

PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR TOKO TIP TOP APPAREL AND BIKE DI SURABAYA

Gideon Pratama Sosilo, Gervasius Herry Purwoko, Stephanus Evert Indrawan

Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : gideonps87@hotmail.com

Abstract : *G-Interior Consultant is a company engaged in the field of interior design consultant services. For the construction of an interior project, the owner of G-Interior Consultant cooperates with several parties such as furniture factory that serves made by order, building material supplier and other experts whose work system is outsourced. The interior design title in this project is "Interior Architecture Design of TIP TOP Apparel & Bike Shop in Surabaya" taken from the project being done by G-Interior Consultant company during 2017. TIP TOP Apparel & Bike is a blend of Harley Davidson and super-bike showroom, apparel stores and cafe. The area to be designed includes four floors. The first floor will serve as a showroom area of Harley Davidson and super-bike showroom, warehouses, freight elevators and staff areas. The second floor will be used to place office space, motorcycle accessories store and cashier. The third floor is an apparel store, including a checkout area and a casual area. Furthermore, the fourth floor is cafe area and employees break area. As the request of the project owner, the design theme to be applied in TIP TOP Apparel & Bike is industrial style, because the brand of motor sold is Harley Davidson it must then emphasize the 'macho' impression. The concept and application results show TIP TOP Apparel & Bike is designed using modern industrial using brick on the wall, without using ceiling to keep the alignment of pipes exposed, including the use of used-items such as oil drums or motor machines or tires into tables or room accessories. The concept of application of the form applied to the interior of TOP TIP Apparel & Bike is a geometric formation. Desk and chair of the furniture made with wood and iron material, finishing with black paint. Accessories interior support is made by using material made of wood or iron or other accessories to support the interior them. Unfinished material used include: concrete and expose bricks, while finished furniture used such as: solid-wood, iron pipe, and re-used material such as: tire, Harley-motor engine, wood pallet, oil drum and gunny sack.*

Keywords: Design, Industrial Style, Interior, Shop, useum

Abstak: G-Interior Consultant adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan desain interior. Untuk pengerjaan sebuah proyek interior, pemilik G-Interior Consultant bekerjasama dengan beberapa pihak seperti pabrik furniture yang melayani made by order (sesuai pesanan), supplier bahan

bangunan serta tenaga ahli lain yang sistem kerjanya bersifat outsource atau tidak terikat. . Judul perancangan interior “Perancangan Arsitektur Interior Toko TIP TOP Apparel & Bike di Surabaya” diambil dari proyek yang sedang dikerjakan oleh perusahaan G-Interior Consultant selama tahun 2017. TIP TOP Apparel & Bike merupakan perpaduan antara showroom motor Harley Davidson dan Moge, toko aksesoris, toko apparel dan cafe. Area yang akan didesain meliputi empat lantai. Lantai pertama akan dijadikan sebagai area showroom motor Harley Davidson dan Moge, gudang, lift barang dan staff area. Lantai dua akan dijadikan untuk menampung ruang office, toko aksesoris motor dan kasir. Lantai tiga adalah toko apparel, termasuk area kasir dan area santai. Selanjutnya, lantai empat merupakan area cafe dan area istirahat karyawan. Berdasarkan permintaan pemilik proyek, tema desain yang hendak diaplikasikan pada TIP TOP Apparel & Bike mengarah pada gaya industrial, karena brand motor yang dijual adalah Harley Davidson sehingga harus menunjukkan kesan macho. Hasil konsep dan aplikasi menunjukkan TIP TOP Apparel & Bike didesain dengan menggunakan gaya industrial modern dengan memainkan bata pada dinding, tanpa menggunakan plafon agar pipa-pipa tetap terexpose, menggunakan barang-barang bekas seperti drum oli bekas ataupun mesin motor bekas atau ban bekas menjadi meja ataupun aksesoris ruangan. Konsep penerapan bentuk yang diaplikasikan pada interior TIP TOP Apparel & Bike merupakan bentukan geometris. Furniture meja dan kursi dibuat dengan menggunakan material kayu dan besi yang di-finishing dengan cat hitam. Aksesoris pendukung interior dibuat dengan menggunakan material material yang terbuat dari kayu atau besi maupun aksesoris lainnya dapat membantu mendukung interior. Unfinished material yang digunakan meliputi: concrete dan batu bata expose, sedangkan finished furniture yang digunakan seperti: solid-wood, pipa besi, dan re-used material seperti: ban, mesin harley, kayu palet, drum oli dan karung goni.

Kata Kunci: Perancangan, Gaya Industrial, Interior, Toko

LATAR BELAKANG BISNIS

Ringkasan Eksekutif

Maraknya pembangunan rumah, apartemen, kantor, ruko dan gedung-gedung bertingkat lainnya di kota-kota besar juga telah menjadi penyebab meningkatnya kebutuhan masyarakat akan jasa desain interior. G-Interior hadir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atas jasa desain interior.

