ Korespondensi dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Handphone : +6282220038308
Email : ardianmaharani@gmail.com

quality of different goods does not mean the quality of the goods sold here are poor quality because the goods sold are wearable goods as new goods. Factory Outlet (FO) also sells quality new clothes and some other fashion apparels. The purpose of designing de Kosmo Factory Outlet & Café is presenting the appeal as identity de Kosmo Factory Outlet & Café with a design that looks modern and elegant. Keep circulation and arrangement of goods so as to give the appeal and comfort for the visitors. Then elected a modern style with Triangle shape as the theme of the interior de Kosmo Factory Outlet & Café. De Kosmo Factory Outlet & Café uses design methods of analysis and synthesis, the process of collecting all the data to be processed into alternative designs so as to achieve the design goals with optimal results.

Keyword : interior, factory outlet, café, modern, triangle.

I. Pendahuluan

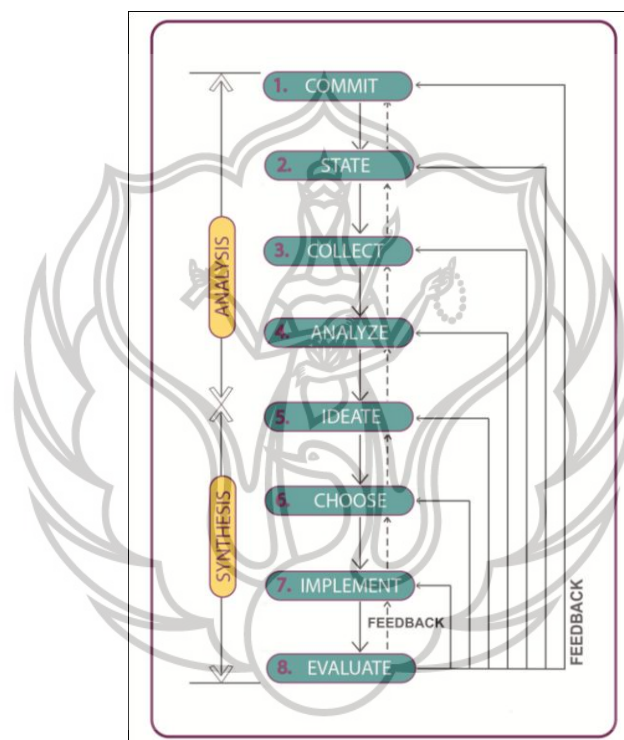
Dewasa ini perkembangan dunia fashion khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan ini ditandai pula dengan dibukanya banyak butik pakaian, distro dan *Factory Outlet* (FO). Agar dapat bertahan bisnis retail harus mampu mengantisipasi perubahan pada pasar yang ada dan harus cepat tanggap agar dapat menyesuaikan *life style* masyarakat.

Desain retail kali ini memfokuskan pada perancangan yang memperlihatkan identitas pada *Factory Outlet* (FO) dan *Cafe de Kosmo Factory Outlet & Café*. Dimana kesan yang terbentuk merupakan daya tarik tersendiri bagi pengunjung dengan tujuan selanjutnya adalah mendorong hasrat untuk membeli.

Kesan yang ingin diperlihatkan adalah terlihat modern dan elegan. Memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pengguna ruang sehingga masing – masing aktivitas berjalan dengan lancar dan efisien.

II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisa*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesa*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan.



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan

(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

- Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- State* adalah mendefinisikan masalah.
- Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.

- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan ini memfokuskan terciptanya suasana interior *de Kosmo Factory Outlet & Café* dengan memperlihatkan ciri khas *outlet* yang mampu memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pengguna ruang sehingga masing – masing aktivitas berjalan dengan lancar dan efisien.

Proses perancangan interior *de Kosmo Factory Outlet & Café* dimulai dari sebuah identitas yang ingin ditampilkan sebagai ciri khas dari *Factory Outlet (FO)* tersebut. Ciri khas yang diinginkan adalah kesan yang *modern* dan *elegant*.

Menggumpulkan data lapangan yang dibutuhkan yaitu data yang berhubungan dengan perancangan sebuah *Factory Outlet & Café* yang akan dirancang. Data yang dikumpulkan berupa data fisik maupun non-fisik.



