

**REDESAIN INTERIOR
ANSOR'S SILVER
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**Disusun oleh :
Dede Affian Surya
1410087123**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
2019**

ABSTRAK

ANSOR'S SILVER merupakan salah satu toko perak terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di kawasan Kotagede. Namun, ANSOR'S SILVER memiliki interior yang terbilang kurang menarik maka dari itu perlu dilakukan *redesign*. Solusi ini diberikan dengan tujuan memberikan hal baru dan kesan berbeda dibandingkan toko perak lainnya, serta lebih mampu mengedukasi masyarakat di era *modern*. Proses *redesign* dimulai dengan mengumpulkan data berupa fakta lapangan yang meliputi pengukuran, pengamatan dan wawancara dari berbagai sumber yang terkait. Selanjutnya dengan memaparkan masalah yang terdapat pada ANSOR'S SILVER. Proses masalah tersebut akan menjadi acuan untuk mencari solusi berupa ide dan pengembangan desain. Beberapa ide akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan desain terbaik. Hasil akhir perancangan interior ini diharapkan dapat mempertahankan bangunan *heritage* yaitu bangunan Kolonial dan Jawa (Indis) yang melekat pada ANSOR'S SILVER dengan kesan eksklusif dan dapat memberikan kenyamanan dan kelengkapan untuk sebuah *central* toko perak di Kotagede. Hasil dari *redesign* mementingkan fungsi dan kelengkapan fasilitas. Fungsi yang dimaksud meliputi sirkulasi, *layout furniture*, dan penataan *lighting* sesuai dengan kebutuhan. Kelengkapan meliputi fasilitas *workshop* yang lengkap sesuai dengan kebutuhan. Selain itu juga, menambahkan ruangan konsultasi, ruang pameran sejarah, ruang katalog, dan ruang studio desain untuk kebutuhan *custom* perhisian. *Redesign* ANSOR'S SILVER menggunakan filosofi Kembang Waru dan transformasi bentuk Babon Aniem. Berdasarkan hal tersebut diharapkan dapat mejadikan ANSOR'S SILVER berbeda dengan toko perak lainnya di kawasan Kotagede.

Kata kunci: ANSOR'S SILVER Kotagede, Interior Toko Perak, Eksklusif, *Heritage*, Kembang Waru

ABSTRACT

ANSOR'S SILVER is one of the largest silver shops in Special Region of Yogyakarta, precisely in Kotagede area. ANSOR'S SILVER has an interior that is somewhat less interesting, therefore needs to be redesigned. This solution is provided with the aim of providing new things and different impressions than other silver stores, and is better able to educate people in the modern era. The redesign process starts with collecting data in the form of field facts which include measurements, observations and interviews from various related sources. Then, explain the problems that found at ANSOR'S SILVER. The process of the problem will be a reference for finding solutions in the form of ideas and design development. Some ideas will be evaluated to get the best design. The final results of this interior design are expected to maintain heritage buildings, the Colonial and Javanese (Indische) buildings that are attached to ANSOR'S SILVER with an exclusive impression and can provide comfort and completeness for a silver shop center in Kotagede. The results of the redesign are concerned with functions and facilities. The functions in question include circulation, furniture layout, and lighting arrangement according to needs. Completeness includes complete workshop facilities as needed. In addition, it adds consulting rooms, historical exhibition halls, catalog rooms, and design studio rooms for custom needs. ANSOR'S SILVER redesign uses the philosophy of Kembang Waru and Babon Aniem form transformation. Based on this, it is expected to be able to make ANSORS SILVER different from other silver stores in the Kotagede area.

Keywords: *ANSOR'S SILVER Kotagede, Silver Shop Interior, Exclusive, Heritage, Kembang Waru*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR ANSOR'S SILVER DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA diajukan oleh Dede Affian Surya, NIM 1410087123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005

Pembimbing II/Anggota

Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.
NIP 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih., ST., MT.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Gusti Allah atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, Sidiq Priyanto dan Erma Suryani yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat, P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

10. Yth. Bapak H Ansor Karto Utomo selaku pemilik toko perak Ansor's Silver yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait Ansor's Silver.
11. Laurentia Adinda Pratidina yang selalu bersedia memberi bantuan, dorongan dan dukungan dari segi apapun.
12. Teman-teman Barockah Little Home, Kontron, Parkiran Interior, Kantin Klup, IMDI, Lobi Pink Ponk, Nasdem Oye, Teroris Nawawijaya, Bjong Ngopi, Genk Gila, Peppi, Abdul, Juju, Nisha, Adhi, Gepenk, Tifyan, Singgih, Herku, Odin, Rizal, Marina, Bagus, Tuak, Balon, Oni, Yosi, Rio, Toho, Kemproh, Sofa, dan Sinde .
13. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Konco Kandunk, Indis, Gradasi, Sak Omah, Guratan, Dimensi, dan Poros.
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
15. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 18 Februari 2019

