

PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR *FLAGSHIP SHOP* CHITOSE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESAIN PARAMETRIK

Cantika Putri, Freddy H. Istanto, L.Maureen Nuradhi

Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia
alamat email untuk surat menyurat : cp.cputri@gmail.com

Abstract : *Indonesia's economic growth keeps increasing from years to years. This development is initiated as well by the mounting number of people who dare to become an entrepreneur in various aspects. The rising number of entrepreneurs will directly influence the demand of constructing tangible business site. Therefore, the role of architectural interior designer is really needed. It is not merely for constructing a space become more effective and efficient, but also arranging the space look more appealing and unique aesthetically. The purpose is intended for helping the proprietors draw peoples' attention to come to their business site. This incoming Magna Studio will help the proprietors to fulfill their necessity. Magna Studio is an interior architecture design consultant which always follows the latest software technology. Thus, it is able to create a unique and complex design which is ready to compete among other international designs.*

In line with Magna Studio's strength, the scheme of Chitose's flagship shop in Surabaya will become the case of study in this analysis. Flagship shop is one of the company's design, which role is aimed at answering the client's demand, giving solutions to overcome the existing problems, and ensuring the design is proper and supporting company's identity. This design has "Contemporary Dynamical Form" concept which is the scheme of Chitose's flagship shop interior architectural design. It emphasizes on dynamic formation using parametric design to keep company's image up, which will later be used as a partition to close the big columns, shading and display. Whereas, to support the contemporary impression, the color selection will be mostly in a monochromatic color scheme, such as white, grey, and black. In order to make the furniture stand out, the color will be mostly white.

Keywords : *flagship shop, parametric, contemporer, dynamic*

Abstak: Pertumbuhan perekonomian Indonesia kian meningkat dari tahun ke tahun. Dimana pertumbuhan perekonomian ini dilaterbelakangi oleh meningkatnya jumlah penduduk yang mulai berani menjadi *entrepreneur* dalam berbagai macam bidang. Dengan meningkatnya jumlah pengusaha maka akan berdampak pada meningkatnya pembangunan tempat usaha. Oleh sebab itu, peran desainer arsitektur interior sangat dibutuhkan, tidak hanya menjadikan ruangan lebih efektif dan efisien melainkan juga

menjadikan suatu ruangan terlihat lebih menarik dan unik secara estetika. Hal ini bertujuan untuk membantu para pemilik bisnis menarik perhatian masyarakat agar datang ke tempat bisnis mereka. Hadirnya Magna Studio membantu dalam menjawab kebutuhan tersebut. Magna Studio merupakan jasa desain arsitektur interior yang dalam proses desainnya selalu mengikuti teknologi software terbaru, sehingga dapat menghasilkan desain yang unik dan kompleks sehingga dapat bersaing dengan desain arsitektur interior di dunia internasional.

Sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh Magna Studio maka perancangan *flagship shop* Chitose di Surabaya ini menjadi studi kasus dalam kajian ini. *Flagship shop* adalah salah satu karya desain perusahaan, dimana perusahaan berperan dalam menjawab permintaan klien, memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada, serta memastikan keseluruhan desain sesuai dan mendukung identitas perusahaan. Desain ini memiliki konsep "*Contemporary Dynamical Form*" yang merupakan perancangan desain arsitektur interior *flagship shop* Chitose yang menonjolkan bentukan dinamis dengan menggunakan desain parametrik sebagai penunjang citra perusahaan, yang akan dimanfaatkan sebagai partisi untuk menutup kolom besar, *shading*, dan *display*. Sementara untuk mendukung kesan kontemporer maka penggunaan warna cenderung warna monokrom seperti putih, abu-abu, dan hitam. Dengan pertimbangan agar produk furnitur terlihat menonjol, maka warna yang digunakan mayoritas berwarna putih.

Kata Kunci: *flagship shop*, parametrik, kontemporer, dinamis

BISNIS PROBLEM

Pertumbuhan ekonomi di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya, dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah pengusaha di Indonesia dan juga peningkatan pendapatan nasional yang dapat dilihat dari Produk Domestik Bruto (PDB). Dengan meningkatnya jumlah pengusaha di Indonesia maka meningkat pula jumlah pembanagunan tempat usaha tersebut.

Melihat adanya peluang yang baik dalam bidang jasa konstruksi membuat bisnis dalam

bidang jasa konsultan desain arsitektur interior banyak memiliki pesaing. Tetapi yang menjadi permasalahannya tidak semua jasa konsultan desain arsitektur interior memberikan layanan yang sudah sesuai dengan keinginan kliennya, beberapa permasalahan yang ditemui adalah (1) pengerjaan proyek desain tidak sesuai dengan waktu yang sudah dijanjikan atau tidak tepat waktu, dan adanya kesulitan ketika menghubungi desainer; (2) tertinggalnya teknologi *software* yang digunakan oleh jasa konsultan desain arsitektur interior di Indonesia apabila dibandingkan dengan dunia internasional; (3)

sedikitnya jasa konsultan arsitektur interior di Indonesia yang menggunakan/mengikuti perkembangan teknologi pada proses desain arsitektur interior; (4) pengusaha banyak yang menginginkan desain kantor yang secara estetika unik dan kompleks untuk mendukung bisnis yang sedang dijalani. Oleh karena itu, Magna Studio hadir untuk menjadi solusi pada permasalahan yang ada.

SOLUSI/KEUNGGULAN

Sebagaimana yang disebutkan oleh Maureen Nuradhi (2015) bahwa biro desain sebaiknya menyadari bahwa biro desain juga sebuah bisnis yang perlu untuk dikelola semua aspek bisnisnya, bukan melulu mengelola proses desainnya saja yang hanya mencakup satu dari total sembilan blok dalam sebuah model bisnis. Untuk itu, dengan mempertimbangkan segala peluang bisnis dan juga permasalahan yang ada, Magna Studio sudah menentukan keunggulan pada segala aspek pada sebuah model bisnis.

Magna Studio merupakan biro konsultan desain arsitektur interior yang melayani desain untuk bangunan komersial. Dimana bangunan komersial yang dimaksud mengacu pada pengertian Piotrowski (1999) yaitu jenis bangunan yang sifatnya berorientasi kepada perdagangan (*commercial*) untuk kepentingan bisnis. Keunggulan yang dimiliki oleh Magna Studio yaitu selalu mengikuti dan menggunakan teknologi *software* terbaru dalam proses desain arsitektur interior. Penggunaan

software ini akan dimaksimalkan sehingga desain yang dihasilkan juga mengikuti kecanggihan dari *software* yang digunakan. Dengan begitu desain yang dihasilkan merupakan desain yang unik dan kompleks apabila menggunakan *software* yang tidak mendukung.

INTEGRASI BISNIS DAN DESAIN

Magna Studio merupakan biro konsultan desain arsitektur interior yang baru didirikan. *Flagship shop* Chitose dipilih sebagai proyek pertama yang akan dikerjakan karena proyek ini dirasa dapat membantu Magna Studio untuk mengeksplor kemampuan dan mengekspresikan kelebihan yang dimiliki oleh perusahaan.

Chitose merupakan salah satu perusahaan furnitur terkemuka di Indonesia, yang menggunakan konsep *business to business* dengan target pasar *middle up*. Dengan adanya latar belakang Chitose yang sudah sangat besar, maka dengan adanya proyek ini dapat sangat membantu perusahaan dalam menambah pengalaman dan *portfolio* perusahaan yang akan berguna bagi perusahaan kedepannya.

DESAIN

LATAR BELAKANG PROYEK

Chitose adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang retail furnitur. Dimana yang menjadi produk unggulan Chitose adalah furnitur kantor, sehingga sebagian besar produknya adalah furnitur untuk kantor. Tetapi

Chitose juga menawarkan furniture untuk area lain seperti *restaurant*, ruang kelas, auditorium, dan rumah sakit. Dalam memperluas pasarnya, pada akhir tahun lalu Chitose memulai membangun *flagship shop* di Surabaya. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi desainer interior arsitektur dalam mendesain proyek ini untuk membuat tempat ini menjadi daya tarik, dan menjadi identitas dari perusahaan Chitose. *Flagship shop* ini akan menjadi tempat untuk *showroom* Chitose, dan juga menyediakan tempat *meeting* dan *ballroom* yang siap disewakan apabila ada yang ingin menggunakan ruangan tersebut. Adanya ide untuk menyewakan tempat ini bertujuan ketika sekelompok interior atau arsitektur maupun kontraktor sedang menyewa ruang *meeting* atau *ballroom*, harapan Chitose ketika mereka mendesain kantor atau pun ruangan lainnya, akan terpikir menggunakan produk Chitose.

Flagship shop yang berlokasi di daerah *Middle East Ring Road* (MERR) ini mempunyai total luasan sebesar 997,73 m². Bangunan ini menghadap Timur, dimana pada bagian fasad bangunan 80% merupakan kaca, yang menjadikan lokasi ini akan terkena silau dan panas dari sinar matahari. Bangunan ini terdiri dari *basement*, lantai satu, lantai *mezzanine*, dan lantai dua, yang mana bangunan ini ditopang oleh kolom yang cukup besar sehingga mengganggu estetika dari interior bangunan tersebut.

Pemilik dari *flagship shop* ini menginginkan desain interior yang menggunakan parametrik, karena

beliau melihat adanya potensi yang bagus untuk mendatangkan pelanggan jika menggunakan desain yang tidak biasa. Permintaan akan parametrik juga ditujukan untuk menggambarkan kelebihan dari Chitose yaitu modern dan mengikuti perkembangan zaman. Dimana setiap desain furniturnya menggunakan material dan teknologi tinggi, sehingga parametrik dianggap sebagai pilihan tepat dalam menggambarkan citra perusahaan.

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana merancang *flagship shop* Chitose agar dapat menunjukkan citra perusahaan dengan memadukan desain parametrik dengan desain produk Chitose sehingga produk terlihat lebih menonjol?
- Bagaimana menata layout pada *display* area agar memungkinkan pengunjung dapat melihat secara menyeluruh produk Chitose?
- Bagaimana agar cahaya matahari tidak masuk kedalam bangunan secara langsung?
- Bagaimana mengolah interior agar kolom yang besar tidak mengganggu estetika dari interior *flagship shop* Chitose ?

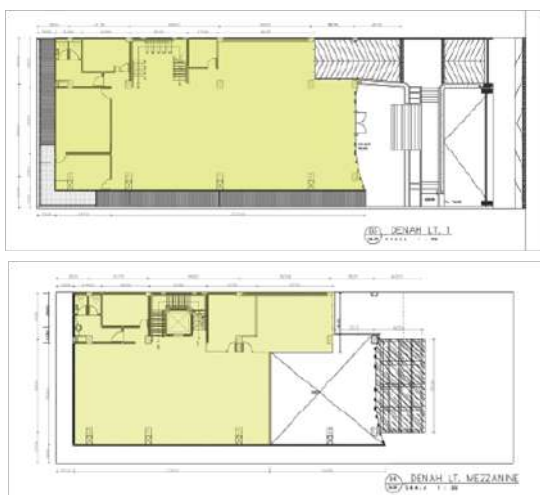
TUJUAN PERANCANGAN

Desain komersial yang tepat berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan dan bisnis sendiri (Kusumowidagdo, 2011; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2005; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo 2012). Untuk itu, Perancangan ini bertujuan untuk membuat *flagship shop* ini

dapat berfungsi secara efisien-efektif bagi pengunjung, karyawan dan bisnis itu sendiri, serta menarik perhatian masyarakat maupun para desainer untuk mengunjungi *flagship shop*. Dengan menunjukkan citra perusahaan yang modern pada desain arsitektur interior, sehingga produk Chitose akan lebih dikenal dengan mudah di masyarakat luas yang akan berdampak pada penjualan produk yang meningkat.

RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Merancang *flagship shop* Chitose di Jln. Dr. Ir. H. Soekarno No. 26, Surabaya . Bangunan ini terdiri dari 4 lantai yaitu lantai 1, lantai mezzanine, lantai 2, dan lantai atap, dengan total luas seluruh bangunan adalah $\pm 1134\text{m}^2$. Sedangkan area yang akan dirancang adalah lantai 1 dan lantai mezzanine dengan total luasan ruang yang dirancang adalah 612.73m^2 .



Gambar 1. Area Chitose Yang Akan Didesain
Sumber: Data olahan pribadi, 2017

TINJAUAN DATA LAPANGAN

DATA PROYEK

Jenis proyek : *Flagship Shop*
Nama perusahaan : Chitose
Nama legkap badan usaha :
PT.Chitose Internasional Tbk.
Logo perusahaan :



Gambar 2. Logo Perusahaan
Sumber : Chitose, 2017

Alamat kantor lengkap : Jln. Dr. Ir. H. Soekarno No. 26, Surabaya
Bidang usaha perusahaan : *Retail furniture*
Jasa/produk yang ditawarkan : *Furniture*
Luas tanah : 600 m^2
Luas Bangunan (dirancang) :
Area usaha dengan total area 612.73 m^2 , dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Lantai 1 : $354,11\text{ m}^2$
- Lantai mezzanine : $258,62\text{ m}^2$
 - *Public space* : *showroom, information area, dan receptionist.*
 - *Private space* : *office, pantry, storage, dealing room, meeting room, dan toilet.*

Lokasi bangunan :

Bangunan berada diantara bangunan Gereja

Kristen Indonesia (GKI) Rungkut Asri dan *Chlorophyll Café*, berada di pinggir jalan besar, lokasi berada di daerah *Middle East Ring Road* (MERR), yaitu di Jln. Dr. Ir. H. Soekarno No. 26, Surabaya

TINJAUAN UMUM

Flagship shop merupakan sebuah bangunan yang menjadi tempat unggulan dan utama bagi perusahaan Chitose. Tempat ini akan menjadi *showroom* utama dari Chitose, dengan spesifikasi kebutuhan ruangan *display area, meeting room, information area, receptionist, dealing room, pantry, storage, office, dan ballroom* yang ditempatkan pada lantai 2.

Bangunan ini terletak di daerah yang strategis karena berada tepat di pinggir jalan raya yang banyak dilalui kendaraan bermotor. Berikut merupakan informasi seputar iklim dan temperature lokasi tersebut :

- Letak geografis : $7^{\circ} 19' 42.003''$ LS dan $112^{\circ} 46' 51.763''$ BT
- Temperatur : Rata-rata minimum 23.6°C dan maksimum 33.8°C
- Iklim : Tropis Basah
- Orientasi bangunan : Timur

TINJAUAN KHUSUS

Tujuan Didirikan

Tujuan didirikannya tempat ini adalah sebagai *flagship shop* pertama sebuah perusahaan

besar yaitu Chitose dan menjadi tempat utama di daerah bagian Timur yang berlokasi di Surabaya. Sehingga tempat ini menjadi utama daerah Timur yang menunjukkan citra Chitose kepada masyarakat. Dengan begitu Chitose akan semakin dapat dikenal dan semakin meningkat pula pendapatan dari Chitose.

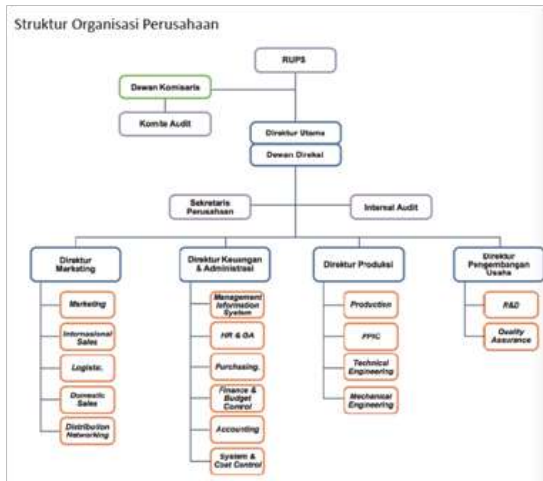
Tata Cara dan Ketentuan

Beberapa regulasi yang ditetapkan pemerintah untuk bangunan *flagship shop* yang harus diketahui oleh desainer, sebagai bahan pertimbangan untuk mendesain proyek tersebut. Untuk itu setiap pembangunannya harus berdasarkan pada Peraturan Pemerintah RI No.35/Tahun 2005, tentang bangunan gedung yang membahas mengenai pencahayaan, sistem sanitasi, material, sistem ruang gerak dan hubungan antar ruang, sistem penghawaan, kebisingan, persyaratan keselamatan, dan persyaratan kemudahan.

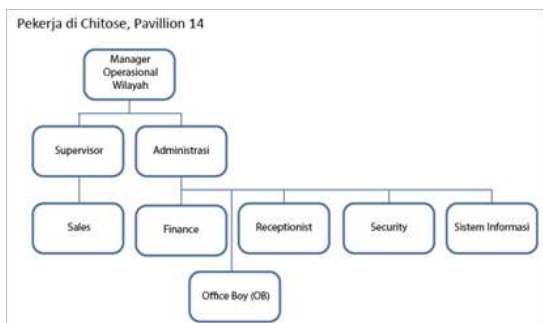
Organisasi Perusahaan

Chitose merupakan perusahaan yang sangat besar untuk itu struktur organisasi guna perusahaan pusat (**Figur 3**) dan struktur organisasi untuk bangunan *flagship shop* ini berbeda (**Figur 4**). *Flagship shop* ini diberikan kepada penanggung jawab di Surabaya. Sebagaimana penanggung jawab tertinggi di *flagship shop* adalah Manager Operasional Wilayah.

Figur 3. Struktur Organisasi Perusahaan Pusat

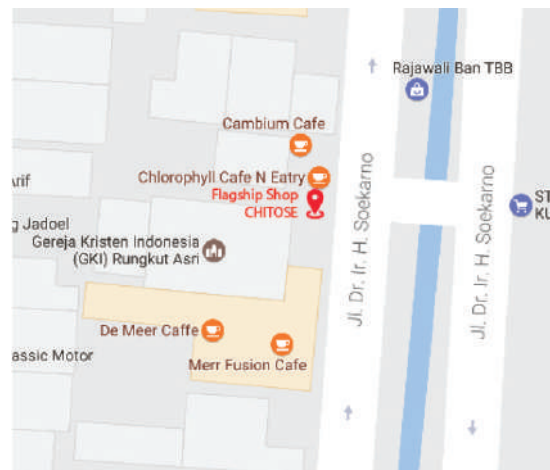


Gambar 3. Struktur Organisasi Perusahaan Pusat
Sumber: Chitose, 2017



Gambar 4. Struktur Organisasi *Flagship Shop* Chitose di Surabaya
Sumber: Chitose, 2017

disebelah jalan raya besar. Pada bagian samping kanan bangunan bersebelahan dengan Gereja Kristen Indonesia Rungkut Asri, sedangkan pada samping kiri bangunan bersebelahan dengan *Chlorophyll Cafe N Eatry*. Bangunan masih dalam status tahap pembangunan yang diperkirakan selesai bulan Juni 2017. Orientasi bangunan ini menghadap ke Timur, sehingga bangunan ini akan mendapatkan sinar matahari yang banyak pada pagi hari hingga siang hari.



Gambar 5. Peta Lokasi Proyek
Sumber: Google Maps, 2017

DATA TAPAK

KONDISI SEKITAR TAPAK

Lokasi bangunan *flagship shop* Chitose berada tepat disebelah jalan raya yang ramai dilalui oleh kendaraan bermotor. Pada daerah ini didominasi oleh tempat usaha yang lain karena lokasi ini merupakan lokasi yang strategis untuk membuka tempat usaha, karena lokasinya yang mudah diakses dan mudah ditemukan karena berada



Gambar 6. Tampak Depan Bangunan (Dalam Tahap Pembangunan)
Sumber: Data olahan pribadi, 2017

KONDISI DI DALAM DATA TAPAK

Pada tapak dalam masih dalam tahap pembangunan tetapi dapat terlihat kolom yang besar terlihat di tapak dalam bangunan, yang akan mengganggu secara estetika.



Figur 7. Foto Tapak Dalam Bangunan (Dalam Tahap Pembangunan)
 Sumber: Data olahan pribadi, 2017



Figur 8. Foto Tapak Dalam Bangunan (Dalam Tahap Pembangunan)
 Sumber: Data olahan pribadi, 2017

DATA PENGGUNA

Pengguna dari bangunan *flagship shop* Chitose ini terbagi menjadi dua yaitu pengunjung (*customer*) dan karyawan atau pekerja. Berikut merupakan jabatan dan beserta jumlah yang karyawan yang sudah ditetapkan oleh direktur Chitose :

Tabel 1. Jabatan dan Jumlah Karyawan Chitose

Posisi atau Jabatan	Jumlah
<i>Manager Operasional</i>	1 orang
<i>Supervisor</i>	1 orang
<i>Administration</i>	2 orang
<i>Finance</i>	2 orang
<i>Receptionist</i>	1 orang
<i>Sales</i>	8 orang
<i>Office Boy</i>	3 orang
<i>Security</i>	1 orang
<i>Technical Information System</i>	2 orang

Sumber: Data olahan pribadi, 2017

Secara keseluruhan Chitose menawarkan produk furniture untuk kantor, *restaurant*, rumah sakit, dan lain-lain yang termasuk dalam produk furniture yang dapat dibeli dalam skala besar.

Sehingga Chitose sendiri menggunakan konsep *Business to Business*, dimana Chitose lebih mengarah kepada orang yang memiliki bisnis dan desainer. Sedangkan dalam segi psikografis tergolong customer yang berpikiran terbuka, mengikuti perkembangan jaman, dan ingin mencoba hal baru.

ASPEK PEMBENTUK RUANG

Bangunan ini sudah memiliki pelingkup yang eksisting dan masih dalam tahap pembangunan sehingga tergolong baru, dan kualitas masih sangat baik, dan tidak perlu adanya renovasi.

Bentuk bangunan ini memanjang ke belakang dengan panjang kurang lebih 28 meter. Pada saat ini bangunan belum ada *finishing* material karena dalam masa pembangunan.