Gambar 2. Contoh Data Fisik

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Perancangan

| NO | NAMA RUANG | LUAS | PEMBAGIAN AREA | PENGUNA RUANG | | AKTIVITAS | JENIS | FURNITURE | |
|-------|------------|---------------------------------|----------------------|-----------------|---------------------------------|---|----------------|-----------------------|---------------|
| | | | | NAMA | JUMLAH | | | UKURAN p x l x t (cm) | JUMLAH |
| 1 | Café | 113.5 m ² | Dining & Area Lounge | Tamu/Pengunjung | 25-30 | Memesan dan Menikmati Hidangan, Bersosialisasi, Online Wifi | Dining Table | 90 x 90 x 75 | 4 |
| | | | | | | | | Coffe Table | 120 x 60 x 45 |
| | | | | Staff | 4 | Menghidangkan Makanan | Dining Chair | 45 x 43 x 40 | 5 |
| | | | | | | | Bar Stool | 45 x 43 x 77 | 6 |
| | | | Kasir | 2 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Meja Bar | 400 x 40 x 110 | 1 | |
| | | | | | | Sofa | 200 x 80 x 40 | 2 | |
| | | | | | | Stool | 60 x 50 x 40 | 4 | |
| | | | | | | Bench | 450 x 60 x 120 | 1 | |
| | | | | | | Baby Chair | 310 x 60 x 80 | 2 | |
| | | | | | | Front Kitchen Table | 310 x 40 x 140 | 1 | |
| | | | Staff | 2 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Front Kitchen Hanging | 400 x 60 x 85 | 1 | |
| | | | | | | Meja Kasir | 310 x 40 x 140 | 1 | |
| | | | | | | Mesin Kasir | 400 x 60 x 85 | 1 | |
| | | | | | | Hanging Lamp | | 5 | |
| Staff | 3 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Wall Lamp | | 3 | | | | |
| | | | Speaker | | 1 | | | | |
| Staff | 1 | Memesan dan Melakukan Transaksi | TV LCD | | 1 | | | | |
| | | | AC | | 1 | | | | |
| Staff | 2 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Camera CCTV | | 2 | | | | |
| | | | Papan Menu | 400 x 5 x 80 | 1 | | | | |
| Staff | 2 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Coffe Maker | | 2 | | | | |
| | | | Rak Display Makanan | 160 x 65 x 75 | 1 | | | | |
| Staff | 1 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Standing Board | 60 x 5 x 150 | 1 | | | | |
| | | | Watafel | | 1 | | | | |
| Staff | 2 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Cermin | | 2 | | | | |
| | | | Tempat Sabun | | 3 | | | | |
| Staff | 3 | Memesan dan Melakukan Transaksi | Hand Dryer | | 1 | | | | |
| | | | Tong Sampah Kecil | | 1 | | | | |