Penulis

Dede Affian Surya

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Februari 2019

Dede Affian Surya

NIM 1410087123



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
a. Memahami Tujuan (<i>Sense Intent</i>)	3
b. Mengetahui Konteks (<i>Know Context</i>)	4
c. Mengenal Masyarakat (<i>Know People</i>)	4
d. Menyusun Gagasan (<i>Frame Insights</i>)	4
e. Mengeksplorasi Konsep (<i>Explore Concepts</i>)	4
f. Menyusun Solusi (<i>Frame Solutions</i>)	4
g. Merealisasikan Penawaran (<i>Realize Offerings</i>)	5
2. Metode Desain	5
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah	5
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	6
BAB II PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain	7
a. Sejarah dan Perkembangan Toko	7

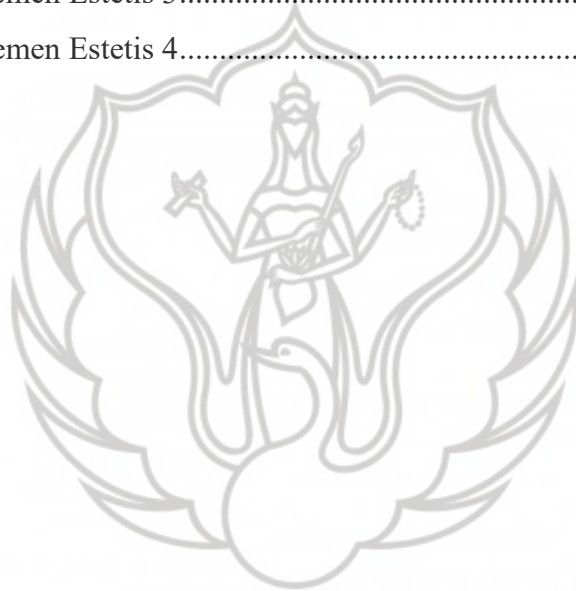
b.	Jenis-Jenis Toko	8
1)	Toko Khusus (<i>Specialty Store</i>)	8
2)	Toko Kelontong (<i>Convenience Store</i>).....	9
3)	Toko Swalayan (<i>Supermarket</i>).....	9
4)	Toko Serba Ada atau Pasaraya (<i>Department Store</i>).	9
5)	Toko Super (<i>Superstore</i>).....	9
a)	Toko Kombinasi (<i>Combination Store</i>)	9
b)	<i>Hypermarkets</i>	10
c)	Toko Diskon (<i>Discount Store</i>).....	10
d)	Toko Potongan Harga (<i>Off Price Store</i>)	10
c.	Perkembangan Desain Toko.....	11
2.	Tinjauan Pustaka Tentang Teori khusus	13
a.	<i>Heritage</i>	13
b.	Kembang Waru.....	15
B.	PROGRAM DESAIN.....	16
1.	Tujuan Desain	16
2.	Sasaran Perancangan.....	17
3.	Data	17
a.	Deskripsi Umum.....	17
b.	Data non fisik	18
c.	Data Fisik	20
1)	Penataan Ruang.....	21
2)	Elemen Pembentuk Ruang.....	22
3)	Pengisi Ruang	26
4)	Sistem Mekanikal Elektrikal.....	32
5)	Elemen Dekoratif.....	33
d.	Data Literatur	34
1)	Toko	34
a)	Area sirkulasi	35
b)	Area <i>service</i>	35
c)	Area <i>display</i>	36