G-Interior Consultant merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan desain interior. Perusahaan ini berdiri atas prakarsa dan pengetahuan serta pengalaman dari pemilik perusahaan mengenai bidang desain interior. Selain berbekal pengetahuan dan pengalaman yang telah ada, pemilik melihat peluang usaha yang baik untuk membuka usaha jasa desain interior, dikarenakan semakin

berkembangnya bisnis properti dan showroom otomotif ternama, khususnya di Surabaya. Usaha G-Interior Consultant diharapkan dapat menjadi partner konsumen untuk membuat karya desain interior yang sesuai dengan keinginan konsumen.

Operasional perusahaan diawasi dan dipimpin langsung oleh pemilik, yaitu Gideon Pratama Sosilo. Tujuan didirikannya G-Interior Consultant, yaitu: mampu menciptakan lapangan pekerjaan sehingga membantu memecahkan permasalahan tenaga kerja di Indonesia dan bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan dengan brand yang terkait dengan otomotif sehingga dapat memenuhi kebutuhan interior pada bidang otomotif.

Keunggulan Bisnis

G-Interior Consultant adalah sebagai berikut:

1. Sistem kerja yang terbuka antara klien maupun tenaga kerja perusahaan.
2. Memberi usulan dan pertimbangan kepada klien secara objektif baik berupa usulan umum dan khusus untuk menemukan solusi dalam desain.
3. Menghasilkan desain dengan ide yang kreatif dan inovatif.
4. Melakukan persaingan yang sehat dan tetap berada dalam jalur peraturan yang berlaku.
5. Selalu melakukan refleksi di setiap proyek selesai dan belajar dari kesalahan agar dapat memajukan kualitas desain dan pelayanan perusahaan.
6. Menambah networking dengan cara mengikuti komunitas otomotif di Indonesia

agar jaringan di bidang otomotif dan pengetahuan tentang otomotif semakin kuat.

Break Even Point (BEP)

Break Even Point (BEP) G-Interior Consultant akan didapat dari pendapatan jasa layanan konsultasi desain interior. Investasi awal yang dibutuhkan oleh G-Interior Consultant yaitu sebesar Rp 110.500.000. Modal tersebut akan digunakan untuk biaya pembelian peralatan kerja sebesar Rp 102.500.000 dan biaya promosi sebesar Rp 2.500.000. G-Interior Consultant akan beroperasi dari tahun 2017 hingga 2021. Perhitungan payback period G-Interior Consultant dilakukan selama periode usaha lima tahun. Selama usaha berjalan, maka G-Interior Consultant akan menerima modal kembali berupa uang pada akhir tahun kedua.

Integrasi Bisnis dan Desain

TIP TOP Apparel & Bike merupakan perpaduan antara showroom motor Harley Davidson dan Moge, toko aksesoris, toko apparel dan cafe. Area yang akan didesain meliputi empat lantai. Lantai pertama akan dijadikan sebagai area showroom motor Harley Davidson dan Moge, gudang, lift barang dan staff area. Lantai dua akan dijadikan untuk menampung ruang office, toko aksesoris motor dan kasir. Lantai tiga adalah toko apparel, termasuk area kasir dan area santai. Selanjutnya, lantai empat merupakan area cafe dan area istirahat karyawan. Berdasarkan permintaan pemilik proyek, tema desain yang hendak diaplikasikan pada TIP TOP Apparel & Bike mengarah pada gaya industrial, karena brand motor yang dijual adalah Harley

Davidson sehingga harus menunjukkan kesan macho. Perancangan interior dilakukan tanpa merubah struktur asli bangunan. Perancangan interior TIP TOP Apparel & Bike hanya dibatasi proses mendesain layout, elemen arsitektur dari dinding, lantai, furnitur dan plafon hingga listrik.

PENDAHULUAN

Desain

Menurut Sulaksono (2013) *showroom* atau dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran biasa didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, furniture, dan lain-lain yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran. Showroom memiliki 2 jenis, yaitu: *Showroom permanen* dan *showroom sementara*.

Menurut Francis D.K Ching (2008), sistem sirkulasi manusia dibedakan menjadi 5 macam yaitu: linier, radial, cluster, grid. Menurut Ching (1996) lantai merupakan ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagian dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban dengan aman, dan permukaannya harus kuat untuk menahan penggunaan dan haus yang terus menerus.

Ching (1996) menjelaskan bahwa dinding berwarna terang secara teori cukup mirip dengan lantai yaitu dapat memantulkan cahaya secara efektif dan menjadi latar belakang untuk elemen di depannya. Dinding yang gelap lebih diarahkan ke tujuan kesan ruang yang tertutup dan intim. Lebih lanjut, Ching (1996) menyatakan bahwa elemen utama arsitektur

yang ketiga dari ruang interior adalah plafon, meskipun berada di luar jangkauan tangan kita dan tidak digunakan seperti halnya lantai dan dinding, plafon memiliki peran visual yang penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya.

Perabot merupakan elemen desain selalu ada pada ruangan. Pemilihan furnitur dan penataan interior tidak terlepas pada fungsi perabot, konsep yang diinginkan serta ambience yang ditampilkan, seperti pada restoran dan cafe dari pemilihan kursi dan meja memberikan kesan yang penting (Panero, 2001).

