

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

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



Rafael
NIM 131 1915 023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

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

Rafael
rafaelxtruex@gmail.com

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.*

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

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 dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1

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

Pembimbing II

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

**Ketua Program Studi
Desain Interior**

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

I. PENDAHULUAN

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 penggilamancing 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.

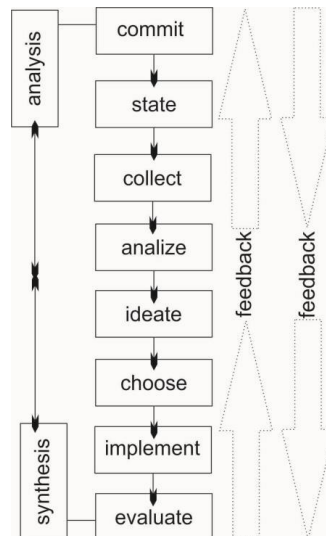
Lemahnya pengetahuan tentang interior menjadi permasalahan pada toko. Persediaan barang yang banyak dan menumpuk, menjadi pemandangan yang tidak bagus serta berpengaruh pada kinerja pegawai serta pengunjung. Tata ruang yang baik serta *display* yang memenuhi standar dapat memberi solusi penyimpanan dan 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. Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

“ Bagaimana meredesain interior toko pancing menjadi tempat yang memiliki sarana edukatif, serta merancang rak display yang mampu mengelompokkan produk sesuai fungsinya?”

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode Rosemary Kilmer yaitu *Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, Evaluate*.



Gambar. 1 Metode Desain

(Sumber: Designing Interiors, California, 1992)

Berikut penjabaran dari metode desain:

1. *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.

2. *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.

3. *Collect*

Adalah mengumpulkan fakta (kilmer, 1992). Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.

4. *Analyze*

Adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan (kilmer, 1992). Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep.

5. *Ideate*

Adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming*.

6. *Choose*

Adalah mengumpulkan fakta (kilmer, 1992). Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.

7. *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.

8. *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*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

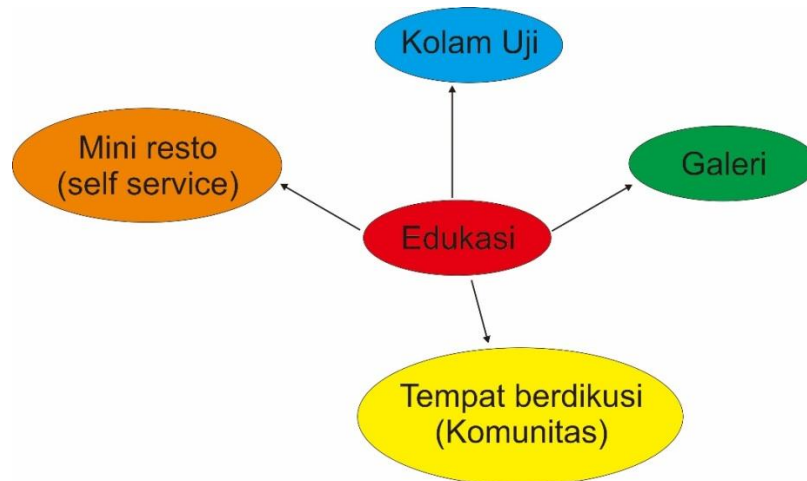
1. Konsep Desain

Konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain Toko Pancing Go Fishing Center adalah konsep interaksi edukatif yang merupakan suatu desain yang mengoptimalkan hubungan timbal balik antar pengunjung untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Contoh penerapan konsep ada pada kolam uji, mini resto *self service*, galeri, dan ruang komunitas. Penerapan konsep interaksi edukatif meningkatkan pengetahuan dan pengalaman yang menumbuhkan minat pengunjung terhadap dunia pancing sehingga tertarik untuk membeli.