2) <i>Store Atmosphere</i>	43
3) <i>Workshop</i>	49
a) Pengertian	49
b) Ergonomi <i>workshop</i>	50
c) Meja dan kursi kerja	51
4) <i>Custom</i>	54
a) Pengertian	54
b) Ruang konsultasi	55
c) Perpustakaan katalog perhiasan	56
d) Studio desain	57
5) Daftar Kebutuhan dan Kriteria	58
a) Daftar Kebutuhan	58
BAB III PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN	61
A. PERNYATAAN MASALAH (<i>Problem Statement</i>)	61
B. IDE SOLUSI DESAIN (<i>Ideation</i>)	62
1. Konsep perancangan	62
a. Tema	62
b. Warna Perancangan	64
c. Material Perancangan	65
2. Solusi Permasalahan	66
a. Solusi Tiap Ruang	67
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	70
A. ALTERNATIF DESAIN DAN EVALUASI	70
1. Alternatif Ruang	70
a. Alternatif Suasana Ruang	70
b. Komposisi Warna	72
c. Komposisi Bentuk	73
d. Alternatif Komposisi Material	75
e. Alternatif Dekorasi	76
2. Alternatif Penataan Ruang	77
a. Diagram <i>Matrix</i>	78

b.	Alternatif Diagram <i>Bubble</i>	78
c.	Alternatif <i>Zoning</i>	79
d.	Sirkulasi	80
e.	Alternatif <i>Layout</i>	81
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	84
a.	Lantai	84
b.	Dinding	84
c.	Plafon	85
4.	Alternatif Pengisi Ruang	85
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	87
a.	Rencana Lampu	87
b.	Rencana Penghawaan	88
B.	HASIL DESAIN	89
1.	<i>Rendering</i> Perspektif	89
a.	<i>Showroom</i>	89
b.	Area Tunggu Karyawan	91
c.	Studio Desain	93
d.	Ruang Konsultasi dan Pameran Sejarah	95
e.	Ruang Katalog dan Arsip Karya	96
f.	Ruangan <i>Workshop</i>	96
g.	Gudang	97
h.	Aksonometri	98
2.	<i>Layout</i>	100
3.	Detail Khusus	101
a.	Desain <i>Custom</i> Elemen Khusus	101
b.	Desain <i>Custom furniture</i>	103
	BAB V PENUTUP	107
A.	Kesimpulan	107
B.	Saran	107
	DAFTAR PUSTAKA	108
	LAMPIRAN	110

A.	Hasil <i>Survey</i>	110
1.	Surat Izin <i>Survey</i>	110
2.	Hasil <i>Survey</i> Data Lapangan	111
3.	Gambar Kerja Data Lapangan.....	115
B.	Proses Desain	116
1.	Sketsa Alternatif Desain.....	116
2.	Foto Proses Desain.....	118
C.	Presentasi Desain.....	120
1.	Prespektif dan Sketsa Manual.....	120
a.	Perspektif.....	120
b.	Sketsa Manual	126
2.	Animasi dalam bentuk CD.....	127
	(Terlampir)	127
3.	Poster dan katalog presentasi	127
a.	Poster	127
b.	Katalog	128
4.	Foto Skema Bahan	129
5.	Foto Maket	130
D.	Detail Satuan Pengerjaan	132
1.	Rekapitulasi <i>Engineer Estimate</i> (EE) Interior	132
2.	Perhitungan Cahaya	135
3.	Perhitungan MCB Listrik.....	141
4.	Perhitungan Kebutuhan AC	142
E.	Gambar Kerja	144
1.	Denah	144
2.	<i>Layout</i>	144
3.	Potongan A – A’	144
4.	Potongan B – B’	144
5.	Potongan C – C’	144
6.	Potongan D – D’	144
7.	Rencana Lantai.....	144

8. Rencana Plafon	144
9. Rencana Lampu	144
10. Rencana AC	144
11. <i>Furniture Custom 1</i>	144
12. <i>Furniture Custom 2</i>	144
13. <i>Furniture Custom 3</i>	144
14. <i>Furniture Custom 4</i>	144
15. Elemen Estetis 1	144
16. Elemen Estetis 2	144
17. Elemen Estetis 3	144
18. Elemen Estetis 4	144



