

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pemilihan Menisik Agregat sebagai tema perancangan PSIM *Store* dan *Cafe* berdasarkan stigma yang terlanjur terbentuk di masyarakat terhadap klub. Konotasi yang terlanjur buruk serta prestasi yang terbilang stagnan merupakan kekalahan yang telak dari seluruh elemen klub. Terlebih dengan fanatik berlebihan dari pendukung yang berujung tindakan anarki memperburuk citra PSIM di mata masyarakat. Menisik merupakan aktivitas memperbaiki kain yang telah rusak atau sobek yang kemudian dapat berfungsi seperti semula serta menambah aksesoris bahkan menambah estetika objek. Nilai teknik jahit tisik dilambangkan sebagai semangat manajemen baru yang sedang membangun kembali tim dan mengajak elemen pendukung untuk lebih berkontribusi terhadap perkembangan klub. Sedangkan agregat sebagai implementasi proses mengejar kemenangan dalam prestasi setelah kekalahan telak dari stigma serta citra buruk klub. Peran desain interior ialah menciptakan katalis serta impuls pada masyarakat khususnya pendukung klub untuk turut ambil bagian dalam merealisasikan klub yang modern serta menuju industri klub sepakbola masa kini. Oleh karena itu penulis merancang desain interior PSIM *Store* dan *Cafe* yang dapat menunjang aspek keamanan serta daya beli pengunjung yang secara langsung maupun tidak langsung akan membangun dan mendukung keberadaan klub. Aspek-aspek tersebut dapat dicapai dengan perancangan yang bersifat dinamis, geometris serta eksentrik dengan pengimplementasian teknis pada bangunan. Penerapan gaya modern yang bersifat fungsional serta *clean* dengan memadukan transformasi bentuk teknik jahit tisik diaplikasikan pada bentuk *furniture* serta elemen dekoratif PSIM *Store* dan *Cafe* dengan penggunaan material seperti *concrete*, *glass* serta logam. Konsep perancangan ini mendukung kebutuhan pengguna, pengelola

serta eksisting bangunan sehingga diharapkan perancangan ini mampu menunjang keamanan serta daya beli pengunjung atau pendukung.

B. Saran

Saran untuk Manajemen PSIM yakni:

1. Hasil perancangan PSIM *Store* dan *Cafe* diharapkan mampu diterapkan guna menjawab permasalahan dan memberi solusi desain yang efektif serta efisien pada kebutuhan ruangan yang ada demi menjadi ruang publik yang lebih baik dalam segi desain serta lebih mewakili tujuan klub dan kebutuhan pengguna.
2. Pada hasil perancangan PSIM *Store* dan *Cafe* diharapkan dapat menjadi acuan serta wawasan dalam dunia desain interior khususnya dalam desain *sport retail* serta *sport cafe*.

Daftar Pustaka

- Akmal, I. (2007). *Sustainable Construction*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Andrew M. Stone, C. S. (1992). *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Berman, B., & Evans, J. R. (1989). *Retail management : A Strategic Approach*. New York: Macmillan.
- Bielefeld, B. (t.thn.). *Basics Office Design*.
- Bon, G. L. (2002). *The Crowd A Study of the Popular Mind*. New York: Dover Publication.
- Branston, R., Cowling, K., & Sugden, R. (2006). Corporate Governance and the Public Interest. *International Review of Applied Economics*.
- Ching, D. (1996). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Erlangga.
- Cliff Moughtin, R. C. (1999). *Urban Design: Method and Technique*. Oxford: Architectural Press.
- Council, B. (2015). *Creative HubKit : Made by Hubs for Emerging Hubs*. London. Diambil kembali dari creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Creative_HubKit.pdf
- D. K. Ching, F. (2007). *Architecture; Form, Space and Order*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dawn Chapnick. (2017, Maret 2). *Dawn Chapnick Design*. Diambil kembali dari Design Psychology: <https://www.dawnchapnick.com/design-psychology/>
- Doelle, L. (1993). *Akustik Lingkungan*. Indonesia: Erlangga.
- Donega, A. (2014). Economic Value in Football industry. *Tesis Gelar Master*.
- Drs. Sunaryo, M. (2002). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Eva Hermann, M. K. (2017). *Furnishing & Zoning*. Florida: University of Florida.
- Gilbert, D. (2003). *Retail Marketing Management*. Harlow ; New York: Prentice Hall.
- Graeme Evans, J. F. (2006). *Strategies for Creative Spaces and Cities: Lessons Learned*. Toronto, Canada: Innovation Creativity and Governance in Canadian City-Regions.
- H, S. (2016, Juni 21). *Dampak Pentas Olahraga (Sport Event) pada Perekonomian*. Dipetik Oktober 21, 2019, dari Belajar Ekonomi: <https://www.ajarekonomi.com/2016/06/dampak-event-olahraga-pada-perekonomian.html>
- Haine, W. S. (1996). *The World of the Paris Café : Sociability Among the French Working Class, 1789-1914*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Handler, A. B. (1995). *Pendekatan Sistem kepada Arsitektur*. Bandung: Intermatra Bandung.
- IDEO. (2012). *Design Thinking For Educators*. New York: Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0.
- Jerzy. (t.thn.). *Furniture Design*. Google Scholar.
- Jupp, A. (2013, April 11). *£300m: The staggering amount Manchester makes from football every year*. Dipetik Oktober 21, 2019, dari Manchester