TINJAUAN LITERATUR

BATASAN-BATAS PERANCANGAN

Area yang didesain adalah bangunan pada Jln. Dr. Ir. H. Soekarno No. 26, Surabaya Lantai satu dan Lantai Mezzanine dengan total luasan sebesar 612,73m². Desain akan mengikuti permintaan klien, dari hasil analisa dan juga standard arsitektur interior.

PERBEDAAN DEFINISI

Flagship Shop

Flagship shop merupakan sebuah produk inti atau produk unggulan dari suatu perusahaan. *Flagship shop* disini lebih mengacu pada toko utama perusahaan yang menampilkan ataupun memamerkan semua produk unggulan yang ditawarkan perusahaan. *Flagship* memiliki luasan bangunan yang lebih besar dan luas serta display yang mampu memperlihatkan lebih banyak produk. (sumber : Wikipedia)

Showroom

Merupakan sebuah ruang pameran berupa ruang yang khusus digunakan sebagai tempat memamerkan produk yang ditawarkan. *Showroom* disini bertujuan untuk meningkatkan pemasaran dari produk perusahaan. Pengertian luas tentang *showroom* adalah ruang pameran, ruang yang khusus digunakan sebagai tempat memamerkan produk. Masyarakat umum menyebut demikian karena secara global dan sudah menjadi kebiasaan berasumsi bahwa tempat untuk memajang produk disebut *showroom*. Tujuan *showroom* dibuat adalah untuk memberikan fasilitas akan kebutuhan produk yang sudah semakin kompleks.

Shop / Toko

- Sebuah tempat dimana barang-barang dia-kumulasikan dan disimpan untuk keperluan yang akan datang. (Harris,1979 : hal. 890)
- Sebuah bisnis retail yang menjual barang-barang konsumsi dan juga jasa. Pengun-

- jung datang untuk melihat-lihat dan biasanya membeli barang. (Microsoft Encarta)
- Toko adalah alat penjualan yang aktif, alat promosi untuk menarik orang berbelanja. Suasana toko menambahkan *image* produk yang bernilai dan patut dihargai kepada pembeli. (Vilma, 1986)
- Sebuah tempat dimana barang-barang disimpan untuk dijual. Sebuah tempat dimana barang-barang diakumulasikan dan disimpan untuk keperluan yang akan datang. (Cyril M.,1979: hal. 890)
- menerima barang setelah memasukkan uang koin ke dalam mesin.
- *Oder System*
Konsumen dapat membeli barang yang diinginkan melalui telepon dan barang tersebut diantar ke tujuan dengan tambahan ongkos kirim. Biasanya *system* ini diterapkan pada restoran.
- *Mail Order*
Pelayanan dilakukan melalui surat kiriman. Pelanggan ditawarkan melalui pos dan barang akan dikirim melalui pos juga.

SISTEM PELAYANAN DALAM *FLAGSHIP SHOP*

- *Personal service*
Pelayanan khusus yang dilakukan perorangan kepada pelanggan yang cukup istimewa, sehingga pelanggan dapat lebih mudah, mendapatkan barang yang diinginkan. Biasanya harga barang tersebut mahal dan eksklusif.
- *Self Service*
Pelayanan yang dilakukan sendiri oleh konsumen.
- *Assisted Service*
Pelayanan yang dilakukan oleh pegawai-pegawai kepada pembeli. Pembeli yang didampingi dan dibantu dalam mencari barang yang diinginkan.
- *Mechanic*
Penjualan barang dibantu dengan mesin otomatis atau alat mekanik dengan cara

STANDAR ELEMEN PEMBENTUK RUANG

1. Tata Letak dan Organisasi Ruang
Menurut D.K Ching (1996), setiap jenis organisasi spasial diperkenalkan didalam bagian yang membahas karakteristik bentuk, hubungan spasial. Beberapa pola organisasi ruang antara lain:
 - a. Pola organisasi ruang terpusat
Suatu ruang sentral dan dominan sebagai pusat dari ruang-ruang disekitarnya yang bersifat sekunder dan dikelompokkan berdasarkan perbedaan fungsi, bentuk, dan ukuran. Organisasi ruang terpusat memiliki bentuk yang relatif ringkas dan teratur secara geometris dapat digunakan untuk menciptakan titik dalam sebuah ruang.
 - b. Pola organisasi ruang linear
Organisasi ruang yang merupakan sebuah sekuen linear ruang-ruang yang berulang dengan bentuk yang berbeda

tetapi berhubungan secara langsung. Fungsi yang penting diletakkan pada deretan ruang. Area yang penting bagi organisasi ruang secara fungsional berada dimanapun di sepanjang pola ruang linear. Semakin penting ruangan tersebut maka letaknya akan semakin di ujung sekuen linear dan memiliki posisi sejajar dari pola organisasi ruang linear.

- c. Pola organisasi ruang secara grid
Organisasi ini membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi. Sebuah grid terbentuk oleh dua buah rangkaian garis sejajar yang menghasilkan suatu pola titik yang teratur pada persimpangannya, kemudian diproyeksikan ke dalam bentuk tiga dimensi. Pola grid ini kemudian diubah ke dalam seperangkat unit ruang modular yang berulang. Sebuah grid dapat dibuat tidak teratur dalam satu atau dua arah. Perubahan dimensional ini akan menciptakan seperangkat modul pola organisasi ruang yang dibedakan oleh ukuran, proporsi, dan lokasi.
- d. Pola organisasi ruang terklaster
Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama. Pengelompokan pola organisasi ruang terklaster merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama tetapi dengan ukuran, bentuk, dan

fungsi ruang yang berbeda. Pola organisasi ini terdiri dari ruang-ruang dengan pengulangan yang memiliki fungsi membagi visual bersama dari sisi bentuk dasar atau orientasi, serta bersifat fleksibel yang bisa berubah-ubah tanpa mempengaruhi karakter ruang tersebut

- e. Pola organisasi ruang radial
Pola organisasi ruang radial adalah sebuah ruang yang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang-ruang yang memanjang dengan cara radial. Organisasi ruang ini terpusat kemudian mengarah keluar. Fungsi dan bentuk ruangan linearnya berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan kebutuhan ruang. Sama seperti organisasi terpusat, organisasi radial umumnya memiliki bentuk yang teratur.

Menurut Anggraini (2011) penting untuk mempertimbangkan pengaturan tata letak rumah tinggal yang memiliki konsep. Sama dengan halnya bangunan lain termasuk bangunan komersial, pengaturan tata letak harus dipilih berdasarkan konsep yang akan diangkat dari desain.

2. Lantai

Lantai adalah bidang horisontal yang harus dapat menopang beban hidup (perabot, orang, peralatan yang dapat dipindahkan) dan benda mati (berat konstruksi lantai itu sendiri). Sistem lantai harus menyalurkan beban secara horisontal melintasi bidang dan meneruskannya menuju

balok dan kolom atau kedinding penopang. (DK Ching & Adams, 2003). Dalam kelangsungan kegiatan, pemilihan jenis pelapis lantai akan ditinjau dari macam atau jenis kegiatannya, dan pada umumnya dikenal beberapa klasifikasi dari material pelapis lantai seperti berikut: untuk lantai keras sifat pemakaian lebih baik dan banyak menguntungkan, karena pembersihan yang mudah. Sedangkan lantai yang jenisnya medium lebih bersifat hati-hati. Syarat-syarat bentuk lantai antara lain:

- (1) Kuat, lantai harus dapat menahan beban,
- (2), Mudah dibersihkan,
- (3) Fungsi utama lantai adalah sebagai penutup ruang bagian bawah. lainnya adalah untuk mendukung beban-beban yang ada di dalam ruang. (Ching,1996)

3. Dinding

Secara tradisional dinding berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit, dan atap. (Francis D.K.Ching, 1996;176). Hal itu menjadikan dinding sebagai salah satu unsur penting dari 3 elemen pembentuk ruang. Dinding bangunan dari segi fisika memiliki fungsi, antara lain :

- a. Sebagai pemikul beban yang ada di atasnya. Prinsip utama dinding harus kuat untuk menahan 3 kekuatan pokok yaitu tekanan horizontal, tekanan vertikal, beban vertikal dan daya tekuk akibat beban tersebut.
- b. Berfungsi sebagai pembatas ruang, pembatasan ini menyangkut penglihatan manusia, biasanya hal ini dihubungkan dengan

kepentingan *privacy* suatu ruang (derajat ketertutupan suatu ruang). (Mangunwijaya, 1980 : 339)

Pemilihan untuk warna dinding juga akan berpengaruh terhadap kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih memantulkan sinar dan sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Untuk pemakaian warna-warna terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit (Suptandar, 1982;46). Permukaan utama ruang sebaiknya berwarna putih atau sangat terang untuk memantulkan cahaya sebanyak mungkin. Warna-warna yang lebih gelap dapat digunakan pada permukaan yang lebih kecil di mana distribusi cahaya tidak terlalu diutamakan (Rahadayanti M, 2015).

Menurut Pamuji Suptandar (1985 :30) terdapat dua cara menghias dinding yaitu (1) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan diluki secara langsung didinding. (2) Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan tempel pada dinding.

4. Plafon

Secara umum *ceiling* dapat diartikan sebagai sebuah bidang yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembatas ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Fred Lawson (1994 :126). Fungsi lain dari *cei-*

ling selain sebagai salah satu unsur pembentuk ruang adalah sebagai ruang atau rongga untuk menyembunyikan berbagai instalasi bangunan, *ducting* AC, kabel listrik, dan lain-lain.

Ceiling juga merupakan bidang yang dapat menunjang unsur dekorasi dalam suatu ruang. Salah satu cara untuk mengolah bidang *ceiling* antara lain memberikan perbedaan ketinggian level dan bentuk *ceiling* untuk menunjukkan perbedaan dari zona satu dengan yang lain. Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung-gedung untuk dekorasi, *ceiling* mampu mencerminkan struktur yang mendukung beban-beban. Bentuk *ceiling* dalam suatu bangunan dapat memperlihatkan sifat/kesan ruang tertentu, dengan membuat ketinggian atau garis-garis (material) serta struktur kesemuanya akan dinikmati langsung oleh penghuni yang berada dibawahnya. Perbedaan tinggi dan bentuk *ceiling* dapat menunjukkan perbedaan visual atau *zone* dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut.