Penghawaan terbagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem cross ventilation melalui bukaan jendela pada ruangan. Sedangkan penghawaan buatan bersumber dari kipas atau air conditioner (AC) (Suptandar, 1999).

Menurut Ching (1996) secara kuantitas, kadar terang yang dihasilkan oleh penerangan tersebut harus membantu dan bermanfaat sesuai dengan kebutuhan terang/pencahayaan suatu aktivitas. Dalam kualitas, cahaya yang dihasilkan oleh penerangan. Ketika merencanakan pencahayaan pada interior restoran harus mempertimbangkan klasifikasi pencahayaan sebagai berikut: *Mood, Decor and Art Lighting, People and Food Lighting, Motivational and Tasking Lighting, Savety and Security Lighting*.

Meningkatnya kebutuhan masyarakat akan ruang hunian yang nyaman telah membuat usaha jasa

konsultan interior menjadi salah satu jenis usaha yang berkembang dengan pesat. Hal tersebut dikarenakan pola pikir masyarakat telah berubah ke arah yang lebih modern, sehingga menyebabkan gaya hidup masyarakat juga ikut berubah. Jika dahulu masyarakat dapat menata sendiri interior rumah mereka, saat ini banyak masyarakat lebih memilih untuk menggunakan jasa desain interior, khususnya masyarakat kelas menengah ke atas, yang memandang produk atau jasa tidak hanya dari fungsinya saja, namun lebih ke arah estetika dan seni. Maraknya pembangunan rumah, apartemen, kantor, ruko dan gedung-gedung bertingkat lainnya di kota-kota besar juga telah menjadi penyebab meningkatnya kebutuhan masyarakat akan jasa desain interior.

G-Interior Consultant adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan desain interior. Tujuan didirikannya perusahaan ini adalah

untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan jasa design interior serta konsultasi seputar design interior. Bisnis desain interior juga dirasa semakin membaik dari waktu ke waktu dan merupakan sebuah lahan bisnis baru yang dapat menghasilkan *income* yang baik pula. G-Interior Consultant berdiri atas prakarsa dan pengetahuan serta pengalaman dari pemilik perusahaan mengenai bidang desain interior. Selain berbekal pengetahuan dan pengalaman yang telah ada, pemilik melihat peluang usaha yang baik untuk membuka usaha jasa desain interior, dikarenakan semakin berkembangnya bisnis properti dan *showroom* otomotif ternama, khususnya di Surabaya. Usaha G-Interior Consultant diharapkan dapat menjadi partner konsumen untuk membuat karya desain interior yang sesuai dengan keinginan konsumen. Operasional perusahaan diawasi dan dipimpin langsung oleh pemilik, yaitu Gideon Pratama Sosilo.

Tabel 1. Tabel *Problem, Solution*

<i>Problem</i>	<i>Solution</i>
Klien membutuhkan jasa showroom designer yang baik karena desain interior pada showroom mampu meningkatkan daya jual perusahaan.	G-Interior Consultant: mendesain showroom otomotif secara informatif sesuai dengan <i>branding image</i> setiap perusahaan dan di aplikasikan ke dalam <i>showroom</i> agar dapat meningkatkan daya tarik pelanggan.
Tidak adanya spesialis showroom desainer untuk mendesain showroom otomotif di Surabaya.	G-Interior Consultant: Bermula dari hobby dan pengetahuan di bidang otomotif yang dimiliki oleh <i>Chief Designer</i> maka G-Interior Consultant mampu mendesain <i>showroom</i> secara spesifik sesuai dengan ciri khas masing-masing <i>brand</i> tersebut.

Sumber: Data diolah (2016)

Tabel 2. Tabel *Opportunity*

<i>Opportunity</i>	
1.	Berkembangnya <i>showroom</i> otomotif di Surabaya yang bertambah pesat.
2.	Perkembangan Industri Desain Interior bertumbuh 20% di Jawa Timur.
3.	Sadarnya masyarakat akan pentingnya interior desain kepada <i>showroom</i> untuk meningkatkan daya tarik kepada pelanggan.

Sumber: Data diolah (2016)

Visi

Visi G-Interior Consultant adalah menjadi konsultan desain interior yang dikenal dan memiliki *brand image* khususnya pada bidang desain *showroom* otomotif di Indonesia.

Misi

Misi yang dimiliki G-Interior Consultant adalah sebagai berikut:

1. Bertahan di bidang konsultan desain interior dan desain *showroom* otomotif agar menjadi satu-satunya yang terbesar di Indonesia.
2. Selalu meningkatkan inovasi dalam ide desain dengan melakukan banyak eksplorasi di internet untuk dikembangkan kembali.
3. Menasejahterakan setiap SDM yang terlibat di perusahaan.
4. Menjalinkan kerjasama yang baik dan saling menguntungkan antar sesama konsultan *design interior*, *supplier material*, kontraktor furniture dan bangunan serta semua pihak

yang terlibat dalam *design interior*.