- Evening News: <https://www.manchestereveningnews.co.uk/news/greater-manchester-news/300m-staggering-amount-manchester-makes-2583559>
- Kilmer, W. O., & Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*.
- Kotler, P. (1994). *Marketing Management : Analysis, Planning, Implementation, and Control*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.
- Kusumowidagdo, A. (2005). PERAN PENTING PERANCANGAN INTERIOR PADA STORE BASED RETAIL . *Journal of Interior Deisgn*.
- Levy, M., Weitz, B. A., & Grewal, D. (1950). *Retailing Management*. Boston: McGraw-Hill Irwin.
- Lexico. (2020, April 22). *Oxford English and Spanish Dictionary*. Diambil kembali dari Lexico: <https://www.lexico.com/definition/aggregate>
- London, C. U. (2016). *Creative Hubs: Understanding the New Economy*. London: British Council.
- McCaffery, K. J. (2012). The Influence of Graphic Display Format on the Interpretations of Quantitative Risk Information among Adults with Lower Education and Literacy: A Randomized Experimental Study. *Journal of Graphic Display Format*.
- Mitchell, D. J., Kahn, B. E., & Knasko, S. C. (1995). There's Something in the Air: Effects of Congruent or Incongruent Ambient Odor on Consumer Decision Making. *Journal of Consumer Research*.
- Moore, C. (2015, November 5). *Tourism boost to Greater Manchester attractions as figures show surge in visitors*. Dipetik Oktober 21, 2019, dari Manchester Evening News: <https://www.manchestereveningnews.co.uk/whats-on/whats-on-news/tourism-boost-greater-manchester-attractions-10395725>
- Morrow, S. (2003). *The people's game?* New York: Palgrave Macmillan.
- Nasional, B. S. (2001). *Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan Gedung*. Standar Nasional Indonesia.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Newell, P. B. (1995). Perspectives on Privacy. *Journal of Environmental Psychology*, 87-104.
- Newman, O. (1996). *Creating Defensible Space*. USA: US Department of Housing and Urban Development, Office of Policy Development and Research.
- Park, C. W., Iyer, E. S., & Smith, D. C. (1989). The Effects of Situational Factors on In-Store Grocery Shopping Behavior: The Role of Store Environment and Time Available for Shopping. *Journal of Consumer Research*, 422-433.
- Peter Culley, J. P. (2009). *Sport Facilities and Technologies*. Routledge, United States of America.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design*. Virginia: Pearson/Prentice Hall.
- Smardzewski, J. (2015). *Furniture Design*. Poznan: Springer.
- Sparke, P. (2008). *The Modern Interior*. London: Reaktion Books Ltd.
- Sully, A. (2015). *Interior Design*. Swiss: Springer International.
- Susan Weinschenk, P. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. California: New Riders.
- Susanta, G. (2008). *Panduan Lengkap Membangun Rumah*. Jakarta.: PT. Gramedia Pustaka.

- Swasty, W. (2016). *Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Toro, I. (2018, Oktober 29). *Cowhide Outlet*. Diambil kembali dari Characteristics of Modern Interior Design Style:
<https://cowhideoutlet.com/blog/characteristics-of-modern-interior-design-style/>
- Wara, J. (2018, September 5). *Langkah Sejarah PSIM Jogjakarta di Dunia Sepakbola Indonesia*. Dipetik Oktober 21, 2019, dari KAMPIUN.ID:
<https://kampiun.id/nasional/09/langkah-sejarah-psim-jogjakarta-di-dunia-sepakbola-indonesia/>
- Waringin, T. D. (2008). *Marketing Revolution*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. California: New Riders.
- Wener, R. E., & Evans, G. W. (2007). Crowding and personal space invasion on the train: Please don't make me sit in the middle. *ournal of Environmental Psychology*.
- Zelnik, J. P. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards* . London: The Architectural Press.