5. Furnitur

Furnitur merupakan sebutan lain untuk perabot. Kata furniture dapat diartikan sebagai barang atau benda yang digunakan untuk melengkapi ruangan. Kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis, yaitu *fourniture* dari kata *fournir* yang artinya *to furnish* atau melengkapi ruangan atau bangunan dengan perabot dan aksesorisnya. Pengertian furniture terkait erat dengan peran penting furnitur sebagai pelengkap ruang yang ditujukan

untuk mendukung aktivitas di dalamnya.. Furnitur dapat dibedakan berdasarkan fungsinya, yaitu : (Haris Budi, dkk, 2013)

- Furnitur sebagai tempat menyimpan sesuatu di atasnya
- Furnitur sebagai tempat menyimpan sesuatu di dalamnya
- Furnitur sebagai tempat telentang atau tidur
- Furnitur sebagai tempat duduk
- Furnitur yang mawadahi banyak fungsi (Multifungsi)

Saat melengkapi elemen interior dan perabot perlu mempertimbangkan fungsi dasar dan ragam kegunaan lainnya, seperti membentuk karakter ruang dan menambah nilai estetika. Itu menunjukkan identitas pemiliknya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih jenis perabot adalah sebagai berikut : (Andie A., dkk, 2014) :

- a. Sesuaikan dengan fungsi ruang
- b. Pilih bahan yang sesuai
- c. Sesuaikan komposisi dan proporsi perabot
- d. Pilih berdasarkan tema desain
- e. Sesuaikan dengan karakter ruang
- f. Sesuaikan dengan nilai guna ruang

6. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan terbagi menjadi dua yaitu sistem penghawaan alami yang merupakan sistem penghawaan langsung dari alam dan sistem penghawaan buatan yang merupakan sistem penghawaan yang diatur oleh manusia. Mengatur sistem penghawaan sangatlah penting

guna menunjang kenyamanan dan kesehatan dari pengguna bangunan. Ernest Neufert (1994; 16) menyatakan bahwa suhu ruangan yang dibutuhkan untuk ruangan yang nyaman sangat tergantung pada pergerakan udara dan hembusan udara tersebut. Untuk bangunan besar, persyaratan untuk efektifitas pengudaraan alamiah sering tidak tersedia, sehingga harus digunakan peralatan mekanis. Dengan sistem pengudaraan mekanis seperti ini dapat terbentuk kondisi pengaliran udara yang stabil di dalam ruangan, jalan udara menjadi lebih jelas, dan lubang masuk serta keluar udara dapat ditentukan, dan lebih kecil dibandingkan lobang-lobang pada pengudaraan alamiah.

Upaya penghematan energi pada bangunan lebih efektif dilakukan dengan cara menghalangi radiasi matahari langsung yang masuk ke dalam bangunan melalui bukaan dinding / jendela, dibandingkan dengan cara menghambat panas yang masuk melalui konduksi dinding eksterior (Purwoko, 1998).

Sehingga penggunaan shading eksterior, baik struktur yang melekat pada kulit bangunan atau perpanjangan dari kulit itu sendiri, untuk mencegah panas matahari yang tidak diinginkan. Sistem eksterior biasanya lebih efektif daripada sistem interior dalam menghalangi radiasi panas matahari. Apabila dirasa masih belum mendukung penghawaan dalam ruangan, maka dapat menggunakan penghawaan aktif seperti *air conditioner*.

7. Sistem Pencahayaan

Terdapat dua sistem pencahayaan yaitu pencahayaan alami, dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang berasal dari matahari, sedangkan pencahayaan buatan adalah pencahayaan dari lampu. Pencahayaan alami adalah proses menempatkan jendela, bukaan, dan permukaan reflektif lainnya sehingga pada siang hari ruangan tersebut dapat menyediakan cahaya alami yang efektif ke dalam ruangan. Adanya cahaya alami/ daylight berpengaruh pada aktivitas manusia dalam ruang (dalam kasus ini *classroom*) (Prihatmanti 2017). Sama dengan halnya kantor maupun *meeting room* yang memiliki aktivitas maupun kegiatan utama yang sama yaitu membaca dan menulis. Dengan adanya cahaya alami/daylight berpengaruh terhadap posisi peletakkan meja dan kursi, sehingga tidak terjadi bayang pada area kerja.

Pencahayaan adalah faktor penting karena desain pencahayaan yang buruk akan menyebabkan ketidaknyamanan visual.(Susan, 2017). Untuk itu, penting bagi desainer untuk menentukan area mana yang tidak terkena cahaya alami yang cukup, sehingga dapat mendesain pencahayaan buatan sebagai bantuan untuk kenyamanan visual dan juga membantu dalam melakukan aktivitas. Pencahayaan buatan terkait dengan penemuan ornamen sumber cahaya itu sendiri. Faktor faktor tata cahaya sendiri dipengaruhi oleh beberapa hal seperti distribusi intensitas cahaya dari amature, perbandingan antara keluaran cahaya dari lampu dalam armature, reflektansi ca-

haya dari langit langit, dinding, lantai dan dimensi atau ukuran luas ruangan.

Sistem pencahayaan di ruangan, termasuk di tempat kerja dapat dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

- a. Sistem pencahayaan langsung
Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke objek yang memerlukan pencahayaan.
- b. Sistem pencahayaan semi-langsung
Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.
- c. Sistem pencahayaan difus
Pada sistem ini setengah cahaya sebesar 40-60% diarahkan pada objek yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding
- d. Sistem pencahayaan semi tidak langsung
Pada sistem ini sebesar 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah
- e. Sistem pencahayaan tidak langsung
Pada sistem ini sebesar 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan

8. Sistem Akustik

Menurut Mediastika (2005), bagi bangunan yang berfungsi sebagai kantor, penyelesaian akus-

tik dapat ditempuh pada tahap pertama adalah pengelompokan area peruntukan (*zone*) yang tepat. Pengelempokan ruang yang memiliki kesamaan interfensi akustik (kantor, kelas, ruang rapat, dsb.) mengharuskan perencana ruang untuk mengetahui tingkat kebisingan yang dihasilkan dan teknik konstruksi yang dibutuhkan untuk meredam transmisi kebisingan hingga ke tingkat yang dapat diterima. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam menjaga kualitas akustik suatu ruang adalah pemilihan bentuk dan material. Pemilihan material dapat menggunakan material yang dapat meredam suara seperti karpet.

9. Sistem Keamanan

Sistem keamanan sangat perlu dipertimbangkan untuk area atau ruangan yang memiliki potensi untuk mengalami kerugian yang diakibatkan oleh pencurian maupun penipuan, seperti kasir, *storage*, *display*, dan lain-lain. Untuk menghindari itu maka sistem keamanan yang paling umum digunakan adalah CCTV, yang akan diletakkan pada sudut-sudut ruang dengan jarak pandang terbanyak, dan memperlihatkan area atau ruangan yang membutuhkan pengawasan khusus.

10. Sistem Proteksi Kebakaran

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 26 tahun 2008, sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan adalah sistem yang terdiri atas peralatan, kelengkapan dan sarana, baik yang terpasang maupun terbangun pada bangunan yang digunakan baik untuk tujuan sarana proteksi aktif, sarana proteksi pasif

maupun cara-cara pengelolaan dalam rangka melindungi bangunan dan lingkungannya terhadap bahaya kebakaran.

a. Sarana Proteksi Kebakaran Pasif

Menurut Peraturan menteri Pekerjaan Umum Nomor 26 tahun 2008, sarana proteksi kebakaran pasif adalah sistem proteksi kebakaran yang terbentuk atau terbangun melalui pengaturan penggunaan bahan dan komponen struktur bangunan, kompartemenisasi atau pemisahan bangunan berdasarkan tingkat ketahanan api, serta perlindungan terhadap bukaan.

b. Sarana Proteksi Kebakaran Aktif

Menurut Wiley dalam *Guidelines for Fire Protection in Chemical, Petrochemical, and Hydrocarbon Processing Facilities* (2003) sarana proteksi kebakaran aktif merupakan serangkaian alat proteksi kebakaran yang secara lengkap terdiri atas sistem deteksi dan alarm kebakaran, sistem singkler otomatis, hidran, dan sistem pipa tegak serta *fire Extinguisher*. Komponen sarana proteksi kebakaran aktif digunakan sesuai dengan kategori bangunan, komponen proteksi kebakaran tersebut adalah :

- Detektor kebakaran (detektor asap, detektor panas, detektor nyala, detektor gas)
- Alarm kebakaran (bell, *horn*, pengeras suara)
- Titik panggil manual
- Sistem springkler otomatis

- Hidran (hidran gedung, hidran halaman)
- Sistem pipa tegak
- Alat Pemadam Api Ringan (APAR)

11. Sistem Plambing

Sistem plambing adalah sistem penyediaan air bersih dan sistem penyaluran air buangan termasuk semua sambungan, alat-alat dan perlengkapannya yang terpasang di dalam persil dan gedung (SNI 03-6481-2000). Jenis penggunaan sistem plambing ini sangat tergantung pada kebutuhan dari bangunan yang bersangkutan.

Menurut Imelda Akmal (2006), instalasi air bersih (untuk air panas dan air dingin) dan air kotor dalam kamar harus direncanakan dengan baik sebelum pembangunan kamar mandi maupun area lain yang membutuhkan distribusi air bersih dan pembuangan air kotor.

12. Sistem Sirkulasi Vertikal

Berbeda dengan sirkulasi horizontal yang umumnya menggunakan sarana transportasi manual seperti koridor maka untuk sirkulasi vertikal menggunakan bantuan sarana gabungan antara sistem transportasi manual (non mekanik) dan transportasi mekanik (Pynkyawati et.al, 2009).

Ada beberapa jenis sarana sirkulasi vertikal yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan status pelaku, yaitu sebagai berikut : (Laksito, 2014).

- a. tangga
- b. escalator
- c. elevator (lift)

13. Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem mekanikal dan elektrikal (ME) suatu bangunan/gedung sangat tergantung maksud suatu gedung itu dibangun. ME suatu gedung perkantoran mempunyai perbedaan dengan gedung rumah sakit, atau bandara, pembangkit listrik atau pabrik. Tetapi secara prinsip mempunyai berbagai persamaan. Pada umumnya sistem ME yang sering digunakan dalam suatu gedung, diantaranya sistem pencahayaan buatan, plumbing, pemadam kebakaran, transportasi vertikal, elektrikal, penangkal petir, *fire alarm*, telepon, tata suara, sistem data, CCTV, *Building Automatic System* (BAS), dan MVAC. Maksud dan fungsi utama dari suatu gedung menjadi landasan dasar dalam menentukan kekhususan sistem ME dalam suatu bangunan/gedung.

14. Sistem Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi menjadi suatu wadah untuk memfasilitasi pergerakan dan alur aktifitas dari suatu tempat ke tempat lain yang berbeda sehingga fungsi dari sirkulasi disini adalah untuk menghubungkan ruang satu dengan ruang lainnya. Ruang yang telah terbagi dapat digunakan sebagai sirkulasi ataupun membuat suatu ruang atau area khusus sebagai sarana dari sirkulasi tersebut. Terdapat beberapa pola sirkulasi diantaranya adalah : (D.K. Ching, 1979)

a. Pola sirkulasi *linear*

Pola sirkulasi linear dapat dilihat dengan ciri pola sirkulasi dapat berupa satu atau

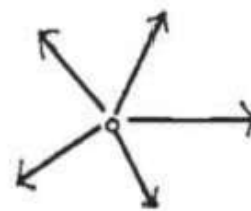
dua arah, polanya sangat sederhana, pencapaian mudah dan statis terhadap tapak. Jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain atau bercabang.