Tujuan

Tujuan didirikannya G-Interior Consultant adalah sebagai berikut:

1. Mampu menciptakan lapangan pekerjaan sehingga membantu memecahkan permasalahan tenaga kerja di Indonesia.
2. Bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan dengan *brand* yang terkait dengan otomotif sehingga dapat memenuhi kebutuhan interior pada bidang otomotif.
3. Merekrut sumber daya manusia yang kompeten sehingga mampu memenuhi kebutuhan klien.
4. Membantu meningkatkan penjualan serta *brand image* dari perusahaan sehingga dapat lebih dikenal oleh masyarakat sekitar.
5. Menjadikan *showroom* sebagai salah satu sarana marketing yang menjadi prioritas utama bagi perusahaan-perusahaan otomotif di Indonesia.

Kunci Keberhasilan

Konsultan desain interior akan berhasil jika dapat mewujudkan apa yang diinginkan oleh klien dan menggabungkan dengan apa yang menjadi ide atau gagasan konsultan itu sendiri berdasarkan keinginan-keinginan dari para klien. Selanjutnya, kunci keberhasilan G-Interior Consultant adalah sebagai berikut:

1. Sistem kerja yang terbuka antara klien maupun tenaga kerja perusahaan.
2. Memberi usulan dan pertimbangan kepada klien secara objektif baik berupa usulan umum dan khusus untuk menemukan solusi dalam desain.
3. Menghasilkan desain dengan ide yang kreatif dan inovatif.
4. Melakukan persaingan yang sehat dan tetap berada dalam jalur peraturan yang berlaku.
5. Selalu melakukan refleksi di setiap proyek selesai dan belajar dari kesalahan agar dapat memajukan kualitas desain dan pelayanan perusahaan.
6. Menambah *networking* dengan cara mengikuti komunitas otomotif di Indonesia agar jaringan di bidang otomotif dan pengetahuan tentang otomotif semakin kuat.

DESAIN

Tujuan Didirikannya TIP TOP Apparel & Bike

Tujuan didirikannya TIP TOP Apparel & Bike adalah untuk memenuhi kebutuhan supply motor Harley Davidson dan Moge di Surabaya. Supply berbagai produk motor merupakan peluang besar di Surabaya, karena Mabua sebagai supplier utama di Surabaya sudah tutup sejak akhir tahun

2016. Keadaan tersebut juga membuka peluang bagi TIP TOP Apparel & Bike untuk dijadikan sebagai wadah berkumpulnya komunitas motor dan menjual berbagai perlengkapan *safety* bagi pengendara motor agar semua pengendara Moge dapat berkendara dengan aman.

Data Tapak

TIP TOP Apparel & Bike akan dioperasikan selama satu minggu penuh. Hari Senin-Jum'at TIP TOP Apparel & Bike beroperasi pada pukul 10:00-20:00, sedangkan Sabtu-Minggu TIP TOP Apparel & Bike beroperasi pada pukul 10:00-17:00. Selanjutnya, denah eksisting TIP TOP Apparel & Bike dapat dilihat pada Gambar 2.1. hingga 2.3.



Gambar 1. Tapak Luar TIP TOP Apparel & Bike
Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)

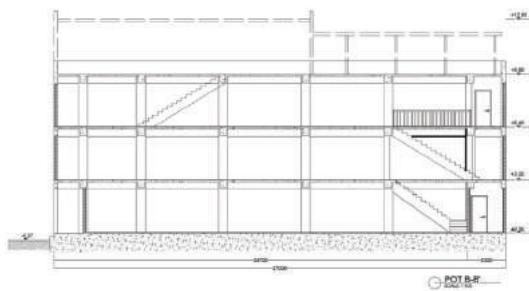
Bangunan TIP TOP Apparel & Bike menghadap ke Timur dan Utara, sehingga cahaya matahari yang didapat hanya pada pagi hingga tengah hari saja. Sesuai permintaan klien, maka bangunan akan ditambahkan unsur kaca dan sistem pencahayaan yang baik. Kamera CCTV akan dipasang di luar dan di dalam area bangunan, serta terdapat

penambahan sensor magnetic. Fasilitas lainnya yang perlu ditambahkan pada bangunan adalah *lift* barang untuk menaik-turunkan material dan sebagai *loading dock*.



Gambar 2. Tampak Facade Bangunan TIP TOP Apparel & Bike

Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)

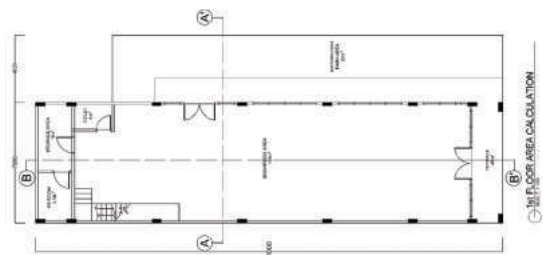


Gambar 3. Denah Potongan Area TIP TOP Apparel & Bike

Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)