2. Penerapan Elemen Interaksi Edukatif

a. Fasilitas Kolam Uji

Merupakan area konsumen untuk mencoba alat, belajar merakit pancing, dan belajar menggunakan alat pancing dengan benar. Kolam uji juga dapat digunakan untuk acara lomba pancing yang menjadi waktu yang tepat berkumpulnya antar komunitas untuk saling berinteraksi.



Gambar. 2 Interaksi Edukatif

b. Mini Resto

Adalah area bersantai dimana pengunjung atau komunitas berbaaur di satu tempat untuk bertukar pengalaman sambil menikmati makanan sehingga tercipta suasana keakraban.

c. Galeri

Merupakan area pengenalan sejarah pancing yang di dalamnya terdapat informasi bagaimana awal penemuan alat pancing serta kegiatan memancing. Selain itu pengunjung juga dapat melihat koleksi alat pancing langka.

d. Gaya

Gaya arsitektur *country* adalah gaya arsitektur yang merefleksikan rumah-rumah di pedesaan yang dekat dengan alam, dan memberikan peran pada alam dalam hal sirkulasi udara, tata cahaya, dan materialnya. Bangunan pada umumnya terlihat lebar dengan overstek yang lebar meneduhi jendela dan pintu masuk serta memiliki teras yang luas. Ruangan pada arsitektur *country* saling berhubungan tanpa dibatasi dengan pemisah ruang yang mutlak.

Railing, dinding kabinet, perbedaan level lantai menjadi alternative dalam menciptakan ruang-ruang.

Bahan bangunan yang natural mendominasi gaya arsitektur *country*. Kayu dengan serat yang jelas dan kasar, batu alam, batu kali yang dikerjakan dengan pengerjaan sederhana namun tetap rapi. Interior ruang bergaya *country* biasa terlihat lebih luas dan transparan, langit-langit mengekspos struktur atap. Sistem sirkulasi udara sangat mengutamakan peran alam dengan membuat jendela yang besar.

Dominasi warna *earhtone*, material ekspos, serta barang *vintage* tampil sebagai elemen dekoratif. Elemen tersebut menciptakan suasana hangat dan personal. Berikut adalah elemen yang identik dengan gaya *country*:

Hasil akhir dari penerapan konsep desain diatas adalah sebagai berikut:

1) Warna *earhtone*

Kunci utama dalam merancang interior bergaya *country* adalah mengaplikasikan warna-warna natural seperti coklat, putih gading, krem, dan merah bata. Warna tersebut dapat menciptakan suasana hangat pada ruang.

2) Material ekspos

Gaya *country* identik dengan suasana alam pedesaan yang alami dan terkesan sedikit *rustic*. Oleh sebab itu, material natural seperti kayu atau batu alam sebagai pelapis dinding, lantai, atau plafon biarkan polos tanpa *finishing* sehingga terkesan lebih natural.

3) Motif floral

Motif bunga-bunga kecil berwarna pastel seperti merah muda, hijau *tosca*, atau biru muda, menjadi ciri khas desain interior bergaya *country* biasa terdapat pada aksen *upholstery* sofa atau *armchair*.

4) Elemen *vintage*

Elemen dekoratif bergaya *vintage* menguatkan suasana *country*.

5) Kain dan renda

Untuk mendekorasi ruang, seperti gordena, taplak meja, atau sekedar sebagai aksesoris penutup sofa.



Gambar. 3 Ruang Display Lantai 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

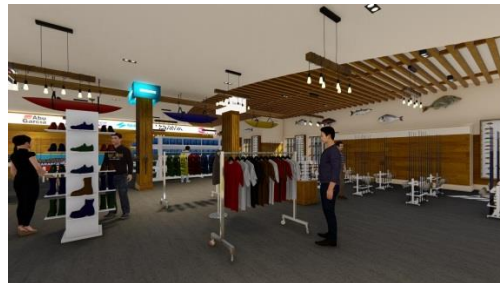


Gambar. 4 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Pada ruang display joran menggunakan rak *knockdown* karena lebih ringkas dan fleksibel. Jarak antar rak joran 150cm agar memudahkan sirkulasi pengunjung.