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Fungsi dan Penggunaan Ruang	19
2. <i>Showroom</i> 1	26
3. <i>Showroom</i> 2	27
4. <i>Showroom</i> 3	27
5. <i>Showroom</i> 4	28
6. <i>Showroom</i> 5	28
7. <i>Showroom</i> 6	28
8. <i>Showroom</i> 7	29
9. <i>Showroom souvenir</i>	30
10. <i>Workshop</i>	31
11. Ruang tunggu	31
12. Ruang administrasi	32
13. Kebutuhan <i>Showroom</i>	58
14. Kebutuhan <i>Workshop</i>	59
15. Kebutuhan Ruang Konsultasi dan Pameran Sejarah	60
16. Kebutuhan Studio Desain	60
17. Permasalahan dan Solusi	66
18. Permasalahan dan Solusi pada Bagian Ruang	67
19. Evaluasi alternatif suasana ruang 1	71
20. Evaluasi alternatif suasana ruang 2	72
21. Evaluasi alternatif <i>layout</i> 1	82
22. Evaluasi alternatif <i>layout</i> 2	83
23. Evaluasi alternatif <i>furniture</i> 1	86
24. Evaluasi alteratif <i>furniture</i> 2	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
2. Lokasi ANSOR'S SILVER Yogyakarta	18
3. Gambar <i>Layout</i> dan <i>Zoning</i> Lantai 1	20
4. Gambar Kerja <i>Layout</i> , <i>Zoning</i> , dan Sirkulasi Lantai 1	21
5. Tegel Polos dan Tegel Bermotif <i>Frame</i>	22
6. Dinding Putih dan Ornamen	23
7. Pilar ANSOR'S SILVER Yogyakarta	23
8. Plafon Kayu ANSOR'S SILVER Yogyakarta	24
9. Plafon Kayu ANSOR'S SILVER Yogyakarta	24
10. Plafon Kayu ANSOR'S SILVER Yogyakarta pada Ruang <i>Souvenir</i>	25
11. Lampu ANSOR'S SILVER Yogyakarta pada Ruang <i>Souvenir</i>	33
12. Lampu Spot pada Sisi Dalam Lemari <i>Display</i>	33
13. Elemen Dekoratif ANSOR'S SILVER	34
14. Cara <i>display</i> horizontal	37
15. Cara <i>display</i> vertikal	37
16. Hubungan antara <i>display</i> dan <i>human dimentions</i>	39
17. Hubungan antara <i>display</i> dan <i>human dimentions</i>	40
18. Tipe <i>display</i> produk	41
19. Meja dan Kursi <i>Workshop</i> yang Tidak Sesuai Ergonomi	51
20. Ergonomi posisi kerja	54
21. Ergonomi perbedaan posisi saat bekerja	54
22. Ukuran optimal saat bekerja	54
23. Posisi tempat duduk	54
24. Suasana ruang	62
25. Contoh <i>setting</i> lampu spot	63
26. Filosofi Kembang Waru	64
27. Skema warna	64
28. Alternatif suasana ruang 1	71
29. Alternatif suasana ruang 2	71
30. Komposisi warna	73
31. Komposisi warna 2	73
32. Kue Kembang Waru dan Babon Aniem	75
33. Skema material	76
34. Elemen dekorasi 1	76
35. Elemen dekorasi 2	77
36. Tata ruang bangunan Jawa	78
37. Diagram matriks	78
38. Diagram <i>bubble</i>	79
39. <i>Block plan</i>	80
40. Sirkulasi	81
41. Alternatif <i>layout</i> 1	82
42. Alternatif <i>layout</i> 2	83

43. Elemen lantai.....	84
44. Motif tegel kunci.....	84
45. Elemen dinding	85
46. Elemen plafon	85
47. Alternatif <i>furniture</i> 1	86
48. Alternatif <i>furniture</i> 2	87
49. Rencana pencahayaan	88
50. HVAC dan <i>exhaust</i>	89
51. <i>Showroom</i> 1.....	90
52. <i>Showroom</i> 2.....	90
53. Kasir pada <i>showroom</i>	91
54. Ruang tunggu karyawan dan resepsionis 1	91
55. Ruang tunggu karyawan dan resepsionis 2	92
56. Ruang <i>briefing</i> pada studio desain	93
57. Area kerja studio	94
58. Area konsultasi.....	95
59. Area pameran sejarah.....	95
60. Ruang katalog	96
61. Ruang <i>workshop</i>	97
62. Gudang perhiasan.....	98
63. Aksonometri.....	98
64. Aksonometri pembagian ruang	99
65. <i>Layout</i>	100
66. <i>Background</i> kasir	101
67. Tiang joglo	102
68. Atap pintu masuk dan keluar.....	102
69. Lampu dinding	103
70. Meja resepsionis.....	103
71. Rak perhiasan 1	104
72. Rak perhiasan 2 (LCD <i>touch screen</i>).....	104
73. Rak perhiasan 3	105
74. Rak perhiasan 4 (LCD <i>touch screen</i>).....	105
75. Lemari penyimpanan.....	106
76. Rak <i>display</i> pameran sejarah.....	106
77. Meja kerja <i>workshop</i>	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perhiasan merupakan salah satu harta yang paling populer dan digemari bukan hanya di Indonesia namun juga di berbagai negara di dunia. Perhiasan dianggap sebagai salah satu kebutuhan *fashion* dan media investasi. Perkembangan zaman berdampak pula terhadap perkembangan perhiasan. Perhiasan berkembang menjadi suatu industri yang besar. Industri ini tidak hanya didasarkan untuk tercapainya kepuasan pribadi, namun juga menjadi faktor pertumbuhan ekonomi. Banyak negara yang berlomba menjadi produsen ataupun eksportir karena keuntungan yang didapatkan, baik peningkatan secara ekonomi maupun wisatawan yang akan menambah devisa negara, salah satunya Indonesia.