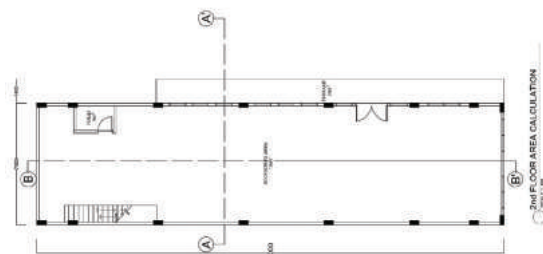
TIP TOP Apparel & Bike berada di kawasan elit Citraland Surabaya, sehingga menjadi lokasi yang cocok sebagai lokasi produk motor Harley Davidson

dan Moge. Di sebelah kanan ruko terdapat depot dan minimarket dan bersebelahan dengan pos satpam sehingga cenderung lebih aman. Total luas area perancangan adalah 710,5 m² yang dibagi menjadi empat lantai: area lantai 1 seluas 172,5 m², area lantai 2 seluas 194 m², area lantai 3 seluas 172,5 m², dan area lantai 4 (rencana *extension*) ± seluas 150 m².



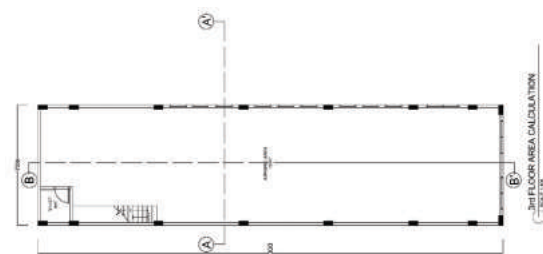
Gambar 4. Denah Layout Lantai 1 TIP TOP Apparel & Bike

Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)



Gambar 5. Denah Layout Lantai 2 TIP TOP Apparel & Bike

Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)



Gambar 6. Denah Layout Lantai 3 TIP TOP Apparel & Bike

Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)

Lantai 1 bangunan TIP TOP Apparel & Bike akan diperuntukkan sebagai area *showrom* motor (Harley Davidson dan Moge), gudang, *lift* barang dan *staff area*. Lantai 2 diperuntukkan sebagai *office*, ruang penjualan aksesoris motor dan ruang kasir aksesoris motor. Lantai 3 diperuntukkan sebagai ruang *apparel*, kasir *apparel*, area santai dan *fitting room*. Selanjutnya, juga akan dilakukan *extention* pada bangunan TIP TOP Apparel & Bike untuk lantai 4, yang diperuntukkan sebagai *lounge* untuk berkumpulnya paka konsumen, komunitas motor dan aktivitas nobar, termasuk area istirahat karyawan.

Data Pengguna

TIP TOP Apparel & Bike akan digunakan beberapa pihak, yaitu:

1. Konsumen

Konsumen datang sebagai pengunjung TIP TOP Apparel & Bike. Konsumen datang untuk melakukan pembelian motor, *sparepart* motor, dan lokasi berkumpul bagi komunitas motor atau untuk menonton bareng MotoGP bersama-sama.

2. Owner

Owner TIP TOP Apparel & Bike datang untuk mengontrol keadaan, suasana, service yang diberikan oleh para karyawan untuk memaksimalkan kualitas pelayanan yang diberikan pada konsumen. Pemilik biasanya berkeliling ke seluruh lantai bangunan untuk melakukan pengecekan rutin.

3. Manager

Manager bertugas untuk mengawasi

keseluruhan operasional usaha sekaligus bertanggung jawab kepada pemilik. *Manager* juga melakukan pengecekan rutin dengan berkeliling ke seluruh lantai bangunan untuk melakukan pengawasan.

4. Kepala Showroom

Kepala Showroom bertugas untuk mengawasi keseluruhan operasional pada area showroom dan bekerja sama dengan manager untuk mengelola sumber daya perusahaan.

5. Staff Admin Showroom

Staf Admin Showroom bertugas untuk menjaga kelancaran data penjualan dan tagihan, mencatat dan memeriksa status data penjualan yang masuk, memeriksa ulang setiap data yang telah diinput, serta melaporkan perkembangan penjualan dan segala permasalahan yang terjadi kepada Kepala Showroom.

6. SPG

SPG digunakan untuk melakukan personal selling pada area *showroom*, sehingga dapat menarik perhatian konsumen untuk melakukan pembelian atau pemesanan motor Harley Davidson atau Moge. SPG juga digunakan untuk menggali informasi terhadap kebutuhan konsumen, sehingga SPG dapat menuntun calon konsumen dan meningkatkan minat konsumen untuk melakukan pembelian.

7. Kasir

Kasir bertugas untuk melakukan pengecekan pemesanan dan pembayaran dari pengunjung, bertanggung jawab atas uang dari pemesanan konsumen.

8. Kepala Gudang

Kepala gudang bertugas untuk membuat perencanaan pengadaan barang dan distribusinya, mengawasi dan mengontrol operasional gudang, membuat laporan pergudangan serta melaporkan semua transaksi keluar masuk barang dari dan ke gudang kepada *manager*.

9. *Security*

Security bertugas untuk menjaga keamanan seluruh lantai bangunan TIP TOP Apparel & Bike.