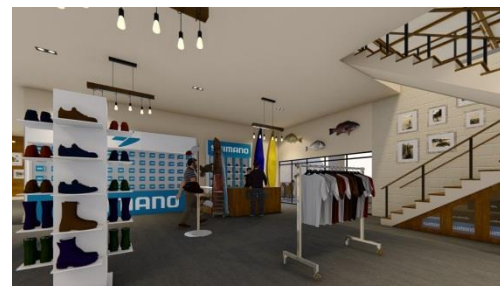
Gambar. 5 Ruang Display Lantai 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar. 6 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar. 7 Tangga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar. 8 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Desain *country* pada tangga menyesuaikan desain interior ruang untuk memperkuat kesan natural.



Gambar. 9 Ruang Display Lantai 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar. 10 Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

Pada lantai 2 dipasang partisi sebagai pemisah zona antara galeri dengan showroom lantai 2. Partisi dapat dibuka ketika ada acara/event perkumpulan antar komunitas atau pelepasan peralatan pancing supaya semua area lantai 2 dapat digunakan secara keseluruhan.

IV. KESIMPULAN

Jika dilihat dari segi fungsi, toko merupakan tempat penyedia kebutuhan seperti halnya toko pancing yang menyediakan kebutuhan pancing. Namun berbeda dengan toko pada umumnya, toko pancing merupakan toko yang lebih spesifik sehingga dalam upaya penjualan dibutuhkan edukasi. Tetapi pada umumnya toko pancing tidak memperhatikan hal tersebut sehingga orang hanya beranggapan bahwa kegiatan memancing tidak memiliki teknik khusus, akibatnya kegiatan memancing menjadi kurang efektif. Karena itu, Pada Toko Pancing Go Fishing Centre memiliki solusi dengan menerapkan konsep desain interaksi edukatif yang tidak hanya sekedar berfungsi sebagai toko yang menjual alat pancing, tetapi juga sebagai tempat untuk berbagi ilmu secara interaktif.

Untuk mewujudkan hal tersebut, Toko Pancing Go Fishing Centre menyediakan fasilitas seperti kolam uji untuk mencoba alat secara langsung dan merasakan sensasi memancing saat menggunakan alat dan cara yang tepat, mini resto sebagai area bersantai dimana pengunjung atau komunitas berbaur di satu tempat untuk bertukar pengalaman sambil menikmati makanan, galeri sebagai area pengenalan sejarah pancing dan koleksi alat pancing langka. Dengan demikian, tujuan akhir dari penerapan konsep desain interaksi edukatif adalah menjadikan Toko Pancing Go Fishing Centre sebagai toko pancing yang memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai dunia pancing.

DAFTAR PUSTAKA

- Company, A. H. (2006). *The American Heritage Dictionary of the English Language*. Boston: Houghton Mifflin.
- Dale, E. (1948). *Audio-visual methods in teaching*. New York: The Dryden Press.
- Eddy M. Leks, S. L. (2016). *Panduan Praktis Hukum Properti*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Kristiana, R. (2017). sejarah memancing. *hoby*, 1.
- Makins, M. (1979). *The Collins English Dictionary*. Glasgow: Harper Collins in Glasgow.
- Michael Levy, B. A. (2009). *Retailing management*. Boston: McGraw-Hill Irwin, Boston, MA.
- Miranti Sari Rahma, P. W. (2017). Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman. *seni rupa dan desain*, 68-7
- Ramadhan, A. R. (2010). Pengaruh Pencahayaan Buatan Terhadap Display Sepatu . *Arsitektur*, 12-13.
- Retno SA (2017). Desain Interior I Perancangan Ruang Penjualan. *desain interior toko*, 1-20.
- Salim, P. (2000). *Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary*. Modern English Press.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk. *psikologi*, 3-4.