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Cafe

| NO | NAMA RUANG | LUAS | PEMBAGIAN AREA | PENGUNTA RUANG | | | FURNITURE | | |
|--------|-----------------------------|---------|-----------------------|-----------------------|-----------------|---|--------------------------------|-----------------------|--------|
| | | | | NAAMA | JUMLAH | AKTIVITAS | JENIS | UKURAN p x l x t (cm) | JUMLAH |
| 2 | Retail | 1175 m2 | Area Penitipan Barang | Satpam | 1 | Menitipkan Barang & Tempat Informasi | Security Sensor | | 2 |
| | | | | Staff | 1 | | Rak Penitipan Barang | 200 x 50 x 165 | 12 |
| | | | Kasir | Staff | 2 | Melakukan Transaksi | Meja Penitipan Barang | 225 x 50 x 120 | 1 |
| | | | | | | | Kursi Kerja | 350 x 250 x 85 | 3 |
| | | | Area Tunggu | Pengunjung | 5 | Duduk, Baca Majalah, Istirahat Pengunjung | Meja Kasir | 350 x 12 x 350 | 1 |
| | | | | | | | Backdrop Kasir | 120 x 60 x 45 | 1 |
| | | | | | | | Coffe Table | 200 x 80 x 40 | 1 |
| | | | Area Display | Staff | 23 | Mendisplay Barang, Pengunjung Melihat Barang Display, Melayani Pembeli, Mengawasi Pembeli | Sofa | 60 x 50 x 40 | 2 |
| | | | | | | | Stool 1 | 40 x 50 x 40 | 12 |
| | | | | | | | Stool 2 (Fitting Room) | 115 x 130 x 300 | 12 |
| | | | | | | | Fitting Room | 175 x 90 x 45 | 2 |
| | | | Area Fitting Room | Pengunjung | 2<250 | Melayani Pembeli, Mengawasi Pembeli | Hexa Bench Tipe 1 | 175 x 45 x 45 | 3 |
| | | | | | | | Hexa Bench Tipe 2 | 350 x 60 x 40 | 1 |
| | | | | | | | Display Booth (Front) | 315 x 75 x 30 | 2 |
| | | | | | | | Display Booth (Window Display) | 300 x 120 x 30 | 4 |
| | | | | | | | Display Booth (New Arrival) | 340 x 60 x 30 | 2 |
| Toilet | Staff/Satpam/ Pengunjung | 3 | Mencoba Pakaian | Display Booth (Batik) | 250 x 120 x 30 | 2 | | | |
| | | | | Display Booth (Sale) | 150 x 120 x 120 | 5 | | | |
| | | | | Display Assesoris | 150 x 45 x 160 | 2 | | | |
| | | | | Display Koper | 32 x 32 x 50 | 27 | | | |
| | | | | Triangle Box | 40 x 40 x 40 | 41 | | | |
| | | | | Square Box Tipe 1 | 40 x 40 x 40 | 28 | | | |
| | | | | Square Box Tipe 2 | 130 x 30 x 200 | 11 | | | |
| | | | | Hanging Cloth Rack | p = 150 t = 180 | 6 | | | |
| | | | | Single Hanging Cloth | p = 150 t = 225 | 6 | | | |
| | | | | Double Hanging Cloth | 128 x 200 | 12 | | | |
| | | | | Triangle Hanging 1 | 128 x 185 | 10 | | | |
| | | | | Triangle Hanging 2 | | | | | |

Tabel 2. Daftar Kebutuhan Retail

| NO | NAMA RUANG | LUAS | PEMBAGIAN AREA | PENGUNA RUANG | | | FURNITURE | | |
|------------|------------|---------|-----------------------|-----------------------------|--------|--|--------------------------|-----------------------|--------|
| | | | | NAMA | JUMLAH | AKTIVITAS | JENIS | UKURAN p x l x t (cm) | JUMLAH |
| 2 | Retail | 1175 m2 | Area Penitipan Barang | Satpam | 1 | Menitipkan Barang & Tempat Informasi | Rak Display Tipe 1 | 200 x 40 x 200 | 19 |
| | | | | Staff | 1 | | Rak Display Tipe 2 | 150 x 40 x 160 | 2 |
| | | | | Staff | 2 | Melakukan Transaksi | Rak Display Tipe 3 | 45 x 38 x 200 | 26 |
| | | | Area Tunggu | Pengunjung | 5 | Duduk, Baca Majalah, Istirahat Pengunjung | Rak Display Tipe 4 | 45 x 38 x 200 | 28 |
| | | | | Staff | 2 | | Rak Display Tipe 5 | 160 x 40 x 200 | 1 |
| | | | Area Display | Staff | 23 | Mendislay Barang, Pengunjung Melihat Barang Display, Melayani Pembeli, Mengawasi Pembeli | Rak Display Tipe 6 | 160 x 40 x 160 | 4 |
| | | | | Pengunjung | 2<250 | | Box Sale | 90 x 90 x 100 | 12 |
| | | | | Pengunjung | 2 | | Mannequin Pria | | 13 |
| | | | Area Fitting Room | Staff | 2 | Mencoba Pakaian | Mannequin Wanita | | 15 |
| | | | | Pengunjung | 12 | | Mannequin Anak Laki-laki | | 4 |
| | | | | Staff/Satpam/ Pengunjung | 3 | | Mannequin Anak Perempuan | | 4 |
| | | | | Staff | 2 | | Keranjang | | 30 |
| | | | | Pengunjung | 2 | | Tempat Payung | | 1 |
| | | | | Pengunjung | 2 | | Mesin Kasir | | 2 |
| | | | Toilet | Staff/Satpam/ Pengunjung | 3 | | Cooler | | 1 |
| Pengunjung | 12 | AC | | | 15 | | | | |
| | | | | | | | TV | | 1 |
| | | | | | | | Speaker | | 8 |
| | | | | | | | Wastafel | | 2 |
| | | | | | | | Hand Dryer | | 2 |
| | | | | | | | Tempat Sabun | | 2 |
| | | | | | | | Roll Tissue | | 3 |
| | | | | | | | Closet Duduk | | 3 |
| | | | | | | | Tong Sampah | | 3 |