Aspek Pembentuk Ruang

Kondisi proyek adalah sebuah ruko tiga lantai yang telah memiliki desain arsitektur awal. Selanjutnya, desain interior TIP TOP Apparel & Bike akan disesuaikan dengan kebutuhan ruangan, seperti: *showroom*, *display aksesoris*, *display apparel*, *area staff*, *gudang*, *loading dock*, *lift* dan *lounge*, sehingga diperlukan koneksi antar-ruang yang baik.

Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang diajukan pada perancangan interior ini adalah: “Bagaimana cara mendesain agar TIP TOP Apparel & Bike mampu menarik pelanggan dengan kesan macho dari segi interior desain, namun tetap memperhatikan alur sirkulasi yang nyaman bagi customer?”

Tujuan Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah yang dijelaskan, maka perancangan interior ini bertujuan untuk membuat desain agar TIP TOP Apparel & Bike mampu menarik pelanggan dengan kesan macho dari segi interior desain, namun tetap memperhatikan alur sirkulasi yang nyaman bagi customer.

Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu desain interior sebagai standar rancangan desain interior bagi toko apparel.
- b. Memperluas wawasan dan pengetahuan penulis mengenai bagaimana cara merancang sebuah tempat usaha dengan menggunakan gaya desain industrial.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam perancangan desain interior ini adalah:

- a. Menjadikan TIP TOP Apparel & Bike sebagai tempat berkumpulnya komunitas motor, sehingga dapat digunakan untuk berbagai event seperti nonton bareng acara MotoGP.
- b. Memberikan suasana yang nyaman bagi pengunjung pada setiap lantai ruangan toko.
- c. Mengetahui pentingnya peran desain interior dalam rangka menarik minat customer untuk mengunjungi lokasi usaha.

Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan interior TIP TOP Apparel & Bike adalah sebagai berikut:

1. TIP TOP Apparel & Bike terletak di hook dan menghadap Timur – Barat. Belakang kantor merupakan daerah perumahan namun masih tanah kosong. Ruko sekitar merupakan tempat les bahasa mandarin, depot dan minimarket, selain itu sangat dekat dengan pasar Citraland dan lapangan tennis.

2. Perancangan interior TIP TOP Apparel & Bike dibagi menjadi empat area, yaitu: showroom motor Harley Davidson dan Moge > 600 cc, toko aksesoris, toko apparel dan cafe.
3. Gaya desain yang hendak diaplikasikan pada TIP TOP Apparel & Bike adalah industrial.
4. Perancangan desain yang dibuat disesuaikan dengan target konsumen yang dituju, yaitu kalangan menengah ke atas yang hobby dengan motor, karena barang-barang yang dijual harganya tidak murah.

Tinjauan Literatur

Batasan-Batasan Perancangan

Perancangan interior dilakukan tanpa merubah struktur asli bangunan. Perancangan interior TIP TOP Apparel & Bike hanya dibatasi proses mendesain *layout*, elemen arsitektur dari dinding, lantai, furnitur dan plafon hingga listrik.

Perbedaan Definisi

Showroom

Menurut Sulaksono (2013) showroom atau dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran biasa didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, furniture, dll yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran. Showroom memiliki 2 jenis, yaitu:

1. *Showroom* permanen, adalah *showroom* yang dipakai untuk jangka panjang dan bersifat menetap.
2. *Showroom* sementara, adalah *showroom* yang dipakai hanya untuk beberapa waktu tertentu seperti pameran.

Fungsi dari sebuah *showroom* adalah untuk memamerkan barang atau product yang ditawarkan kepada konsumen. Barang yang dipajang dalam sebuah *showroom* bermacam macam seperti mobil, komputer, meubel, barang antik, batu alam, kerajinan, batik, gerabah, dll. Sebagai tempat memamerkan produk, ruang pameran harus mempunyai kemampuan untuk menampilkan produk yang di pameran secara maksimal. Tiap barang yang dipasang di *showroom* tentunya mempunyai karakteristik yang khas dan memerlukan perlakuan yang berbeda beda.

Lounge

Menurut Soenarno (2006), *lounge* merupakan fasilitas penunjang untuk memberikan hiburan kepada tamu yang berkunjung. Pertunjukan yang cocok untuk ditampilkan di *lounge* adalah pertunjukan yang menghadirkan suasana teduh, ceria, sopan, dan dapat diterima kebanyakan orang yang sedang duduk-duduk disana. Pertunjukan yang dimaksud antara lain adalah *band* dengan suara lembut, vocal group, penyanyi solo, yang diiringi piano atau organ. Perusahaan dapat menjual paket khusus yang memanfaatkan area *lounge* untuk entertainment komersial, seperti *cocktail party*, di mana setiap tamu akan membayar sejumlah uang demi mendapatkan paket koktail dengan berbagai pilihan ditambah dengan iringan musik hidup.

