

PERANCANGAN INTERIOR
THE GOODS CAFE DAN ERIGO APPAREL
PONDOK INDAH MALL II



Oleh:

Farina Az Zahra Putri

NIM 1912270023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2024

ABSTRAK

Dunia *fashion* di Indonesia saat ini bisa dikatakan sangat berkembang pesat. Salah satu merek lokal yang sudah berkembang pesat dan mengikuti perkembangan tren masa kini adalah Erigo Apparel. Erigo Apparel merupakan merek *fashion* asal Indonesia yang mengembangkan produk *fashion* dengan mengedepankan kualitas tinggi dan desain produk yang mendukung segala perjalanan dan kebutuhan sehari – hari serta saat ini memiliki banyak *retail* di Indonesia yang salah satunya bekerjasama dengan The Goods Cafe yang berlokasi di Pondok Indah Mall 2, Jakarta Selatan. The Goods Cafe sendiri merupakan bagian dari The Goods Dept *retail* yang berfokus pada sektor *F&B*. Dengan konsep kolaborasi ini, mereka jadi memiliki potensi keunikkan bisnis yang berbeda dari pesaingnya, namun permasalahan saat ini pada *The Goods Café* dan *Erigo Apparel* ialah fungsi ruang dan desain interior yang tidak sebanding dengan harga barang yang ditawarkan. Metode perancangan yang digunakan ialah metode desain Rosemary Kilmer dengan konsep *Breakthrough with Youthquake* dengan pendekatan *brand-centric spatial* menggunakan gaya *japanese*. Implementasi konsep ini akan berfokus pada elemen-elemen desain yaitu elemen estetika, fungsi, psikologis, dan user. Elemen-elemen tersebut yang akan menjadi representasi dari konsep yang diterapkan pada masing-masing ruang yang akan dirancang dengan harapan perancangan ini dapat memberikan pengalaman berkumpul dan berbelanja yang menarik di The Goods Café dan Erigo Apparel Pondok Indah Mall 2.

Kata kunci : *retail, apparel, japanese cafe, brand-centric spatial, youthquake*



Abstract

The fashion world in Indonesia is currently developing very rapidly. One of the local brands that has grown rapidly and follows current trends is Erigo Apparel. Erigo Apparel is a fashion brand from Indonesia that develops fashion products by prioritizing high quality and product design that supports all travel and daily needs and currently has many retail outlets in Indonesia, one of which is collaborating with The Goods Cafe located in Pondok Indah Mall 2, South Jakarta. The Goods Cafe itself is part of The Goods Dept retail which focuses on the F&B sector. With this collaboration concept, they have the potential for unique business that is different from their competitors, but the current problem with The Goods Café and Erigo Apparel is the function of the space and interior design that are not comparable to the price of the goods offered. The design method used is the Rosemary Kilmer design method with the Breakthrough with Youthquake concept with a brand-centric spatial approach using a Japanese style. The implementation of this concept will focus on design elements, namely aesthetic, functional, psychological, and user elements. These elements will be a representation of the concept applied to each space that will be designed with the hope that this design can provide an interesting gathering and shopping experience at The Goods Café and Erigo Apparel Pondok Indah Mall 2.

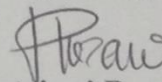
Keywords : *retail, apparel, japanese cafe, brand-centric spatial, youthquake*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR THE GOODS CAFÉ DAN ERIGO APPAREL PONDOK INDAH MALL II diajukan oleh Farina Az Zahra Putri, NIM 1912270023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

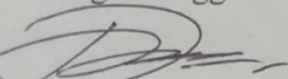
Pembimbing I/Anggota



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP 19870928 201903 2 017 / NIDN. 0028098703

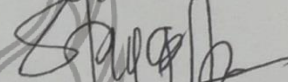
Pembimbing II/Anggota



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001 / NIDN. 0009028703

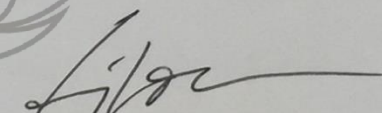
Cognate/Penguji Ahli



Hangga Hardhika, S., Sn., M. Ds.