Gambar 9. Pola Sirkulasi *Linear*
Sumber: Ching, 2015

b. Pola sirkulasi *radial*

Pola sirkulasi radial dapat dilihat dengan ciri memiliki pusat ruang, berkembang ke seluruh arah, sirkulasi tidak terlalu panjang, membutuhkan luasan tapak yang besar, hubungan antar ruang begitu erat. Pola radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama, seperti menyebar dari satu titik atau memusat ke satu titik.

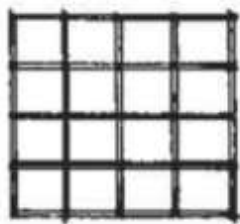


Gambar 10. Pola Sirkulasi *Radial*
Sumber: Ching, 2015

c. Pola sirkulasi *grid*

Pola sirkulasi grid dapat dilihat dengan ciri berkembang ke segala arah, tidak memiliki pusat ruang, tidak dapat dibentuk suatu

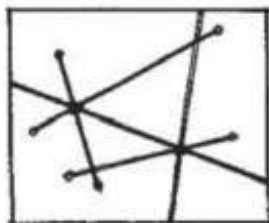
pengakhiran, pola grid terdiri atas dua jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval regular dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.



Gambar 11. Pola Sirkulasi *Grid*
Sumber: Ching, 2015

d. Pola sirkulasi *network*

Pola sirkulasi *network* dapat dilihat dengan ciri berkembang ke segala arah, dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak, mengarah pada ruang yang dominan, tidak memiliki titik pusat ruang, tidak dapat dibentuk suatu pengakhiran, *network* terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.

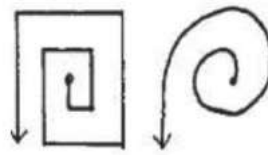


Gambar 12. Pola Sirkulasi *Network*
Sumber : Ching, 2015

e. Pola sirkulasi *spiral*

Pola sirkulasi spiral dapat dilihat dengan ciri suatu jalan tunggal yang berasal dari titik

pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah, bergerak melingkar atau berputar mengelilingi titik pusat tersebut, dan semakin jauh dari titik pusat tersebut.



Gambar 13. Pola Sirkulasi *Spiral*
Sumber : Ching, 2015

15. Parametrik

Terdapat beberapa pengertian mengenai parametrik, salah satunya adalah menurut Eric Weisstein yang menjelaskan pengertian istilah parametrik dalam matematika dapat diartikan suatu persamaan yang menjelaskan kuantitas sebagai sebuah fungsi eksplisit dari variabel yang independen yang disebut dengan parameter. Namun, pemahaman parametrik yang ingin dibahas disini adalah lebih kepada metode dalam merancang dengan *scripting/coding*. Dalam melakukan *scripting/coding* kita akan bekerja dengan parameter dan komponen. Lebih lanjut pengertian *parametric* dalam tulisan ini adalah sebuah metode merancang dengan menggunakan algoritma-algoritma sebagai *workflow* untuk mencari solusi terhadap permasalahan perancangan.

Dengan adanya pendekatan desain parametrik tidak hanya memberi ruang untuk mempermudah menerjemahkan bentuk-bentuk kompleks namun ada beberapa hal lain yang sangat membantu arsitek dalam proses merancang dan pengambilan

keputusan desain. Salah satunya adalah membuat waktu lebih efisien pada saat perancangan, karena dengan desain parametrik hanya mengubah beberapa parameter tertentu saja sudah bisa menganalisa deformasi bentuk yang banyak. Tidak hanya itu saja, dengan parametrik juga arsitek dapat secara interaktif melihat kemungkinan-kemungkinan penyelesaian desain sehingga arsitek dapat dengan tepat menentukan arahan penyelesaian desain. Dalam prosesnya merealisasikan proses desain cenderung dapat dilakukan dengan mudah, efisien, tepat dan cepat karena bisa dapat langsung memfabrikasi elemen-elemen bangunan dengan menggunakan teknologi CNC. *Software* yang digunakan guna mendukung desain parametrik salah satunya adalah *rhinoceros* dan *grasshopper*.

ANALISIS DATA

POLA AKTIVITAS PEMAKAI

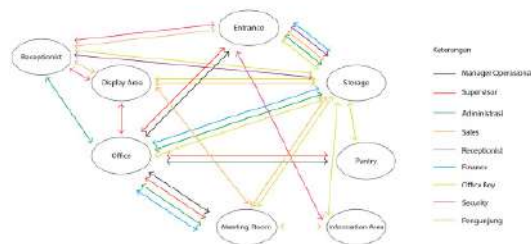
Aktivitas pelaku menentukan pola spasial yang terbentuk pada ruang (Wardhani, 2016). Sehingga sangat penting bagi desainer untuk mengetahui aktivitas pengguna bangunan sebelum menentukan letak area atau ruang yang diperlukan.

Pengguna bangunan *flagship shop* Chitose ini adalah para karyawan dan juga pengunjung. Setiap pengguna bangunan ini memiliki aktivitas yang berbeda-beda dan menggunakan area atau tempat yang berbeda sesuai dengan aktivitas yang dilakukan. Dapat dilihat pada **Figur 14** yang menunjukkan jadwal kegiatan dari karyawan yang bekerja.

Senin - Minggu								
	General Manager	Supervisor	Administrasi	Sales	Finansia	Receptionist	Office Boy	Security
0:15 - 9:30	Datang, melakukan absen dan beribadah							
9:30 - 10:00	Meeting online briefing karyawan dan memberi motivasi kepada karyawan			Meeting Pag			Mempersiapkan ruang meeting	Merjaga dan membantu pengunjung untuk parkir
10:00 - 11:00	Memeriksa semua laporan dan membuat laporan kepada kantor pusat	Melakukan pemeriksaan terhadap penjualan produk yang di display dan juga sales	Mengatur dan merencanakan kegiatan / acara di pavilion	Memeriksa laporan penjualan yang berhubungan dengan proses penjualan dan melayani pelanggan yang datang	Melakukan visitasi dari pavilion dan menginformasikan kepada administrasi	Melayani pelanggan yang bertanya mengenai informasi pembelian dan booking ruangan dan mencatatnya	Membersihkan, mempersiapkan dan menata ruangan	
11:00 - 12:00	Mengawal kinerja sales, dan menerima konsultasi untuk pelanggan	Memeriksa laporan kebutuhan utilitas dan menerima surat-surat dan general manager			Memeriksa dan membuat laporan keuangan			
12:00 - 13:00	Istirahat makan siang							
13:00 - 14:00	Merencanakan strategi untuk perusahaan	Merencanakan strategi untuk perusahaan bersama General Manager				Melayani pelanggan yang bertanya mengenai informasi pembelian dan booking ruangan dan mencatatnya	Membersihkan dan menata ruangan	Merjaga dan membantu pengunjung untuk parkir
14:00 - 15:00		Mengawal kinerja sales, menerima konsultasi dan mengatur segala kebutuhan dari sales dari pelanggan	Memeriksa laporan keuangan, laporan untuk data pengunjung dan booking ruangan dan membuat laporan	Melayani pelanggan yang datang	Memeriksa dan membuat laporan keuangan			
15:00 - 16:00	Menerima penunjukan dan membantu untuk strategi yang diajukan dan memeriksa laporan	Membuat laporan untuk diinformasikan kepada GM dan jadwal kerja karyawan				Membuat laporan berupa jurnal yang akan diberika kepada Administrasi		
16:00 - 19:30	Meeting evaluasi untuk karyawan							
19:30 - 19:45	Persiapan dan pulang							
19:45 - 20:00								

Gambar 14. Schedule
Sumber: Data olahan pribadi, 2017

Dampak yang ditimbulkan dari adanya perbedaan pola aktivitas pemakai ini adalah adanya *traffic* pada area tertentu.. Dimana *traffic* ini terjadi ketika banyak pengguna yang menggunakan area tersebut. Dapat dilihat pada Gambar 2. yang menunjukkan bahwa area yang terjadi *traffic* ada pada area *entrance-storage*, dan *office - meeting room*. Untuk itu, solusi yang dapat diberikan adalah memberikan sirkulasi yang besar pada area tersebut, sehingga tidak mengganggu aktivitas pengguna. Aktivitas pelaku menentukan pola spasial yang terbentuk pada ruang (Wardhani, 2016)



Gambar 15. Bubble Diagram
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

POLA SIRKULASI RUANG

Berdasarkan pola aktivitas pemakai yang ada apabila dianalisa dengan pola sirkulasi pengunjung berdasarkan beberapa pola sirkulasi menurut Francis D.K Ching, maka akan ada beberapa hasil, yaitu sebagai berikut :

- Pola sirkulasi *liner*

Apabila pola ini diaplikasikan pada tapak akan sangat mendukung dari segi efisiensi dari sirkulasi pengguna. Sehingga pengguna dapat mencapai tujuan dengan mudah.

Tipe pola sirkulasi ini memiliki ciri sangat sederhana, sehingga seluruh pengguna ruang tidak akan bingung dengan pola sirkulasi pada ruang tersebut.

- Pola sirkulasi *radial*

Ciri-ciri utama yang menggambarkan pola ini adalah memiliki pusat ruang. Sedangkan pada tapak eksisting tidak memungkinkan untuk menggunakan pola ini karena bentuk tapaknya yang memanjang dan tidak memiliki pusat ruang. Ruang yang tersedia cenderung bredempetan dan tidak menyebar memusat ke satu titik.

- Pola sirkulasi *grid*

Kecocokan pada pola ini dengan tapak adalah tidak memiliki pusat ruang, Untuk ciri utama pola ini adalah membutuhkan dua jalur sejajar yang berpotongan, sehingga membentuk area yang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang. Pola ini dapat diaplikasikan pada area yang luas saja, karena pada area yang sempit akan terlalu memakan *space* untuk sirkulasi.

- Pola sirkulasi *network*

Apabila pola sirkulasi ini memiliki kecenderungan bergerak bebas karena cirinya yang berkembang ke segala arah dan dapat menyesuaikan dengan kondisi tapak. Sirkulasi ini sangat fleksibel apabila digunakan dibentuk tapak apa saja. Tetapi sirkulasi ini akan membuat pengguna yang tidak biasa menggunakan ruang tersebut bingung dengan sirkulasi ruang yang ada.

- Pola sirkulasi *spiral*

Pola sirkulasi ini hampir sama dengan pola sirkulasi *radial* karena memiliki titik pusat. Tetapi pola ini cenderung memiliki jalur tunggal yang bergerak melingkar mengelilingi titik tersebut. Pola ini cukup sulit apabila di aplikasikan di tapak, karena bentuk tapak yang memanjang, dan juga pembagian ruang yang sudah eksisting tidak sesuai apabila menggunakan pola ini.

