

**PERANCANGAN INTERIOR TOKO PANCING GO  
FISHING CENTER, GANDOMANAN, YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh:

**Rafael**

**NIM 1311915023**

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

**2019**

## **ABSTRAK**

Kegiatan memancing semakin digemari oleh semua kalangan mulai dari strata rendah hingga kalangan berkelas, profesional maupun pemula. Salah satu toko pancing yang menyediakan segala kebutuhan memancing adalah Toko Pancing Go Fishing Center yang terletak di Gondomanan, Yogyakarta. Go Fishing Center tidak hanya berfungsi sebagai toko tetapi juga sebagai tempat untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan. Oleh karena itu, perancangan Toko Pancing Go Fishing Center mengangkat konsep interaksi edukatif. Konsep ini bertujuan untuk menarik minat pemula dan komunitas pemancing untuk saling berinteraksi.

**Kata kunci:** Toko Pancing, Edukatif, Interaktif, Komunitas

## ***ABSTRACT***

*Fishing is an activity that being popular in all community cycles, from the lowest one to the highest one, either in professional level or novice level. One of the fishing shop that provides all of the fishing needs is Go Fishing Centre, located in Gondomanan Yogyakarta. Go Fishing Centre, not only as a store, but it also a place to share fishing experience and knowledge. Because of that, the design of fishing shop Go Fishing Centre took a concept interaction education. This concept supposed to attract novice interest and fishing community to interact each other.*

***Keywords :*** *Fishing Shop, Educative, Interactive, Community*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR TOKO PANCING GO FISHING CENTER, GONDOMANAN, YOGYAKARTA** diajukan oleh Rafael, NIM 1311915023, 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 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Yulyta Kodrat P, M.T  
NIP. 19700727 200003 2 001

Pembimbing II/ Anggota

Ivada Ariyani, S.T, M. Des  
NIP. 19760514 200501 2 001

*Cognate/ Anggota*

Drs. Hartoto Indra S., M. Sn  
NIP. 19590306 1990031 00

Ketua Program Studi  
Desain Interior/ Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., M.A  
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

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

NIP. 19770315 200212 1 00

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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



## PERSEMBAHAN

*Penulisan ini saya persembahkan  
untuk kedua orang tua saya  
sebagai rasa hormat dan ucapan terima kasih  
atas segala doa yang tak putus-putusnya  
menyertai setiap langkah saya dalam kehidupan saya.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang tercurahkan, yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, 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 menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang tua saya, Bapak Drs. CB. Wawan Murdiyatno dan Ibu Susana Ruminingsih, S.Pd yang telah mendukung saya dalam pembuatan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Yth. Adhimena Winta Sekundatia, S.Sn yang telah membimbing saya dalam proses pembuatan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Sahabat-sahabat saya yang bersedia memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini; Andrias Ari Subarno, S.Ars, Olen Lukita, Aditya Agung Wicaksana, Dona Mariana, Yoshi Priyo Janarto, Galih Priambodo, Anggi Lukita Sari, Andreas Prasetya Nugraha.
10. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Desain Interior “GRADASI”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 16 Juli 2019