NIP 19791129 200604 1 003 / NIDN. 0029117906

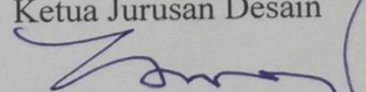
Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farina Az Zahra Putri
NIM : 1912270023
Tahun lulus : 2024
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Farina Az Zahra Putri

NIM. 1912270023

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas ridha dan rahmatnya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan interior ini. Adapun judul Penulisan Tugas Akhir Perancangan yang saya ajukan adalah “PERANCANGAN INTERIOR THE GOODS CAFÉ DAN ERIGO APPAREL PONDOK INDAH MALL II”.

Karya Tugas Akhir untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan dapat selesai dengan baik tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Ibu Riza Septriani Dewi S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Riza telah banyak membantu dalam proses penciptaan karya desain interior The Goods Café dan Erigo Apparel. Saran dan masukan serta *support* selalu diberikan kepada penulis demi kebaikan karya. Bimbingan beliau selalu memberikan pencerahan dalam memecahkan permasalahan desain.
2. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II. Motivasi dan saran beliau sering diberikan kepada penulis demi kebaikan karya. Dari Bapak Danang penulis belajar tentang manajemen waktu dan cara penulisan skripsi Tugas Akhir yang baik dan benar, serta selektif akan detail-detail karya.
3. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Penguji. Dari Pak Hangga penulis belajar bagaimana cara mendesain dan cara penulisan skripsi Tugas Akhir yang baik dan benar. Beliau memberi saran dan masukan serta *support* kepada penulis demi kebaikan karya.
4. Seluruh Dosen PSDI dan staff, yang selama 5 tahun ini telah memberikan ilmu tentang interior kepada penulis. Ilmu ini terbilang baru bagi penulis, namun 5 tahun para dosen PSDI dengan tulus berbagi ilmu mereka kepada penulis. Serta para staff PSDI yang telah membantu adminisrasi dan teknis dalam menempuh pendidikan di Prodi Desain Interior ini.
5. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
Orang tua, Kakak-Kakak Kandung, Kakak-Kakak Ipar, Keluarga Besar, Dio, Shabrina, Naja, Gege, Maudy, Grace, Difa, Nawwaf, Dinda, Mizyal, Dhimas, Pandhu, Mimin,

Dhika, Zaffar, Amer, Rimaya, Mas Sulthan, Citrasymi, Rassie, Azka, Pak Putro, Bu Ayu, Kak Kure, Kak Kenny, Kak Mira, Kak Zyzy, Kak Mumu, Kak Oyan, Mas Faisol, Mas Issu, Kak Reza, Chris, Kak Hana, Iqbal, Adik-Adik Angkatan 20 dan 21, Teman-Teman Parkiran Interior Lintas Angkatan, Teman-Teman Forum Jual Beli Musank tercinta, dan semua rekan Fakultas Seni Rupa yang membantu dalam segala hal.

Semoga orang-orang baik yang terlibat dalam karya Perancangan Interior The Goods Café dan Erigo Apparel Pondok Indah Mall II baik yang tertulis maupun tidak tertulis mendapatkan berkat dan pahala yang melimpah akan kebaikan yang diberikan kepada penulis.

Dengan kesadaran diri dan keterbukaan hati, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam karya perancangan ini. Dengan hal tersebut maka, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan demi kebaikan karya selanjutnya. Semoga karya ini bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya.



Yogyakarta, 10 Juni 2024

Farina Az Zahra Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	15
B. Program Desain.....	19
1. Tujuan Desain	19
2. Sasaran Desain	19
C. Data.....	20
1. Deskripsi Umum Proyek	20
2. Data Non Fisik	21
3. Data Fisik	23
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	54
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	57
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>).....	57
B. Ide Solusi Desain	57
1. Konsep Perancangan	57
2. Ide Solusi Perancangan	58
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	65
A. <i>Schematic Design</i>	65
1. Alternatif Penataan Ruang	65
2. Elemen Pengisi Ruang	76