Pola organisasi ruang secara layout *existing* merupakan organisasi ruang *cluster* / berkelompok, yang berdasar pada pola berkelompok pada pintu masuk. Sedangkan untuk pola sirkulasi antar ruang termasuk pola sirkulasi linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama deretan ruang. Jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, atau membentuk aran (*loop*). (D.K. Ching, 2014)

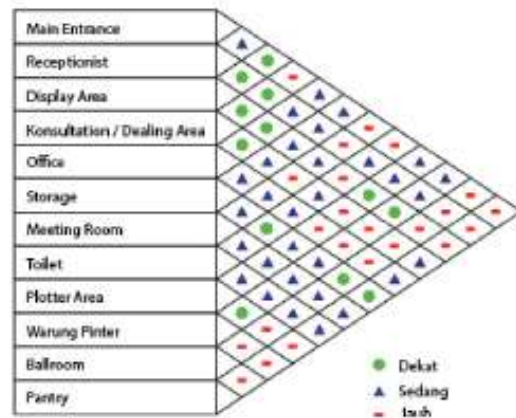
KARAKTERISTIK KEBUTUHAN RUANG

Setiap ruang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Beberapa ruang yang dianalisa adalah *office*, *meeting room*, *dealing room*, *storage*, *pantry*, *locker*, *reception area*, *toilet* dan *showroom (display and information area)*.

HUBUNGAN ANTAR RUANG

Pada dasarnya hubungan antar ruang merupakan hasil analisa dari aktivitas pengguna, sirkulasi, kebutuhan ruang, literatur, serta kebutuhan dan permintaan klien. Terdapat beberapa area yang

tidak dapat berdekatan dikarenakan tingkat *privacy* yang berbeda atau kebutuhan ruang yang berbeda.



NOTE
Merupakan hasil dari :
- schedule
- Description
- Literatu
- Kebutuhan dan permintaan klien

Gambar 16. Bagan Hubungan Antar Ruang
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

BESARAN RUANG

Pada layout *existing* maka akan di dapat besaran ruang sebagai berikut :

- Lantai 1
- Display area = 210.4 m²
- Warung pinter / Information Area = 34 m²
- Plotter = 6.1 m²
- Storage = 11.2 m²
- Lavatory = 8.6 m²
- Office = 27.2 m²
- Dealing Room = 14.2 m²

Lantai 2

- *Display area* = 159.2 m²
- *Pantry* = 11.2 m²
- *Lavatory* = 8.6 m²
- *Office* = 18 m²
- *Meeting room* = 34.8 m²
- *Sirkulasi* = 56.5 m²

GROUPING RUANGAN

Gambar dibawah ini menunjukkan *grouping* ruang maupun area berdasarkan tingkat *privacy* dari setiap ruang, dan juga berdasarkan kebutuhan ruang. *Grouping* tersebut akan di aplikasikan ditapak sesuai dengan eksisting.



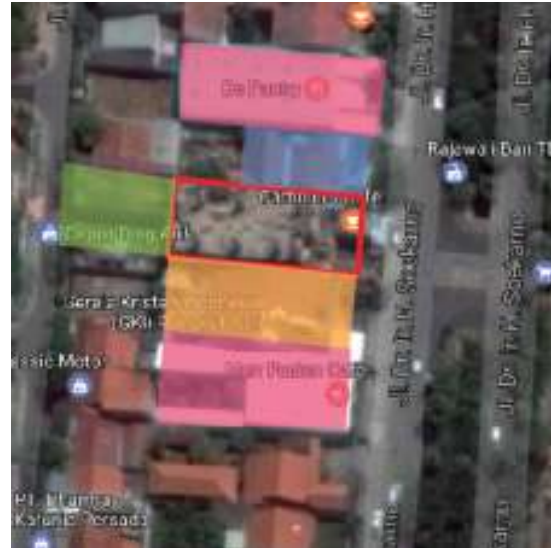
Gambar 17. Grouping
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

ANALISA TAPAK

ANALISA TAPAK LUAR

1. Noise

Pada tapak terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi bangunan dari luar, yaitu angin, arah matahari, noise, dan akses. Pada dasarnya bangunan ini memiliki tinggi bangunan yang lebih tinggi diantara bangunan disekitarnya.



- Chlorophyll Cafe & Eatery**
Cafe ini berada tepat di sebelah kiri bangunan. Noise berasal dari musik yang dinyalakan setiap hari di cafe ini dan dari pengunjung yang datang.
- Gereja Kristen Indonesia (GKI) Rungkut Asri**
Tepat berada di depan bangunan terdapat gereja yang menimbulkan noise pada saat adanya ibadah, dan juga dari jemaat yang ibadat.
- Rumah Warga**
Tidak ada noise yang ditimbulkan, melainkan butuh ketenangan.
- Merr Fashion Cafe, De Pantry, dan Cambium Cafe**
Karena lokasi ini berada di pinggir jalan besar, untuk itu banyak sekali tempat usaha yang dibuka, dan juga menimbulkan noise.



- Jalan Besar Dr. Ir. H. Soekarno**
Bangunan berada tepat di sebelah jalan besar. Noise berasal dari suara kendaraan yang lewat melalui jalan tersebut. Terlebih lagi terdapat 2 jalan besar.



Gambar 18. Analisa Tapak Luar - Noise
 Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

Analisa Tapak Luar Bangunan ini diapit oleh 3 bangunan dan berada di pinggir jalan raya, dimana pada bagian kanan bangunan adalah bangunan Gereja Kristen Indonesia Rungkut Asri, sedangkan pada sebelah kirinya berbatasan dengan *Chlorophyll Café & Eatery*, dan pada bagian belakang bangunan merupakan rumah penduduk. Dimana pada kondisi ini sudah dapat dianalisa mengenai *noise* pada bangunan ini. Pada Gereja menimbulkan *noise* pada saat adanya ibadah, sedangkan pada café menimbulkan *noise* dari lagu yang dinyalakan setiap hari dan ramainya pengunjung yang datang, terlebih lagi *noise* yang ditimbulkan dari jalan raya yaitu dari suara kendaraan bermotor yang sering lewat.

2. Matahari / Panas

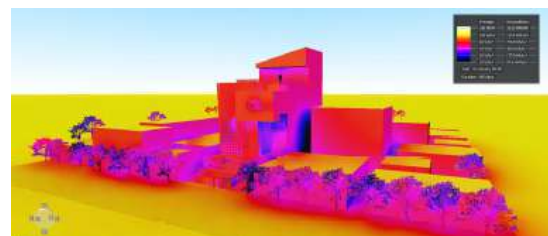
Selain adanya *noise* yang menjadi faktor yang dapat mempengaruhi bangunan salah satunya adalah matahari, dimana bangunan ini menghadap ke Timur, sehingga menurut data dari *sun mapping* mengenai sudut derajat matahari



Gambar 19. Analisa Tapak Luar – Matahari
 Sumber: Suncalc, 2017

menunjukkan bahwa bangunan bagian timur akan terkena sinar dan panas matahari terbanyak pada pk.7:00 – pk.11:00. Sedangkan pada pk.15:00 – pk.19:00 pada bagian barat akan terkena sinar dan panas matahari.

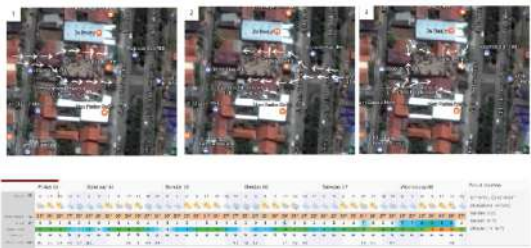
Pada pk. 11:00 – 15:00 matahari tepat berada di atas bangunan. Dengan menggunakan *software* Achiwizard dapat menganalisa diagram panas bangunan, yang menunjukkan bahwa bagian fasad bangunan memiliki suhu yang panas akibat matahari dari Timur.



Gambar 20. Analisa Tapak Luar – Panas
 Sumber: Data Olahan pribadi, 2017

3. Angin

Yang menjadi pengaruh dari luar bangunan adalah arah angin. Dimana angin memiliki kecenderungan datang dari arah Barat dan Timur. Angin yang datang dari arah Barat ke Timur terhalang oleh rumah penduduk, tetapi mengingat bangunan ini lebih tinggi dibandingkan bangunan sekitarnya maka masih berpotensi mendapatkan angin dari Barat ke Timur. Angin yang mengarah dari Timur ke Barat merupakan angin yang tidak baik, karena membawa debu dan asap dari jalan raya. Pada arah mata angin lainnya masih memungkinkan adanya angin tetap tidak sebesar pada area Barat dan Timur.

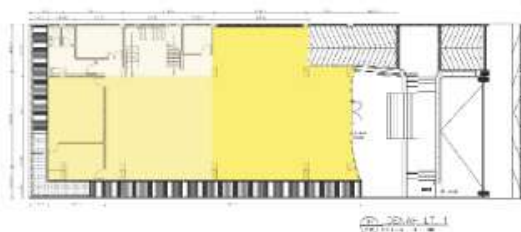


Gambar 21. Analisa Tapak Luar – Angin
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017 dan *Wind Analytics*, 2017

ANALISA TAPAK DALAM

1. Pencahayaan Alami

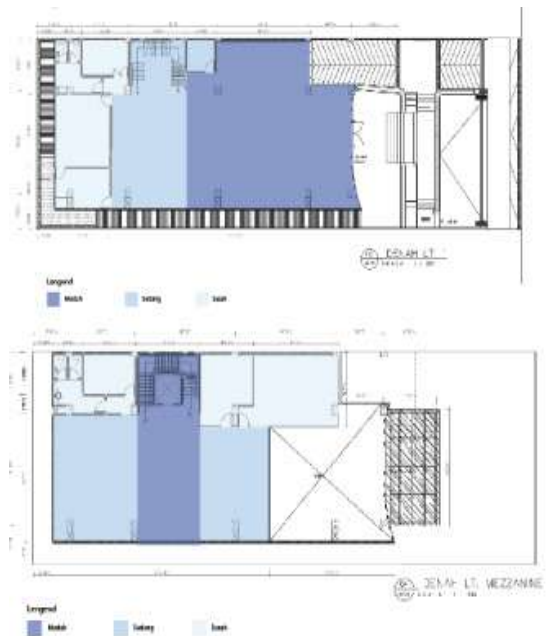
Pada bagian depan bangunan banyak area yang mendapatkan sinar matahari secara langsung karena pada fasad bangunan menggunakan 80% kaca.



Gambar 22. Analisa Tapak Dalam - Pencahayaan Alami
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

2. Akses

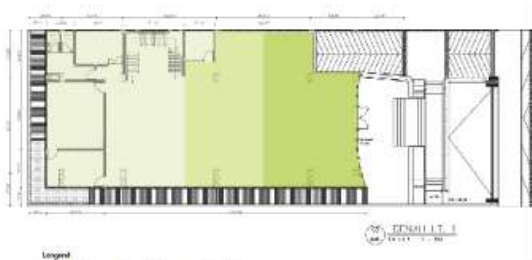
Penentuan area yang mudah di akses adalah area yang dekat dengan pintu masuk atau *entrance* bangunan.



Gambar 23. Analisa Tapak Dalam - Akses
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

3. *Noise / Bising*

Area yang terkena *noise* atau bising pada bangunan dipengaruhi oleh bising dari luar. Sehingga area yang terkena intensitas bising paling banyak adalah area yang dekat dengan jalan raya (sumber bising dari kendaraan).