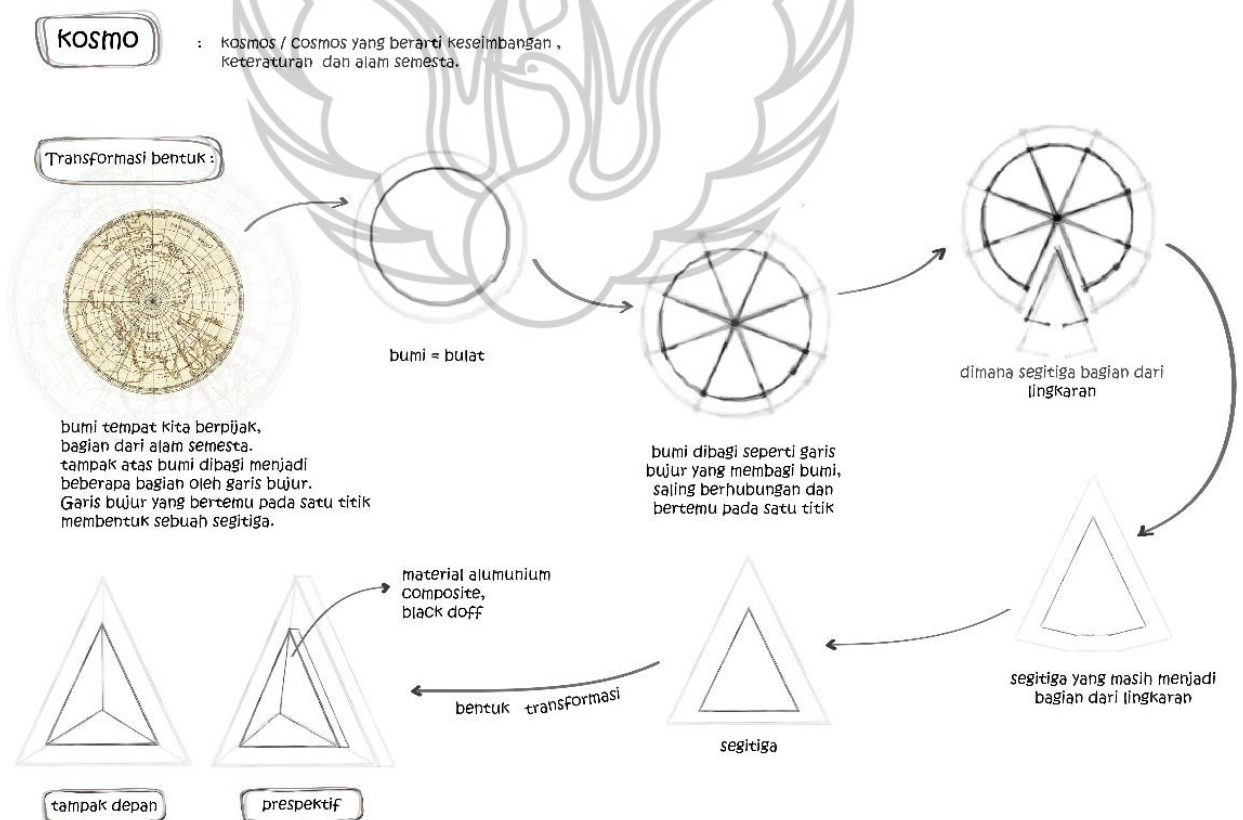
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Retail

Desain toko dapat mempengaruhi emosi konsumen yang menyebabkan peningkatan atau penurunan pembelian, artinya desain toko dapat dikondisikan dan dibentuk (Kusumowidagdo, 2010)

Suasana toko merupakan kombinasi dari karakteristik fisik toko seperti arsitektur, tata letak, pencahayaan, pemajangan, warna, temperature, music, aroma secara menyeluruh akan menciptakan citra dalam bentuk konsumen (Christina Widhya, 2010).