3. Tata Kondisi Ruang.....	79
4. Elemen Pembentuk Ruang	82
5. Estetika Ruang.....	85
6. Evaluasi Pemilihan Desain.....	86
7. Hasil Desain	87
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer	4
Gambar 2.1 Logo Erigo Appare	20
Gambar 2.2 Logo The Goods Café	20
Gambar 2.3 Denah Lokasi Pondok Indah Mall 2	21
Gambar 2.4 Denah Lokasi Pondok Indah Mall 2	23
Gambar 2.5 Denah Lokasi The Goods Café dan Erigo Appareldi Pondok Indah Mall 2	24
Gambar 2.6 Analisis Lokasi The Goods Café dan Erigo Appareldi Pondok Indah Mall 2	24
Gambar 2.7 Denah Existing Lantai 1 The Goods Cafe dan Erigo Apparel	25
Gambar 2.8 Denah Existing Lantai 2 The Goods Cafe dan Erigo Apparel	26
Gambar 2.9 Facade The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall 2	26
Gambar 2.10 Facade The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall 2	27
Gambar 2.11 Kasir Existing Erigo Apparel x The Goods café	27
Gambar 2.12 Cafe View 1 Existing Erigo Apparel x The Goods café	28
Gambar 2.13 Cafe View 2 Existing Erigo Apparel x The Goods café	28
Gambar 2.14 Kitchen Existing Erigo Apparel x The Goods café	28
Gambar 2.15 Retail Lantai 1 view 1 Existing Erigo Apparel x The Goods café	29
Gambar 2.16 Retail Lantai 1 view 2 Existing The Goods Café dan Erigo Apparel	29
Gambar 2.17 Retail Lantai 2 view 1 Existing Erigo Apparel x The Goods café	30
Gambar 2.18 Retail Lantai 2 view 2 Existing Erigo Apparel x The Goods café	30
Gambar 2.19 Gudang view 1 Existing Erigo Apparel x The Goods café	31
Gambar 2.20 Gudang view 2 Existing Erigo Apparel x The Goods café	31
Gambar 2.21 Zoning Lantai 1 The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall 2	32
Gambar 2.22 Zoning Lantai 2 The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall 2	32
Gambar 2.23 Sirkulasi Lantai 1 The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall	33
Gambar 2.24 Sirkulasi Lantai 2 The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall	33
Gambar 2.25 Proyeksi Hubunan Ruangan The Goods Café dan Erigo Apparel di Pondok Indah Mall 2	34
Gambar 2.26 Diagram of typical restaurantt space adjacencies and flow of materials/people	35
Gambar 2.27 Struktur Oprasional Pelayanan	35
Gambar 2.28 Pola Hubungan Antar Ruang	37
Gambar 2.29 Optimum place setting for three	39
Gambar 2.30 Rectangular table / minimum length and width dinning for six place	39
Gambar 2.31 Minimum clearance behind chair in place	40
Gambar 2.32 Alternatif penataan layout	49
Gambar 2.33 Merchandise cases	50
Gambar 3.1 Gaya Perancangan	58
Gambar 3.2 Konsep Perancangan	58
Gambar 3.3 Logo Baru Erigo	59
Gambar 3.4 Receptionist Erigo HQ	59
Gambar 3.5 Facade Erigo HQ	60
Gambar 3.6 Interior The Goods Café 1	60
Gambar 3.7 Interior The Goods Café 1	61
Gambar 3.8 Interior The Goods Café 1	61
Gambar 3.9 Konsep Youthquake pada Interior	62
Gambar 3.10 Produk Design Erigo1	63