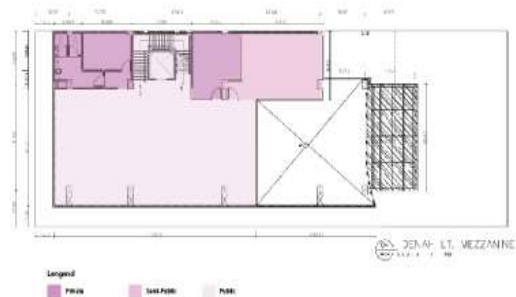
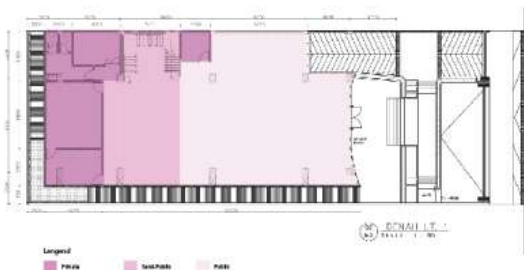
Gambar 24. Analisa Tapak Dalam – *Noise* (Lantai 1)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017



Gambar 25. Analisa Tapak Dalam – *Noise* (Lantai Mezzanine)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

4. *Privacy*

Dalam menentukan area dengan tingkat *privacy* dilihat dari area mana yang tidak mudah dilihat oleh para pengguna lainnya.



Gambar 26. Analisa Tapak Dalam - *Privacy*
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

5. Derajat Ketertutupan / *Enclosure Degree*

Dalam menentukan tingkat derajat ketertutupan pada setiap area dilihat dari area mana yang tertutup, baik di tutupi oleh dinding maupun kaca.



Gambar 27. Analisa Tapak Dalam - *Enclosure Degree*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

KONSEP DAN APLIKASI PROBLEM DAN SOLUSI

Tabel 2. Problem dan Solusi Perancangan

Problem	Solusi
Banyak kolom besar yang menonjol pada interior bangunan sehingga mengganggu site yang akan di desain.	Menggunakan partisi untuk menutup kolom-kolom yang mengganggu estika interior
Sinar matahari yang masuk secara langsung ke dalam bangunan melalui fasad bangunan yang menghadap Timur, dapat membuat kualitas dari produk yang ditawarkan (furnitur) akan menurun kualitasnya.	Menggunakan <i>second skin</i> pada <i>fasad</i> untuk menyaring cahaya yang masuk kedalam bangunan.
Bukaan yang banyak pada bagian fasad bangunan yang menghadap Timur membuat interior bangunan menjadi lebih panas.	Penggunaan <i>second skin</i> dapat membantu mengurangi panas dalam bangunan, didukung dengan menggunakan peghawaan aktif yaitu <i>air conditioner</i> .

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

“CONTEMPORARY DYNAMICAL FORM”. Perancangan desain arsitektur interior *flagship shop* Chitose dengan menonjolkan bentukan dinamis sebagai penunjang citra perusahaan yang akan dimanfaatkan sebagai partisi untuk menutup kolom besar, shading, dan display.

DEFINISI CONTEMPORARY

“CONTEMPORARY DYNAMICAL FORM”. Perancangan desain arsitektur interior *flagship shop* Chitose dengan menonjolkan bentukan dinamis sebagai penunjang citra perusahaan

yang akan dimanfaatkan sebagai partisi untuk menutup kolom besar, shading, dan display.

DEFINISI DYNAMICAL

Arti dari kata dinamis sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika. Sehingga yang dimaksud dengan desain yang dinamis adalah desain yang menunjukkan adanya pergerakan, mengalir / *flow*, tidak memiliki

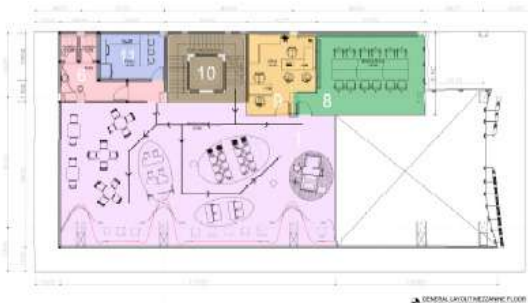
bentukan yang statik atau tetap dan sebagainya.

KONSEP ZONING, ORGANISASI RUANG, DAN POLA SIRKULASI

Penetapan zoning sesuai dengan hasil analisa dari pembagian zona dan disesuaikan/dicocokkan dengan karakteristik area dan kebutuhan ruang. Zoning juga digunakan untuk menentukan area display dan diorama ditentukan dari jenis dan tipe dari produk, dimana pada lantai 1 merupakan display untuk produk unggulan dan yang terbanyak dari Chitose yaitu furniture untuk kantor. Sedangkan pada lantai mezzanine untuk produk Chitose yang lain yaitu untuk kelas, *food court / restaurant*, dan rumah sakit.

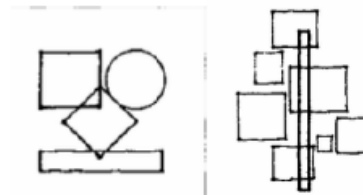


Gambar 28. Diagram Zoning Ruang, Organisasi Ruang, dan Alur Sirkulasi – Lantai 1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017



Gambar 29. Diagram Zoning Ruang, Organisasi Ruang, dan Alur Sirkulasi – Lantai 2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

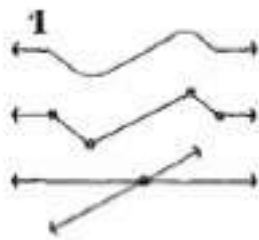
Dilihat dari layout bangunan, baik secara pembagian ruang yang sudah *existing* dan juga bentukan layout yang memanjang maka konsep organisasi ruang yang memungkinkan dan yang cocok digunakan adalah organisasi *cluster*, yaitu kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual. Didalam komposisinya organisasi ini dapat menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti simetri atau sumbu dalam hal ini berdasarkan alur gerak atau akses. Hal ini ditujukan untuk memudahkan pengguna ruang dalam mengakses setiap ruang atau area.



Gambar 30. Diagram Organisasi Ruang Cluster / Kelompok (Kiri) , Diagram Organisasi Ruang Berkelompok Sepanjang Alur Gerak (Kanan).
Sumber: Ching, 2012

Konsep pola sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linier. Sirkulasi ini dapat berbentuk melengkung atau terdiri dari atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, dan membentuk putaran (loop). Pemilihan pada sirkulasi linier ini dikarenakan pola sirkulasi ini merupakan pola sirkulasi yang paling memungkinkan digunakan untuk pola organisasi ruang berkelompok (*cluster*) dan tujuan

lainnya adalah untuk memudahkan pengguna bangunan dalam mengakses dan menemukan area ruang yang dituju dan juga memperjelas dan memudahkan alur pengguna dari ruangan yang besar dengan kegiatan atau aktivitas sirkulasi yang beragam.

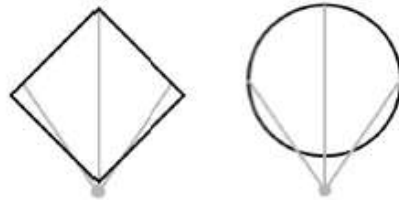


Gambar 31. Diagram Pola Sirkulasi Linier
Sumber: Ching, 2015

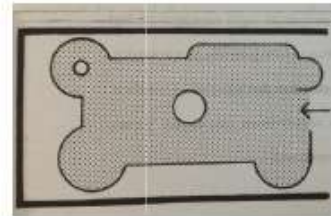
Sebagai *flagship shop* maka penggunaan *curved plan* pada area display dapat membuat menarik perhatian pelanggan yang masuk, karena ketika pelanggan masuk kedalam bangunan, akan dapat melihat secara keseluruhan produk yang ditawarkan. Hal ini dikarenakan sudut pandang pelanggan dapat menjangkau ke titik terjauh dari area tersebut, sama halnya dengan layout yang berbentuk *diamond*.

Selain itu *curved plan* juga dapat menonjolkan kesan futuristik dan kesan penggunaan teknologi tinggi pada desain sesuai dengan citra perusahaan yang ingin diangkat oleh Chitose karena produk furniture yang diproduksi menggunakan teknologi tinggi, kualitas yang baik, dan desain yang modern. Pemakaian *curved plan* juga didasar kepada pola sirkulasi

manusia yang secara psikologis lebih nyaman ketika menggunakan *curved plan*.



Gambar 32. Diagram *Diamond Plan* Dan *Curved Plan* Terhadap Sudut Pandang Manusia.
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017



Gambar 32. Contoh diagram *curved planed*.
Sumber : Barr, 2007

Untuk area kantor menggunakan *straight plan*, dengan tujuan dapat menggunakan ruang secara optimal. Sedangkan sirkulasi untuk area kantor juga menggunakan pola linier untuk memudahkan pengguna bergerak secara efisien dan tertata.

KONSEP APLIKASI KARAKTER GAYA DAN SUASANA RUANG

Style yang akan diterapkan pada proyek ini adalah *dynamical contemporary design*, yang mana secara individu *contemporer* memiliki sifat yang mengikuti perkembangan jaman, dan yang dipilih adalah desain parametrik. Sedangkan *dynamic* memiliki sifat secara bentuk yang kompleks dan secara fungsi membuat nyaman bagi pengguna.



Gambar 33. Perspektif Area *Display* – Lantai 1
Sumber : Data Olahan Pribadi , 2017

bagi pengguna, suhu ruang yang baik, dan penghawaan yang baik.



Gambar 34. Perspektif Area *Display* – Lantai 1 (kiri) dan Lantai 2 (kanan)
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

Secara keseluruhan, citra yang ingin ditampilkan dari interior *flagship shop* Chitose adalah *modern* dan *comfort*, yang mana citra modern didapat dari desain yang mengikuti perkembangan jaman, dimana pemilik memilih menggunakan desain parametrik. Yang dimaksud dengan *comfort* adalah, kenyamanan yang didapat *rena* rasa aman secara fisik dan psikologis, secara visual yang dapat dihasilkan melalui penghijauan dan keberagaman fungsi yang dinamis. Citra ruang *fresh* juga didapat dari sirkulasi, yang nyaman





Gambar 35. Perspektif Area *Display* – Lantai 2
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

KONSEP BAHAN PADA PELINGKUP

Konsep bentuk pelingkup yang diterapkan adalah dinamis yang memiliki sifat yang menggunakan bentukun lengkung/kurva, miring, variasi bentuk yang cukup beragam. Untuk memperkuat kesan kontemporer sehingga menggunakan desain parametrik pada bagian ceiling dan dinding untuk menonjolkan citra dari perusahaan.

Agar produk yang ditampilkan dapat tetap terlihat menonjol dari desain *parametric* dan agar ruangan tidak terasa terlalu penuh, maka menggunakan desain yang cenderung menggunakan bentukun *smooth*. Dalam mendukung untuk mendapatkan bentukun ini maka material yang digunakan adalah fiber, dimana di fiber ini akan dicetak dengan menggunakan teknik *moulding* menggunakan gabus yang sudah di bentuk menggunakan mesin CNC. Pada saat instalasi akan menggunakan rangka besi hollow baik pada

parametric pada ceiling maupu pada dinding. Instalasi parametrik ini akan dibagi persegment dengan parameter jarak.