Berdasarkan bahan pembuatnya perhiasan terbagi menjadi beberapa macam, antara lain perak, emas, tembaga, platina, karatium, *stainless steel*, titanium, palladium, perunggu, kuningan, alpaca, dan timah. Perak memiliki ciri khusus yakni permukaan yang halus dan berkilau. Ciri khusus inilah yang menyebabkan perak menjadi salah satu bahan perhiasan yang digemari oleh masyarakat, terutama masyarakat di Yogyakarta yakni tepatnya di Kawasan Kotagede. Hal ini dapat dibuktikan pada tahun 1970 hingga 1980 yang menjadi puncak kejayaan perak di Kotagede. Beberapa kawasan yang menjadi sentra produsen dan toko perak dari masa kejayaan hingga saat ini adalah Jalan Kemasan, Jalan Modorakan, dan Jalan Tegal Gendu. Deretan toko perak dengan gaya kolonial dan tradisional dapat ditemui di kawasan tersebut namun terdapat salah satu toko perak terbesar dan cukup menjadi incaran para wisatawan baik dalam dan luar negeri yakni ANSOR'S SILVER.

ANSOR'S SILVER berdiri pada tahun 1956. Pendiri toko perak ini adalah H. Ansor Karto Utomo. Toko perak ini terletak di Jalan Tegal Gendu No. 28, Prenggan, Kotagede, Yogyakarta. Toko perak ini menjual berbagai jenis perhiasan seperti cincin, kalung, hiasan meja, dan sebagainya. Hal menarik yang dapat dilihat dari ANSOR'S SILVER selain perhiasan berbahan perak yang cukup

lengkap adalah bangunannya. Kesan Indis sangat melekat pada interior bangunan dengan ornamen, penataan ruang yang mendukung, dan proses jual beli yang dilakukan.

Bangunan ANSOR'S SILVER berdiri pada tahun 1870 dengan luas 3.270 m² yang terdiri dari dua lantai. Secara menyeluruh bangunan ANSOR'S SILVER mengingatkan pada zaman Belanda, namun gaya arsitektur bangunan dipengaruhi oleh kebudayaan Jawa yang khas dengan gaya bangunan yang tinggi menjulang. Sedangkan apabila diperhatikan bagian lantai ANSOR'S SILVER dipengaruhi oleh kebudayaan Cina, hal ini dapat dilihat pada ornamen keramiknya. Selain kesan yang cukup kolonial dari bangunan yang dimiliki, ANSOR'S SILVER juga memunculkan kesan tradisional. Kesan tradisional ini dapat terlihat dari proses jual beli yang dilakukan. *Display* produk yang mudah ditemui di berbagai toko perak biasa, menjadikan penjualan di ANSOR'S SILVER terlihat tradisional, padahal sasaran atau target pasar yang dituju adalah kalangan menengah ke atas. Hal yang bertolak belakang inilah yang mendasari *redesign* perlu untuk dilakukan.