Gambar 3.11 Produk Design Erigo 2	63
Gambar 3.12 Produk Design Erigo 3	64
Gambar 3.13 Campaign Jepang Erigo	64
Gambar 4.1 Diagram Matriks	65
Gambar 4.2 Bubble Diagram Lantai 1 Alternatif 1	66
Gambar 4.3 Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 1	66
Gambar 4.4 Bubble Diagram Lantai 1 Alternatif 2	67
Gambar 4.5 Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 2	67
Gambar 4.6 Bubble Diagram Lantai 1 Alternatif 3	68
Gambar 4.7 Bubble Diagram Lantai 2 Alternatif 3	68
Gambar 4.8 Block Plan Lantai 1 Alternatif 1	69
Gambar 4.9 Block Plan Lantai 1 Alternatif 2	69
Gambar 4.10 Block Plan Lantai 1 Alternatif 3	70
Gambar 4.11 Block Plan Lantai 2 Alternatif 1	70
Gambar 4.12 Block Plan Lantai 2 Alternatif 2	71
Gambar 4.13 Block Plan Lantai 2 Alternatif 3	71
Gambar 4.14 Alternatif I Layout Lantai Satu	72
Gambar 4.15 Alternatif II Layout Lantai Satu	72
Gambar 4.16 Alternatif III Layout Lantai Satu	73
Gambar 4.17 Alternatif I Layout Lantai Dua	74
Gambar 4.18 Alternatif II Layout Lantai Dua	74
Gambar 4.19 Alternatif III Layout Lantai Dua	75
Gambar 4.20 Alternatif Furnitur	76
Gambar 4.21 Alternatif Furnitur Pastry Bar	76
Gambar 4.22 Alternatif Furnitur Meeting Table	77
Gambar 4.23 Rencana Lantai 1	82
Gambar 4.24 Rencana Lantai 2	83
Gambar 4.25 Rencana Plafon lantai 1	84
Gambar 4.26 Rencana Plafon Lantai Dua	85
Gambar 4.27 Perspektif Manual Retail	87
Gambar 4.28 Perspektif Manual Stage	87
Gambar 4.29 Perspektif Manual Seating Area Lt.2	88
Gambar 4.30 Perspektif Manual Office Room	88
Gambar 4.31 Perspektif Render Facade 1	89
Gambar 4.32 Perspektif Render Facade 2	89
Gambar 4.33 Perspektif Render Retail 1	90
Gambar 4.34 Perspektif Render Retail 2	90
Gambar 4.35 Perspektif Render Retail 3	90
Gambar 4.36 Perspektif Render changing room	91
Gambar 4.37 Perspektif Render Lt.1	92
Gambar 4.38 Perspektif Render Lt.1	92
Gambar 4.39 Perspektif Render Lt.1	93
Gambar 4.40 Perspektif Render Stage	93
Gambar 4.41 Perspektif Render Stage 2	94
Gambar 4.42 Perspektif Render Stage 2	94
Gambar 4.43 Perspektif Render Pastry Area 1	95

Gambar 4.44 Perspektif Render Pastry Area 2	95
Gambar 4.45 Perspektif Render Pastry Area 3	95
Gambar 4.46 Perspektif Render Coffee Bar 1	96
Gambar 4.47 Perspektif Render Coffee Bar 2	96
Gambar 4.48 Perspektif Render Coffee bar 3	97
Gambar 4.49 Perspektif Render Lt.2 Seating Area 1	98
Gambar 4.50 Perspektif Render Lt.2 Seating Area 2	98
Gambar 4.51 Perspektif Render Lt.2 Seating Area 3	99
Gambar 4.52 Perspektif Render Lt. Seating Area Hallway	99
Gambar 4.53 Perspektif Render Karaoke Room 1	100
Gambar 4.54 Perspektif Render Karaoke Room 2	100
Gambar 4.55 Perspektif Render Office Room A 1	101
Gambar 4.56 Perspektif Render Office Room A 2	101
Gambar 4.57 Perspektif Render Office Room B 1	102
Gambar 4.58 Perspektif Render Office Room B 2	102
Gambar 5.1 Poster Ideasi	108
Gambar 5.2 Poster Presentasi 1	109
Gambar 5.3 Poster Presentasi 2	110
Gambar 5.4 Aksonometri Lantai 1	111
Gambar 5.5 Aksonometri Lantai 2	112
Gambar 5.6 Skema Bahan	112
Gambar 5.7 Turnitin	113



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Citra Warna.....	17
Table 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang	54
Table 4.1 Tabel Kriteria Alternatif Layout Lantai Satu	73
Table 4.2 Tabel Kriteria Alternatif Layout Lantai Dua	75
Table 4.3 Equipment	78
Table 4.4 Jenis Lampu	79
Table 4.5 Perhitungan Titik Lampu	80
Table 4.6 Perhitungan HVAC.....	82
Table 5.1 Rekapitulasi Anggaran	113
Table 5.2 Rencana Anggaran Biaya	114
Table 5.3 Analisis Harga Satuan	117



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fashion berasal dari bahasa latin yaitu *factio* yang berarti membuat atau mempersiapkan. Oleh karena itu, arti asli kata *fashion* mengacu pada tindakan; *fashion* adalah sesuatu yang dilakukan seseorang berbeda dengan masa sekarang, yang mengartikan *fashion* sebagai sesuatu yang dikenakan oleh seseorang, dan arti asli dari *fashion* juga berkaitan dengan gagasan obsesi atau obsesi (Hendraningrum et.al 2008). Kata ini menunjukkan bahwa barang *fashion* dan pakaian merupakan barang yang paling banyak difetisasi yang diproduksi dan dikonsumsi dalam masyarakat kapitalis (Hendraningrum et.al 2008). Polhemus dan Procter (2001) menyebut *fashion* di Barat merupakan ekspresi yang menggambarkan gaya, pakaian dan dandanan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika pentingnya *fashion* dalam perkembangannya dianggap hanya sebagai tren *fashion* dan gaya saja. Yang mana lebih fokus pada penampilan fisik dan kecantikan seseorang.