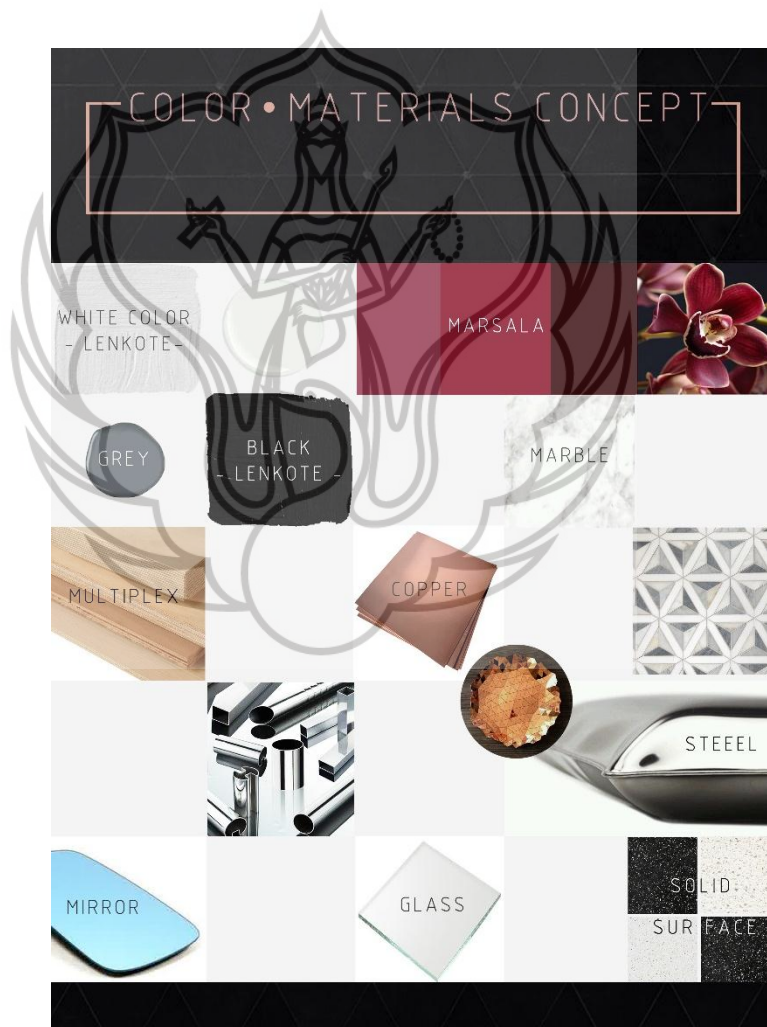
Salah satu faktor dalam mendesain *retail* yaitu menciptakan suasana toko yang dapat mempengaruhi grafik pengunjung maupun pembeli. Penerapan gaya dan tema mewakili identitas toko mampu mempengaruhi emosi konsumen jika didesain dengan tepat.

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya *modern* gaya yang bersifat *timeless*, fungsional, bentuk yang sederhana sehingga cocok di tempatkan di banyak ruang (efisien).



Gambar 3. Transformasi Bentuk *Triangle*

Tema yang dipilih adalah tema *triangle* yang merupakan bidang teratur, memberikan kesan statis maupun dinamis. Bentuk segitiga yang meruncing dapat menjadi suatu penunjuk arah, untuk kesan yang timbul adalah pencapaian tujuan. Dalam membentuk sebuah identitas, segitiga diambil dari garis bujur yang terlihat membentuk segitiga jika dilihat tampak atas pada peta dunia. Peta dunia ini diambil untuk mewakili kata *kosmos / cosmos* yang berarti alam semesta menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berarti keseimbangan dan keteraturan dalam bahasa yunani.