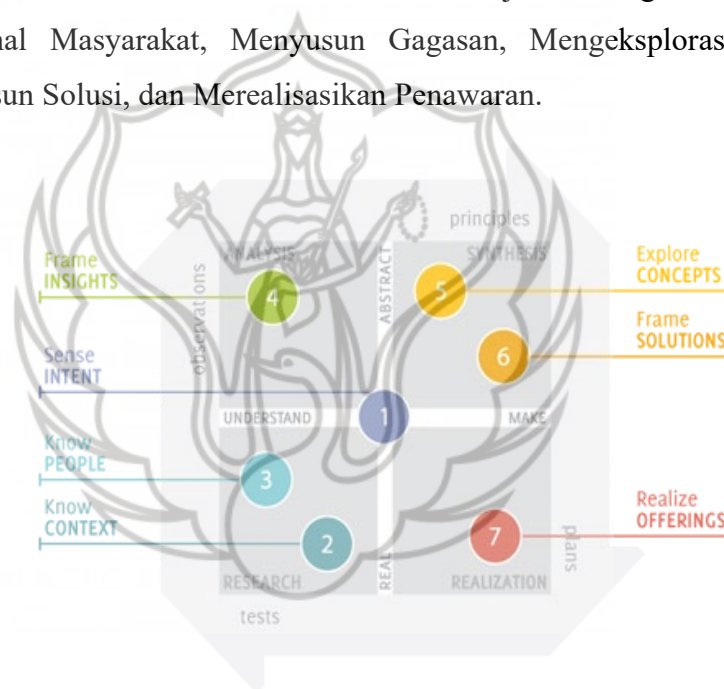
Redesign atau perubahan tata ruang pada ANSOR'S SILVER diawali dengan perubahan konsep penjualan. Konsep yang ditawarkan adalah penampilan sisi eksklusif dari ANSOR'S SILVER itu sendiri dengan cara membatasi *display* produk dan melayani pembelian dengan cara *custom*. Peningkatan pelayanan *custom* tentunya membutuhkan tambahan ruang yakni ruang yang digunakan untuk mendesain perhiasan yang diinginkan *client* atau pembeli. Selain itu, penambahan ruangan konsultasi dan ruangan *workshop*. Ruangan konsultasi yang ditawarkan meliputi ruangan konsultasi yang menjadi tempat untuk tukar pikiran dan filosofi dari suatu perhiasan antara *client* atau pembeli dengan penjual, dan ruangan konsultasi yang menjadi tempat untuk berdiskusi mengenai dampak perhiasan perak terhadap kulit yang dapat dilakukan antara *client* atau pembeli dengan dokter ahli kulit. Ruangan *workshop* akan mendapat sentuhan *redesign* yang lebih menarik sehingga menimbulkan kesan berbeda terhadap ANSOR'S SILVER apabila dibandingkan dengan toko perak lainnya yang diharapkan dapat menarik minat para *client* atau pembeli dan memunculkan karakter dari

ANSOR'S SILVER. Beberapa usulan *redesign* tersebut yang akan digunakan dalam pelaksanaan dan diharapkan setelah pelaksanaan dilakukan dapat meningkatkan pendapatan dari ANSOR'S SILVER.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Perancangan Toko Perak ANSOR'S SILVER ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 *Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*, Kumar, 2012)

a. Memahami Tujuan (*Sense Intent*)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

b. Mengetahui Konteks (*Know Context*)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

c. Mengenal Masyarakat (*Know People*)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

d. Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

e. Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses *brainstorming* terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun *prototype* kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

f. Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistemkan konsep, mengevaluasi konsep, mengomunikasikan solusi, dan mengorganisir solusi.

g. Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan *prototype* yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

2. **Metode Desain**

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Kumar (2012) terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan mencakup mengenai fakta-fakta kunci. Fakta-fakta kunci adalah potongan informasi singkat yang akan didapat dari pihak ANSOR'S SILVER. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek. Wawancara pakar subjek yang dimaksud adalah wawancara yang akan dilakukan kepada kepala pengelola toko perak yakni ANSOR'S SILVER, pembeli dan dosen yang memahami tentang perancangan ruang komersial toko perak.

Metode penelusuran masalah menurut Kumar (2012) terbagi pula menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan. Kunjungan lapangan dilakukan dengan melakukan survei pada Toko Perak ANSOR'S SILVER, hal ini bertujuan untuk mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Selanjutnya, proses penyusunan gagasan mencakup mengenai jaringan aktivitas. Jaringan aktivitas yang dimaksud adalah pengumpulan daftar aktivitas yang terjadi di Toko Perak ANSOR'S SILVER, hal ini bertujuan untuk menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide adalah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan metode sesi pembentukan ide.

Metode sesi pembentuk ide dilakukan dengan menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi kepada *client*. Dalam hal ini solusi ditunjukkan kepada Toko Perak ANSOR'S SILVER.

Metode pengembangan desain adalah proses penyusunan solusi. Proses penyusunan solusi dilakukan dengan pembuatan *storyboard* solusi. *Storyboard* solusi adalah rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan. Tujuan dari pembuatan *storyboard* solusi ini untuk menjelaskan bagian dari sistem konsep yang akan dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain adalah proses mewujudkan penawaran. Proses mewujudkan penawaran dilakukan dengan rencana *platform*. Rencana *platform* meliputi pemilihan alternatif desain, alternatif *layout*, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif *furniture*. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran dengan menggunakan rencana *platform* supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Toko Perak ANSOR'S SILVER.