Fashion sendiri sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari penampilan dan gaya sehari-hari (Andarista, F., et.al, 2022). *Wearable item* seperti pakaian dan aksesoris tidak hanya sekedar penutup tubuh dan hiasan saja, namun juga sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan identitas pribadi (Hendraningrum et.al 2008). Dunia *fashion* di Indonesia bisa dikatakan berkembang dengan pesat beberapa dekade terakhir yang dimana dulunya banyak masyarakat yang beranggapan bahwa produk asing memiliki kualitas dan desain yang lebih menarik untuk konsumen dibandingkan dengan produk lokal. Namun saat ini, produk lokal diketahui sedang melejit dikarenakan adanya gerakan *local pride* yang diciptakan oleh pengusaha lokal Indonesia (Andarista, F., et.al, 2022). Hal ini juga didukung dari berbagai sisi seperti banyaknya merek desainer lokal yang semakin berpotensi, tingkat perekonomian yang semakin membaik, sampai sektor *retail* yang berkembang pesat (Dian, S., 2018). Selaras dengan yang disampaikan oleh Andarista, F., et.al (2022) juga mengungkapkan bahwa perkembangan *fashion* di Indonesia telah mengalami peningkatan yang tinggi dengan menggunakan kreativitas dan inovasi para desainer muda, meskipun dahulu produk luar negeri dikenal lebih banyak menarik minat konsumen. Oleh karena itu, hal tersebut mengakibatkan meningkatnya minat konsumen terhadap produk lokal terutama pada pasar *fashion* dan salah

satu merek lokal yang sudah berkembang pesat dan mengikuti perkembangan gaya zaman sekarang adalah Erigo Apparel.

Erigo Apparel merupakan merek *fashion* asal Indonesia yang mengembangkan produk *fashion* dengan mengutamakan kualitas tinggi dan desain produk yang mendukung segala perjalanan dan kebutuhan sehari – hari (Website Erigo, 2023). *Fashion* yang ditawarkan Erigo Apparel cenderung terkesan *fashionable*, santai, dan trendi di kalangan remaja, anak muda hingga dewasa (Website Erigo, 2023). Kini di Indonesia, Erigo Apparel telah menjadi salah satu *brand* pakaian terbaik, berkualitas tinggi dan andal di pasar. Hal tersebut juga dibuktikan dengan prestasi Erigo Apparel yang berhasil masuk ke pasar Amerika melalui acara *Fashion Show* terbesar di dunia, New York tahun 2021. Tidak hanya itu, Erigo Apparel saat ini juga merupakan merek *fashion* lokal yang memiliki banyak *retail* di Indonesia dan salah satu *retail* yang akan dibangun oleh Erigo Apparel berlokasi di Pondok Indah Mall 2, Kota Jakarta Selatan yang bekerjasama dengan The Goods Cafe. Erigo Apparel didirikan oleh Muhammad Sadad, perjalanannya di industri pakaian dimulai sejak tahun 2011 dari sebuah studio kamar salah satu apartemen di wilayah Depok, tanpa karyawan atau tim satu pun dan pada tahun 2013 dikisahkan bahwa Muhammad Sadad menjadi awal mula dirinya melahirkan nama Erigo Apparel sebagai sebuah identitas *brand* bisnis *fashion*-nya. Awalnya, Erigo Apparel pertama kali berjualan *offline* pada acara JakCloth pada pertengahan 2013 lalu melanjutkan penjualan secara *offline* melalui *event-event* dan saat ini telah mengembangkan *retailnya* di Indonesia, salah satunya *retail* yang terbaru ialah kolaborasi antara Erigo Apparel dan The Goods Café (Website Erigo, 2023).