Penulis

Rafael



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
BAB II PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
Gambar 2. Dwi Retno SA., 2017.....	11
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ).....	15
Gambar 4. Denah Lantai 1 Toko Pancing Go Fishing Center.....	17
Gambar 5. Denah Lantai 2 Toko Pancing Go Fishing Cente.....	17
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	27
A. Permasalahan Desain.....	27
B. Solusi Desain.....	27
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	30
A. Alternatif Desain.....	30
B. Evaluasi Pemilihan Desain ( <i>furniture, equipment</i> ).....	49
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
<b>B. Saran</b> .....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
A. Buku.....	69
B. Website.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain menurut Rosemary Kilmer.....	2
Gambar 2. Skema pengaruh desain interior terhadap perilaku .....	11
Gambar 3. Kerucut pengalaman belajar.....	13
Gambar 4. Denah lantai 1.....	18
Gambar 5. Denah lantai 2.....	18
Gambar 6. Fasad toko .....	19
Gambar 7. Ruang display.....	19
Gambar 8. Ruang display.....	20
Gambar 9. Gudang lantai 1.....	20
Gambar 10. Gudang lantai 2.....	21
Gambar 11. Gudang lantai 2.....	21
Gambar 12. Bagan solusi desain.....	29
Gambar 13. Skema warna.....	31
Gambar 14. <i>Moodboard</i> .....	32
Gambar 15. Transformasi bentuk siput.....	33
Gambar 16. Tranformasi bentuk orang memancing.....	33
Gambar 17. Skema bahan.....	34
Gambar 18. Zoning dan pola sirkulasi lantai 1 alternatif 1.....	35
Gambar 19. Zoning dan pola sirkulasi lantai 1 alternatif 2.....	36
Gambar 20. Zoning dan pola sirkulasi lantai 2 alternatif 1.....	36
Gambar 21. Zoning dan pola sirkulasi lantai 2 alternatif 2.....	37
Gambar 22. <i>Layout</i> lantai 1 alternatif 1.....	38
Gambar 23. <i>Layout</i> lantai 1 alternatif 2.....	38
Gambar 24. Rencana lantai 1 alternatif 1.....	39
Gambar 25. Rencana lantai 2 alternatif 1.....	40
Gambar 26. Rencana lantai 1 alternatif 2.....	41
Gambar 27. Rencana lantai 2 alternatif 2.....	42
Gambar 28. Rencana dinding lantai 1 alternatif 1.....	42
Gambar 29. Rencana dinding lantai 1 alternatif 2.....	43
Gambar 30. Rencana dinding lantai 2 alternatif 1.....	44
Gambar 31. Rencana dinding lantai 2 alternatif 2.....	46
Gambar 32. Rencana plafon lantai 1 alternatif 1.....	46
Gambar 33. Rencana plafon lantai 2 alternatif 1.....	46
Gambar 34. Rencana plafon lantai 1 alternatif 2.....	47
Gambar 35. Rencana plafon lantai 2 alternatif 2.....	47
Gambar 36. <i>Zoning</i> lantai 1 alternatif 1.....	48
Gambar 37. <i>Zoning</i> lantai 2 alternatif 1.....	49
Gambar 38. <i>Layout</i> lantai 1 alternatif 1.....	50
Gambar 39. <i>Layout</i> lantai 1 alternatif 1.....	51
Gambar 40. Rencana lantai 1 alternatif 2.....	51
Gambar 41. Rencana lantai 1 alternatif 2.....	52
Gambar 42. Rencana dinding lantai 1 alternatif 1.....	53

Gambar 43. Rencana dinding lantai 2 alternatif 1.....	53
Gambar 44. Rencana plafon lantai 2 alternatif 2.....	54
Gambar 45. Meja kasir toko.....	55
Gambar 46. Lemari pajang <i>reel</i> .....	55
Gambar 47. Rak pajang aksesoris dan senar.....	55
Gambar 48. Lemari bawah tangga.....	55
Gambar 49. Rak pakan .....	56
Gambar 50. Rak produk diskon.....	56
Gambar 51. Rak aksesoris dan umpan.....	56
Gambar 52. Rak joran.....	57
Gambar 53. Meja kasir mini resto.....	57
Gambar 54. Rak aksesoris dan umpan.....	57
Gambar 55. Rak galeri joran.....	57
Gambar 56. Rak galeri <i>reel</i> .....	57
Gambar 57. Rak pajang <i>reel</i> .....	57
Gambar 58. Pencahayaan alami.....	58
Gambar 59. Penghawaan alami.....	58
Gambar 60. <i>Mechanical electrical</i> lampu lantai 1.....	59
Gambar 61. <i>Mechanical electrical</i> lampu lantai 2.....	60
Gambar 62. Ruang <i>display</i> lantai 1.....	61
Gambar 63. Hasil redesain ruang <i>display</i> lantai 1.....	61
Gambar 64. Hasil redesain ruang <i>display</i> lantai 1.....	62
Gambar 65. Hasil redesain ruang <i>display</i> lantai 1.....	62
Gambar 66. Tangga.....	63
Gambar 67. Hasil redesain tangga.....	63
Gambar 68. Ruang display lantai 2.....	64
Gambar 69. Hasil redesain ruang <i>display</i> lantai 2.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kebutuhan.....	25
--------------------------------	----



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Toko-toko pancing semakin banyak dijumpai di berbagai kota, bahkan terkadang bisa dijumpai di keramaian pedagang kaki lima. Secara definisi toko pancing adalah toko yang menjual berbagai macam alat dengan volum dan berbagai merk pancing yang beraneka ragam. Selama ini masyarakat mengenal toko alat pancing sebagai tempat yang menyediakan peralatan pancing dan aksesoris pancing lainnya. Sekarang kegiatan memancing tidak hanya dipandang sebagai hobi yang menghabiskan waktu saja. Namun, kini memancing dipandang sebagai kegiatan yang umum, di mana penggemarnya ada yang di strata rendah hingga kalangan berkelas. Dengan demikian, sekarang banyak penggila mancing dan toko-toko alat pancing di berbagai kota.