Sistem Pelayanan Lounge

Menurut Assauri (2008) pelayanan adalah bentuk

pemberian yang diberikan oleh produsen baik terhadap pelayanan barang yang diproduksi maupun terhadap jasa yang ditawarkan guna memperoleh minat konsumen, dengan demikian pelayanan mempengaruhi minat konsumen terhadap suatu barang atau jasa dari pihak perusahaan yang menawarkan produk atau jasa. Adapun sistem pelayanan pada lounge, sistem pelayanan yang digunakan adalah *table service*, yaitu suatu sistem pelayanan di mana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan, dan kemudian makanan maupun minuman diantarkan, disajikan kepada para tamu tadi. Dalam hal ini yang menyajikan makanan dan minuman bisa Waiter maupun Waitress.

Standar Elemen Pembentuk Interior

Tata Letak dan Organisasi Ruang

Menurut Francis D.K Ching (2008), sistem sirkulasi manusia dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

1. Linier



Gambar 7. Sistem Organisasi Ruang Linier

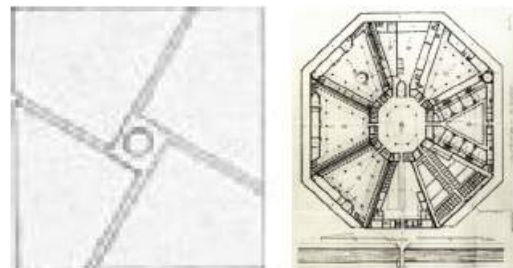
Sumber: Ching (2008)

Sebuah bentuk linier yang dihasilkan dari perubahan proporsional didalam dimensi bentuk atau penataan serangkaian bentuk yang berurutan atau terpisah disepanjang garis. Bentuk organisasi

linear dapat digunakan untuk:

- a. Menghubungkan ruang-ruang yang memiliki ukuran, bentuk dan fungsi yang sama atau berbeda-beda.
- b. Mengarahkan orang untuk menuju ke ruang-ruang tertentu.

2. Radial



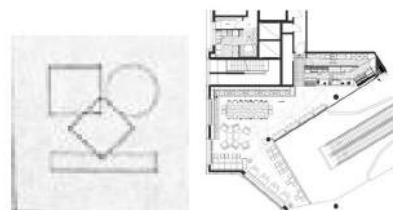
Gambar 8. Sistem Organisasi Ruang Radial

Sumber: Ching (2008)

Radial terbentuk dari bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah elemen inti terpusat ditengah dengan cara menyebarkan dari pusat. Bentuk organisasi radial dapat digunakan untuk:

- a. Membagi ruang yang dapat dipilih melalui *entrance*.
- b. Memberi pilihan bagi orang untuk menuju ke ruang-ruang yang diinginkan.

3. Cluster



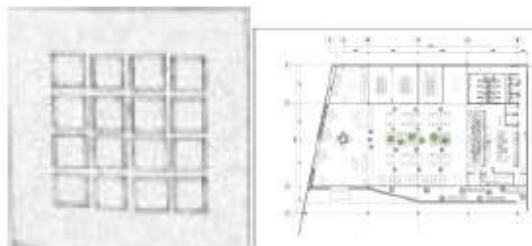
Gambar 9. Sistem Organisasi Ruang Cluster

Sumber: Ching (2008)

Ruang-ruang dikelompokkan melalui kedudukan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama. Bentuk organisasi cluster dapat digunakan untuk:

- a. Membentuk ruang dengan kontur yang berbeda-beda.
- b. Mendapatkan view dari tapak dengan kualitas yang sama bagi masing-masing.
- c. Membentuk tatanan ruang yang memiliki bentuk, fungsi dan ukuran yang berbeda-beda.

4. *Grid*



Gambar 10. Sistem Organisasi Ruang *Grid*
Sumber: Ching (2008)

Grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada *interval regular* dan menciptakan area ruangan yang bentuk persegi. Bentuk organisasi *grid* dapat digunakan untuk:

- a. Mendapatkan kejelasan orientasi dalam sirkulasi.
- b. Memberi kemudahan dalam penyusunan struktur dan konstruksi bangunan.

Lantai

Menurut Ching (1996) lantai merupakan ruang

interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagian dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban dengan aman, dan permukaannya harus kuat untuk menahan penggunaan dan haus yang terus menerus.

Mengenai hal tersebut Lawson (1994) menjelaskan bahwa lantai pada restoran atau bar harus memenuhi kebutuhan fungsional maupun dekoratif, mendukung karakter serta tingkat intensitas penggunaan terhadap areanya. Lantai pada restoran/bar harus memenuhi kebutuhan fungsional maupun dekoratif, mendukung karakter dengan pertimbangan pemilihan bahan. Pertimbangan desain, pemilihan bahan dan finishing lantai meliputi faktor:

1. Sub-floor, berkaitan dengan sifat dan kondisi konstruksi dasar dibawahnya.
2. Tampilan lantai, berkaitan dengan fungsi ruang, ketahanan untuk menopang sirkulasi, pemakaian, penumpahan makanan, cairan, lemak, noda dan pengikisan.
3. Akustik, berkaitan dengan suhu dan kenyamanan lantai, berhubungan dengan kelembutan, sifat material lantai sebagai penyerap bunyi dan fungsinya sebagai elemen dekorasi di dalam ruangan.
4. Kelicinan lantai, berkaitan dengan area sirkulasi (area untuk pelayanan, tangga dan pintu masuk), terutama apabila dalam kondisi basah atau terkena tumpahan air dan lemak.
5. Ketahanan lantai, berkaitan dengan kerusakan dan pertimbangan terhadap faktor keawetan.