The Goods Café merupakan bagian dari The Goods Dept, yang dimana The Goods Dept sendiri adalah *concept store* yang berbasis di Jakarta dan dikelola oleh PT. Cipta Retail Prakarsa (Website The Goods Dept, 2023). Sejak tahun 2010, The Goods Dept telah menjadi andalan *fashion* dan *lifestyle* orang Indonesia, tidak hanya merek dari Indonesia saja ada juga merek internasional dan yang membedakannya dengan *retail-retail* lain adalah produk yang variatif dan selalu mengikuti perkembangan tren *fashion* saat ini (Prabowo, V. A., et.al, 2022). Berdasarkan pemilik dari The Goods Dept mengungkapkan bahwa The Goods Dept memang diperuntukkan sebagai wadah produk lokal yang dikurasi untuk bersaing dengan produk internasional. Tidak hanya itu, The Goods Dept juga telah menjadi lokasi berbagai acara, seperti pameran seni, pemutaran film, peluncuran produk eksklusif dan lain-lain. The Goods Dept sendiri merupakan *ISP* bagi The Goods Cafe, Goods Burger, dan The Goods Dinner. Dengan begitu, The Goods Dept menghadirkan pengalaman baru untuk konsumen mereka

yang dapat berbelanja sekaligus menikmati hidangan-hidangan yang disediakan oleh The Goods Café.

Saat ini, The Goods Café melakukan kolaborasi dengan Erigo Apparel namun permasalahan pada *retail* The Goods Café dan Erigo Apparel yang ada pada saat ini masih cukup banyak, sebagian diantaranya adalah permasalahan yang berkaitan dengan fungsi ruang yang sebelumnya hanya digunakan sebagai *retail* dan *café* yang seharusnya dapat digunakan secara maksimal serta permasalahan desain interior yang ada saat ini yang tidak sepadan dengan harga barang- barang yang ditawarkan.

Dalam merancang *retail* The Goods Café dan Erigo Apparel ini menggunakan metode pendekatan *brand-centric spatial*, dengan maksud mengintegrasikan desain yang merepresentasikan identitas dan nilai dari setiap merek dikarenakan The Goods Café dan Erigo Apparel akan menciptakan keunggulan dari sebuah kolaborasi yang dapat memberikan keunikan bisnis yang berbeda dari pesaing yang lain.

Dalam tugas akhir karya ini, ruangan yang akan didesain adalah *retail*, *café*, serta tambahan ruang *coworking room*, *karaoke room*, dan *mini stage*. Hal yang menjadi pertimbangan ialah luas area perancangan yang memenuhi kriteria, ruangan tersebut mempunyai nilai fungsional tinggi, dan dapat digunakan secara maksimal oleh pengguna ruang.

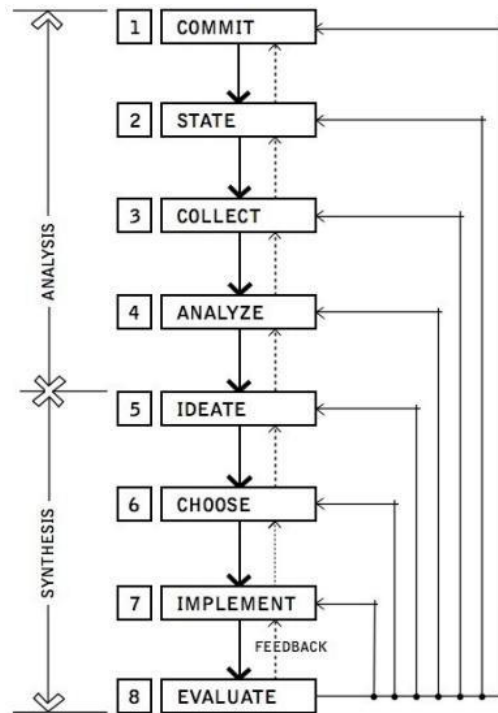
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Adapun metode desain yang dipilih dan diterapkan dalam mekanisme perancangan interior The Goods Café dan Erigo Apparel ini menggunakan metode yang mengacu pada buku yang ditulis oleh Rosemary Kilmer (2021), dalam proses tahapan dalam merancang menurut metode ini terdapat dua tahap yaitu tahap pertama merupakan *programming*, yang meliputi proses menganalisis permasalahan yang didalamnya adalah mengumpulkan literatur, data fisik, data non-fisik, serta data penunjang dari objek perancangan, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua yang merupakan tahapan yang akan memunculkan sejumlah pilihan atau alternatif desain dan solusi atas permasalahan yang telah dijabarkan pada proses *programming* yang kemudian dapat dipilih dan ditentukan alternatif solusi yang paling tepat.