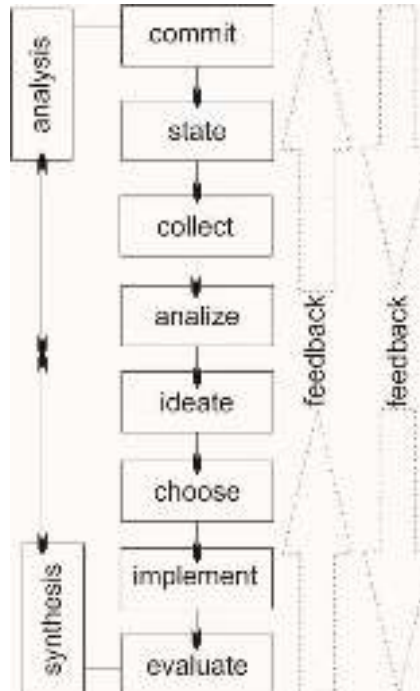
Salah satu toko yang menyediakan peralatan dan aksesoris pancing adalah toko pancing Go Fishing Centre. Toko pancing Go Fishing Centre berdiri pada tahun 2004 di Jl. Brigjen Katamsno No. 185, Gondomanan, Yogyakarta. Toko yang terletak ditengah kota ini, salah satu toko pancing yang besar serta memiliki persediaan barang yang cukup lengkap dan banyak. Selain itu, Go Fishing Centre adalah toko pancing yang bekerja sama dengan perusahaan ternama yaitu Shimano. Banyaknya perlengkapan dan koleksi barang menimbulkan masalah pada interior toko pancing Go Fishing Centre. Penataan serta sirkulasi toko yang belum memadai menjadi permasalahan pada toko.

Lemahnya pengetahuan tentang interior menjadi permasalahan pada toko. Persediaan barang yang banyak dan menumpuk, menjadi pemandangan yang tidak bagus serta berpengaruh pada kinerja pegawai serta pengunjung. Tata ruang yang baik serta *display* yang memenuhi standar dapat memberi solusi penyimpanan dan penataan yang baik. Bentuk fisik bangunan dan interior juga berperan menentukan daya tarik konsumen. Tidak dapat dipungkiri bahwa tempat atau ruang berpengaruh terhadap aktivitas seseorang. Penataan dan penampilan interior yang tepat dan fungsional sesuai dengan aktivitas yang berlangsung didalamnya

akan menunjang daya tarik dan menciptakan suasana yang nyaman bagi pengguna ruang.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain



Gambar 1. Proses Desain menurut Rosemary Kilmer., 1992

Metode desain yang digunakan pada perancangan toko pancing Go Fishing Center menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis (Kilmer, 1992).

Proses analisis merupakan tahap *programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

Proses sintesis adalah tahap pendesainan. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap *programming* sebelumnya. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan.

Penjelasan singkat mengenai proses desain menurut Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah (kilmer, 1992). Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas. Daftar prioritas ini bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan sebuah masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah (kilmer, 1992). Seorang desainer harus dapat menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, serta konsisten. Dengan cara membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checlist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan. Selain itu dengan cara wawancara dengan pihak yang bersangkutan.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta (kilmer, 1992). Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan (kilmer, 1992). Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming*.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada (kilmer, 1992). Dalam memilih alternatif menggunakan cara personal *judgment*, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria/tujuan masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung (kilmer, 1992). Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *time schedules* sehingga pekerjaan bisa



berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi.

- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan (kilmer, 1992). Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis*, *solicited opinions*, *critic's analysis*.

## 2. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Bagian *collect* adalah tahapan proses desain yang digunakan penulis dalam proses desainnya. Dalam metode desain menurut Rosemary Kilmer, *collect* termasuk dalam analisis. *Collect* adalah mengumpulkan fakta-fakta yang ada di lapangan (kilmer, 1992). Untuk mendapatkan data menggunakan metode kunjungan lapangan atau *survey*. Metode ini adalah cara untuk mengenal pengguna dengan cara yang tidak memihak yang sering kali memberikan gambaran tentang perilaku yang tidak jelas terlihat dan gagasan tentang kebutuhan yang tidak terpenuhi.

## 3. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

*Ideate* dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer termasuk dalam sintesis. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep (kilmer, 1992). Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode metafora dan analogi konsep. Dalam metode ini, sebuah metafora digunakan untuk menghasilkan konsep dengan perbandingan yang jelas tapi tidak bermakna secara literal. Sedangkan analogi bersifat lebih langsung saat membuat perbandingan; konsep-konsep dianggap sebagai sesuatu yang serupa dengan suatu benda lain. Metode ini menuntun pada konsep-konsep yang menyusun pemikiran konvensional.

## 4. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Evaluasi dan pemilihan desain dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer (kilmer, 1992), termasuk dalam sintesis, bagian *evaluate*. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain

adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan *prototipe* mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.