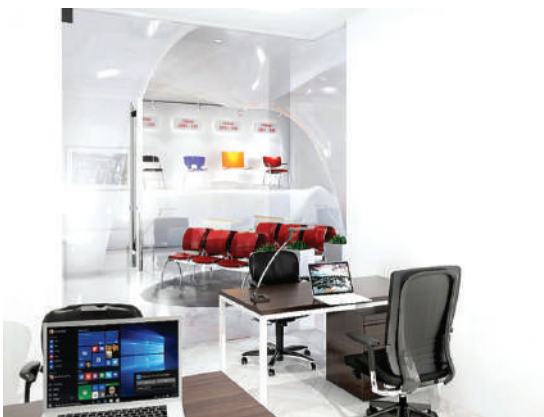
Sedangkan untuk pola lantai juga membentuk bentukun lengkung/kurva untuk membedakan antara diorama yang satu dengan yang lain. Penggunaan material yang digunakan juga beragam sesuai dengan material yang dapat mendukung diorama tersebut.



Gambar 36. Perspektif Area *Display* – Lantai 1
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

KONSEP APLIKASI FURNITUR DAN AKSESORIS PENDUKUNG INTERIOR

Penggunaan furniture pada desain ini 95% menggunakan furniture dari Chitose, baik yang berada di area display maupun yang digunakan di area kantor. Hal ini ditujukan untuk menonjolkan kualitas dan keberagaman produk furniture Chitose. Pada area display furniture Chitose dikombinasikan membentuk suatu diorama tertentu, sehingga pelanggan dapat membayangkan apabila dia ingin membeli produk tersebut.



Gambar 37. Perspektif Area *Display & Office* – Lantai 2
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

KONSEP APLIKASI *FINISHING* PADA INTERIOR

Dalam hal mendukung kesan yang ingin ditonjolkan yaitu kontemporer maka penggunaan warna lebih cenderung menggunakan warna yang mengarah ke putih, sehingga terlihat bersih dan dapat membuat produk dapat terlihat lebih menonjol. Tidak hanya itu pemilihan warna ini juga mempertimbangkan kenyamanan bagi pengguna ruang, agar tidak melihat warna yang kontras antara desain interior dengan produk yang ditawarkan. Warna yang diterapkan juga merupakan warna *semi-glossy* agar dapat menonjolkan kesan desain yang bersih.

Material-material *finishing* yang akan digunakan berupa material natural yang tahan lama, nyaman secara visual dan keamanan yang berupa *toxic free*, tidak berbau tajam dan menggunakan *semi-glossy* sehingga terlihat lebih bersih.

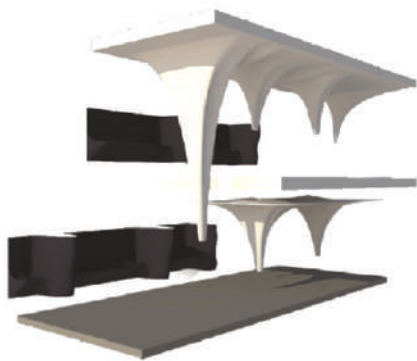


Gambar 38. *Color Scheme* Dan *Mood Board*.
Sumber : Pinterest, 2017

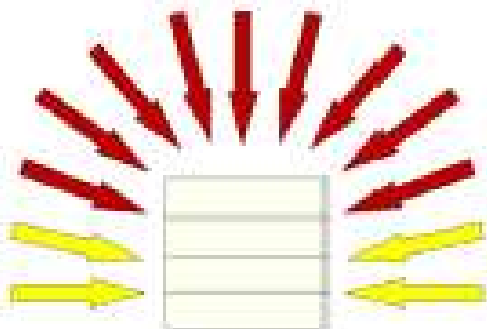
KONSEP APLIKASI PARAMETRIK

Parametrik diaplikasikan di interior dan eksterior bangunan dengan fungsi yang berbeda. Dapat dilihat pada **Figur 39** interior bangunan terbagi menjadi dua yaitu yang berada menempel pada dinding, dan juga pada tengah-tengah area

bangunan. Fungsi parametrik yang menempel pada dinding adalah menutupi kolom-kolom besar dan juga sebagai display produk furnitur. Sedangkan pada tengah area interior bangunan, parametrik ditujukan sebagai pemisah diorama yang satu dengan yang lain, sehingga akan membentuk suatu area dan *ambience* diorama yang satu tidak tercampur dengan yang lain. Bentuk parametrik yang dipilih cenderung dinamis, *smooth*, dan berwarna putih, guna menonjolkan produk yang ditawarkan.



Gambar 39. Parametrik Diagram
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017



Gambar 40. Diagram Matahari Pagi Hingga Siang Terhadap bangunan (Tampak Samping)
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2017

Pada bagian eksterior bangunan parametrik diaplikasikan pada *second skin* yang digunakan sebagai menghalangi radiasi dan sinar yang masuk secara langsung kedalam bangunan. Parameter yang digunakan adalah semakin tinggi semakin mengecil lubang untuk masuknya cahaya.

Dapat dilihat pada **Figur 40** yang menunjukkan posisi matahari pada saat pagi hingga siang hari terhadap bangunan. Pada tanda panah yang berwarna merah merupakan area yang harus ditutup, dengan tujuan mengurangi radiasi dan sinar matahari yang masuk kedalam bangunan, yang memiliki lubang lebih kecil dari pada yang dibawah. Untuk itu terbentuk suatu bentuk dinamis dari lubang yang besar berada di bawah bangunan, dan semakin ke atas semakin mengecil.



Gambar 41. Parametrik Pada Eksterior Bangunan – *Second Skin*
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2017

KESIMPULAN

Setelah proses perancangan desain interior *flagship shop* Chitose maka hasil yang diperoleh adalah proyek perancangan ini bisa dikatakan sebuah proyek yang sangat menantang. Dimana permasalahan pada tapak,

kebutuhan dan keinginan klien sangat perlu dipertimbangkan dengan matang, agar dapat memenuhi keduanya. Keinginan klien untuk desain parametrik menjadi elemen utama pada desain ini. Parametrik ini dimanfaatkan sebagai partisi untuk menutup kolom besar pada interior bangunan, sebagai pembeda area pada area display, dan juga sebagai penyaring cahaya matahari sehingga cahaya matahari tidak masuk secara langsung kedalam bangunan sehingga produk yang dipajang tidak menurun kualitasnya. Penggunaan elemen-elemen pada desain ini guna memberikan kemudahan bagi Chitose untuk mendatangkan pelanggan ke *flagship shop* Chitose, sehingga dapat membantu pula dalam segi bisnis Chitose.

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, C. Ching. (2003). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Erlangga. Jakarta
- Akmal, Imelda. (2006). *Seri Menata Rumah Kamar Mandi*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Anggraini, LD. (2011). *Spatial Arrangement in Chinese and Javanese Shop House in Yogyakarta City*. ASEAN Conference on Environment-Behaviour Studies (AcE-Bs), (557-564). <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.03.061>
- Atmosudirdjo, S. Prajudi (1982). *Administrasi dan Manajemen Umum*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2015), *Pertumbuhan Produk Domestik Bruto di Indonesia*, <http://www.bps.go.id/> pada tanggal (11 Juni 2016).
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2015), *Pertumbuhan Ekonomi di Surabaya*, <http://www.bps.go.id/> (26 Juni 2016).
- Badan Standar Nasional Indonesia. (2000). *Tata Cara Perencanaan Sistem Proteksi Pasif Konstruksi Tahan Api untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung, SNI 03-1736-2000*. Badan Standar Nasional Indonesia. Jakarta.
- Barr, Vilma. Broudy (2007). *Designing to Sell : A Complete Guide to Retail Store Planning and Design*. McGraw-Hill. Michigan.
- Budi, Hari. dkk. (2013). *50 Ide Menata Interior Rumah Minimalis*. Griya Kreasi. Jakarta.
- Departemen Pekerjaan Umum. (2008). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum, Nomor 26/PRT/M/2008 Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Departmen Pekerjaan Umum Republik Indonesia. Jakarta.
- Ching, F. D. K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*.

- Terjemahan oleh Paul Hanoto Adjie (1996). Erlangga. Jakarta. Jakarta.
- Karlen, Mark. (2007). *Dasar–Dasar Perencanaan Ruang, Edisi Kedua*. Erlangga. Jakarta.
- Kusumowidagdo, A. (2005). *Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. Dimensi Interior*, 3(1).
- Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Laksito, Boedhi. (2014). *Metode Perencanaan Perancangan Arsitektur*. Griya Kreasi. Jakarta.
- Mangunwijaya, Y.B. (1980). *Pasal-Pasal Penghantar Fisika Bangunan*. PT. Gramedia Jakarta. Jakarta.
- Manurung, P. (2009). *Desain Pencahayaan Arsitektural: Konsep Pencahayaan Artifisial Pada Ruang Eksterior*. Andi Publisher. Jakarta.
- Marlina, E. (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Andi Publisher. Jakarta.
- Moekijat (1997). *Administrasi Perkantoran*. Mandar Maju. Bandung.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek*. Erlangga ,
- Nuradhi, Maureen (2015), *Kajian Business Model Canvas pada Biro Konsultan Arsitektur dan Desain Interior Hadiprana*, Tesis/Disertasi Tidak Dipublikasikan. Universitas Ciputra.
- Panero, J. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. The Architectural Press Ltd. London.
- Pile, John F. (1995). *Interior Design 2nd edition*. Prentice Hall. London
- Purwoko, GH. (1998), *Kajian tentang pemanfaatan selubung bangunan dalam mengendalikan pemakaian energi pada gedung perkantoran bertingkat banyak di Jakarta*, Tesis tidak dipublikasi, ITB Bandung
- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Rahadiyanti, M. (2015), *Modifikasi Elemen Atap sebagai Skylight pada Desain Pencahayaan Alami Ruang Multifungsi Studi Kasus: Desain Bangunan Student Center Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Susan, M. Y. & Prihatmanti, R. (2017). *Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage*

School Buildings. Planning Malaysia, Vol. 15 Issue 1, pp. 209-220, Planning Malaysia. Malaysia. <http://dx.doi.org/10.21837/pmjournal.v15.i6.236>

Susan M. Y. & Prihatmanti, R. (2017), Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage School Buildings, *Planning Malaysia: Journal of The Malaysian Institute of Planners*, Vol. 15, 209, Malaysia.

Wicaksono, Andie .A., dkk. (2014). *Ragam Desain Interior Modern*. Griya Kreasi. Jakarta

Wiley, John. (2003). *Guidelines for Fire Protection in Chemical, Petrochemical, and Hydrocarbon Processing Facilities*. American Institute of Chemical Engineer. New York.

Wardhani, D. K. (2016). Identification Of Spacial Pattern In Productive House Of Pottery Craftsmen. *Humaniora*, 7(4), 555-567.