2. Metode Desain

Pada perancangan interior The Goods Café dan Erigo Apparel menggunakan Metode Perancangan yang ditulis oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (2021), berikut adalah tahapan dari metode desain di atas



Gambar 1.1 Skema Metode Desain Rosemary Kilmer

(Sumber: Rosemary & Otie, 2021)

a. *Commit*

Dalam proses perancangan tidak lepas dari komitmen untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang telah disepakati dan dapat dilakukan dengan membuat jadwal sebagai pengingat. Dalam langkah ini, proses yang dilakukan adalah survei lapangan, mencari desain objek pembanding perancangan, dan membuat langkah kerja.

b. *State*

Dalam tahap ini mencakup mendefinisikan masalah yang ada dalam objek perancangan interior The Goods Café dan Erigo Apparel. Proses yang dijalankan meliputi pengumpulan semua data gambar kerja, mengamati ruang di lapangan, dan penyimpulan masalah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

c. *Collect*

Dalam tahap ini mengacu pada “*Programming*” dan melibatkan pengumpulan data yang disajikan secara tertulis. Adapun beberapa Langkah yang dapat dilakukan, yaitu Studi Literatur yang dilakukan dengan cara mencari berbagai referensi yang dapat memberikan informasi tentang *retail* dan *cafe*.

d. *Analyze*

Dalam tahap ini dilakukan pendalaman informasi secara menyeluruh terkait masalah dan mengelompokkan ke dalam kategori yang berhubungan. Menyelidiki data yang sudah terkumpul dan mencatat hal yang penting untuk solusi akhir. Teknik dalam menganalisis dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya diagram konseptual, diagram matriks, dan lain sebagainya. Lalu penulis akan membuat penentuan masalah yang dapat disimpulkan dari pengumpulan data.

e. *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan proses membuat beberapa alternatif desain untuk mendapatkan solusi yang paling tepat. Tahap ini terdiri dari dua fase, yaitu fase penggambaran skematik dan penjelasan konsep. Terdapat beberapa tahap yang akan dilakukan untuk mengumpulkan ide desain:

1) Penyusunan Konsep

Penyusunan konsep dilakukan sebagai solusi dari permasalahan yang telah ditemukan pada analisis sebelumnya

2) Pembuatan Skema Desain

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan skema desain dengan tujuan menjadikannya acuan kerja dalam proses perancangan objek The Goods Café dan Erigo Apparel.

3) Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* sebagai gambaran awal acuan desain yang akan dibuat.

4) Pembuatan alternatif *zoning*, *layout* dan denah.

Pembuatan berbagai alternatif ini dilakukan dengan maksud memberikan pilihan terbaik yang nantinya akan dirancang.

f. *Choose*

Pada tahap ini dilakukan pemilihan alternatif desain yang paling sesuai dengan keinginan, tujuan dan kebutuhan klien dengan mempelajari konsep yang dipilih. Setelah seleksi, gambar kerja dan detail dibuat. Pada fase ini dilakukan proses penyajian pilihan desain yang dibuat kepada klien, bertanya kepada klien, membimbing klien dan mengambil keputusan.

g. *Implement*

Dalam tahap ini dilakukan pengomunikasian ide melalui gambar *final*, rencana, *rendering*, dan dokumen lain, diantaranya: pembuatan *draft* FFE (*furniture, furnishing, dan equipment*), pembuatan rencana *mechanical electrical*, pembuatan RAB (Rencana Anggaran Biaya), pembuatan gambar kerja ruang menggunakan *autoCAD*, pembuatan animasi ruang dan file presentasi ruang.

h. *Evaluate*

Pada tahap ini, proyek ditinjau dan evaluasi kritis melalui proses yang dicapai untuk melihat apakah proyek yang dibangun dapat memecahkan masalah. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan presentasi di hadapan pelanggan, meminta feedback dari pelanggan dan melakukan perubahan yang diperlukan sesuai kebutuhan pelanggan.

Dalam perancangan The Goods Café dan Erigo Apparel penulis melakukan metode desain sampai pada tahap implementasi desain. Hasil desain yang disajikan berupa perspektif *rendering* final, gambar kerja dan RAB.