BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

1. Tema Desain

Untuk menciptakan ruang penjualan suasana baru yang berpijak pada pertimbangan estetika, dalam upayanya menarik minat pembeli. Perancang memberikan pandangan tema : Streamline Modern.

2. Gaya Desain

Gaya Streamline Modern,

Gaya ini berkembang pada tahun 1920-an di Amerika, ciri-cirinya :


b. Secara khusus meninggabungkan kesukaan kaum Futuris terhadap kecepatan dan gerak dan pada garis-garis manis yang digunakan oleh kaum Ekspresionis.

c. Landasan gerak yang digunakan adalah kecepatan dan efisiensi.

d. Biasanya bentuk-bentuk yang menyudut lengkung, bertumpu dan geometrik serta dikombinasikan dengan setrip-setrip.
e. Adanya kelonggaran dalam penggunaan hiasan yang berselera popular dan penggunaan skema warna koral, beige dan hijau apel (Desain Interior Amerika abad 20, h, 268-271).


A. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN

1. Sirkulasi

Untuk mencapai pola-pola sirkulasi yang memenuhi syarat perlu diperhatikan kebutuhan-kebutuhannya dan faktor lain yang berhubungan dengan fasilitas keselamatan yaitu tangga darurat, fasilitas hydrant escalator, entrance, ruang kelistrikan dan fasilitas lain yang terkait yaitu kemudahan pencapaian pemilihan barang dagangan, ruang ganti / fitting room, stock room, pembayaran.

Dalam mencapai kemudahan pemilihan barang perlu penataan ulang perabot dengan pertimbangan ukuran jarak antar perabot yang dianjurkan (lihat data & informasi dari literature & standarisasi di halaman depan).
2. Ruang dan Zona

a. Zona Entrance

Area entrance pada sebuah toko adalah daerah yang terletak di bagian depan, peran sebuah entrance toko sangat terkait dengan bagaimana seorang pengunjung / orang yang lewat jadi tertarik untuk memasuki toko. Dalam perancangan area entrance didasarkan pada pertimbangan proporsi, skala keseimbangan, keselarasan, kesatuan, keragaman dan tekanan.

Perubahan bentuk entrance tentunya menampilkan penataan yang menarik dari segi estetika.

b. Ruang / Zona Penjualan

Di tempat ini disajikan bermacam-macam produk yang ditawarkan kepada konsumen. Pertimbangan pemakaian keluasan ruang untuk display barang dagangan didasarkan pada keserasian, kerapihan, dekorasi dan adanya fasilitas yang memudahkan pengunjung dalam melihat dan memilih barang.

c. Zona Kasir, Pengepakan.

Peletakan tempat kasir pengepakan didasarkan pada kemudahan pencapaian oleh pengunjung / konsumen.
d. Ruang Simpan.

Penambahan ruang simpan dirasa perlu untuk mengurangi kepadatan di area display.

e. Ruang Pass

Penempatan ruang pass di lay out didasarkan pada tempat yang strategis dan mudah dijangkau.

3. Unsur Pembentuk Ruang

a. Lantai

Perubahan rencana lantai mengikuti bentuk rencana penyusunan lay out sehingga kesarisan dan kesatuan terbentuk.

b. Dinding

Perubahan hanya sedikit yaitu pada peletakan ruang simpan dan ruang pass.

c. Plafon

Perubahan bentuk plafon didasarkan pada kesarisan dengan lay out di bawahnya / penataan perabot.
4. Tata Kondisional

Untuk penyusunan pencahayaan pada tiap ruang dapat menggunakan pencahayaan yang sudah ada karena peletakan titik lampu dapat dipindahkan sesuai dengan posisi konfigurasi lay out / mengikuti pola peletakan gypsum board pada langit-langit. Sedangkan untuk penyusunan penempatan titik penghawaan dan tata suara di plafon sedikit mengalami perubahan menyesuaikan peletakan gypsum board.

5. Perabot

Perabot-perabot yang dipakai ada yang baru dan yang sudah ada. Pemakaian perabot bentuk baru didasarkan pada kesatuan tema dan gaya yang ingin ditampilkan.

6. Bahan dan Warna

Aplikasi bahan didasarkan pada ketersediaan bahan di pasaran dan ekonomis, sedangkan aplikasi warna didasarkan pada warna-warna logo matahari, yaitu warna hijau dan merah. Sedangkan warna putih tetap menjadi ciri khas / kecenderungan warna inti toko matahari dan warna yang lain adalah warna tambahan.