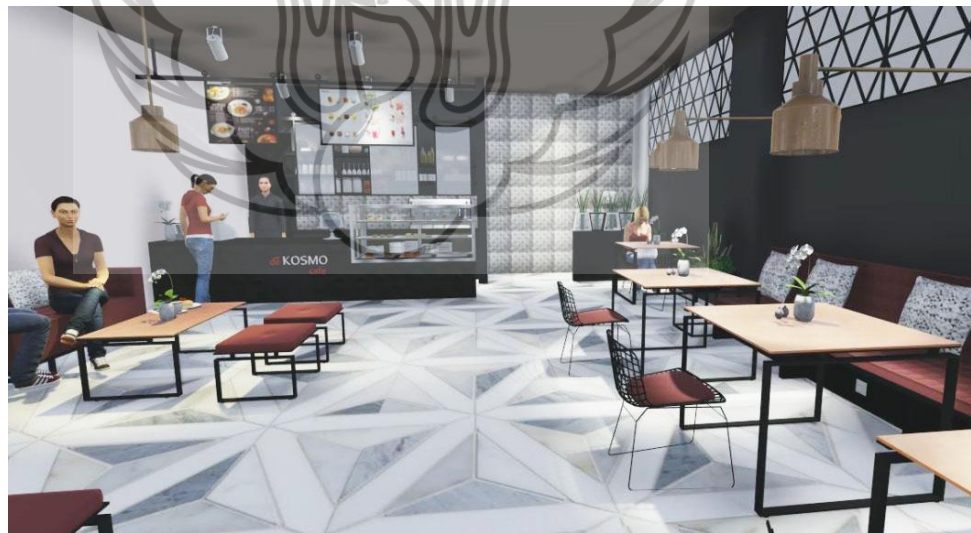


Gambar 4. Konsep Material dan Warna

Material yang diterapkan pada perancangan interior *de Kosmo Factory Outlet & Café* antara lain adalah kaca, cermin, marmer, solid surface, tembaga dan multipek sebagai bahan dasar beberapa furniture.

Warna yang dominan diterapkan adalah warna hitam dan putih, dengan point of view yaitu warna marsala.

Pada bagian *café* dibagi menjadi 3 area yaitu : *public area*, *cashier* dan *kitchen*. Untuk *public area* dibagi menjadi 2 sub area yaitu *smoking area* dan *no smoking area*. Penggunaan material pada bagian lantai dalam dan luar berbeda, bagian dalam menggunakan marmer sedangkan bagian luar menggunakan granite berwarna gelap bertekstur. Meja kasir didesain dengan menerapkan simbol dari *triangle*, sebagai *point of interest*. Area dinding sebagian diberi pemanis dengan menempelkan panel dinding berteksture *triangle*.



Gambar 5. Area Kasir *Café*



Gambar 6. *Public Area (No Smoking) Cafe*

Pada bagian *retail* dibagi menjadi 3 area yaitu : *public area*, *cashier*, dan *non public* . Untuk area yang didesain yaitu *public area* dan *cashier*. *public area* dibagi menjadi 3 sub area yaitu ruang tunggu, *display area*, *penitipan barang* dan *toilet*. Penggunaan material pada bagian lantai dalam menggunakan marmer sedangkan bagian toilet menggunakan granite berwarna gelap bertekstur. Meja kasir didesain dengan menerapkan simbol dari *triangle*, sebagai *point of interest*. Area dinding sebagian diberi pemanis dengan menempelkan panel dinding berteksture *triangle*. Dinding diolah dengan menempelkan panel cermin berbentuk *triangle* dan panel cermin polos. Bagian plafon lebih menonjolkan permainan ketinggian dan sedikit nuansa berbeda dengan panel cermin *triangle* yang menggantung dilangit-langit sebagai *ornament* plafon.



Gambar 7. *Display Area*



Gambar 8. *Chasier Area*

IV. Kesimpulan

Berdasarkan metode perancangan yang digunakan dengan proses *analisa* dan *sintesa*. Maka diperoleh solusi dari perancangan interior *de Kosmo Factory Outlet & Café* dengan desain bergaya *modern* dan tema *triangle*.

Gaya modern adalah gaya yang dipilih karena bersifat *timeless*, fungsional, bentuk yang sederhana sehingga cocok di tempatkan di banyak ruang (efisien) dan umumnya berwarna netral. Sedangkan tema *triangle* diambil dari garis bujur yang terlihat membentuk segitiga jika dilihat tampak atas pada peta dunia. Peta dunia ini diambil untuk mewakili kata *kosmos / cosmos* yang berarti alam semesta menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berarti keseimbangan dan keteraturan dalam bahasa Yunani.

Diharapkan desain yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan dengan pengaplikasian konsep yang tepat. Serta mampu memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pengguna ruang sehingga masing – masing aktivitas berjalan dengan lancar dan efisien.

V. Daftar Pustaka

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

Kusumowidagdo, Astrid. 2010. *Designing Interiors*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Utami, Christina Widya. 2010. *Manajemen Ritel*. Jakarta: Salemba Empat