Berdasarkan keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia 1098/Menkes/SK/VII/2003 lantai makan dibuat kedab air, tidak licin dan mudah dibersihkan. Pertemuan lantai dengan dinding tidak boleh terjadinya sudut mati. Permukan lantai

pada dapur dibuat cukup landai kearah saluran pembuangan air limbah dapur. Menurut Wade (2008), setiap material lantai memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, yang dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 3. Kelebihan dan Kekurangan Material Lantai

Material	Keuntungan	Kelemahan
<i>Terrazo</i>	• Dekoratif • Tahan lama • Biaya rendah	• Biaya tinggi • Tidak dapat digunakan untuk bidang studi
<i>Wood</i>	• Dekoratif • Nyaman	• Parket akan terlihat kusam, • Berdebu • Penuaan warna pada parket
<i>Concrete</i>	• Tahan lama • Perawatan yang rendah • Biaya rendah	• Debuan • Keras pada punggung , lutut dan kaki
<i>Ceramic</i>	• Tahan lama • Dekoratif	• Perawatan rendah
<i>Stone</i>	• Tahan lama • Perawatan yang rendah • Tahan api • Mampu menahan beban berat	• Jika terkena cairan berwarna (kopi, teh, tinta) akan meresap dan sulit dihilangkan • Marmer bisa berlumut jika terkena cahaya matahari terus menerus dan warnanya bisa berubah

Sumber: Wade (2008)

Dinding

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia 1098/Menkes/SK/VII/2003 mengenai Persyaratan Kesehatan Rumah Makan/ Restoran, dinding berfungsi sebagai penyekat ruang, yang harus diperhatikan agar unsur dinding mencapai sebuah kesatuan dengan elemen interior lainnya. Dinding pada rumah makan sebaiknya diperhatikan juga materialnya.

Dingin yang bertekstur kasar akan menyimpan banyak debu dan mempersulit pembersihan. Bagian permukaan dinding yang rawan terhadap cairan, sebaiknya dilapisi oleh finishing yang mudah dibersihkan seperti keramik, plat stainless, porselin ataupun material sejenis dengan ketinggian setinggi dua meter dari lantai. Mengenai hal tersebut, Ching (1996) menjelaskan bahwa dinding berwarna terang secara teori cukup mirip dengan lantai yaitu dapat memantulkan cahaya secara efektif dan menjadi latar belakang untuk elemen di depannya. Dinding yang gelap lebih diarahkan ke tujuan kesan ruang yang tertutup dan intim.

Plafon

Menurut Ching (1996) elemen utama arsitektur yang ketiga dari ruang interior adalah plafon, meskipun berada di luar jangkauan tangan kita dan tidak digunakan seperti halnya lantai dan dinding, plafon memiliki peran visual yang penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya. Elemen utama arsitektur yang krusial dalam sebuah perancangan interior adalah plafon. Plafon memainkan peran visual yang penting

dalam bentukan ruang interior dan dimensi vertikal. Plafon memberikan naungan dan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada dibawahnya. Plafon yang tinggi cenderung menjadikan ruangan terasa lapang, terbuka, segar dan luas. Plafon yang rendah mempertegas kualitas ruangan dan cenderung memberikan kesan yang ramah dan intim. Sebagai elemen fungsional, langit-langit atau plafon mempengaruhi pencahayaan ruang, kualitas akustik dan jumlah energi yang diperlukan untuk memanaskan dan mendinginkan ruangan.

Menurut Panero (2001) menjelaskan beberapa material pembentuk plafon yang dapat digunakan seperti plaster, panel metal, baffles, gypsum board, dan kayu. Sedangkan dalam keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/Menkes/SK/VII/2003 mengenai Persyaratan Kesehatan Rumah Makan/ Restoran, permukaan plafon harus rata, warna yang digunakan terang agar mudah dibersihkan. Tidak terdapat lubang-lubang, tinggi dari plafon dari lantai sekurang-kurangnya 2,4 meter.

Furniture

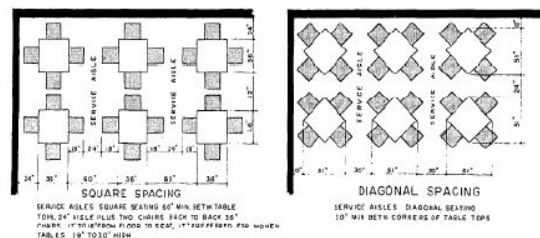


Fig. 1

Gambar 11. Penataan Furniture
Sumber: Panero (2001)

Menurut Panero (2001) Perabot merupakan elemen desain selalu ada pada ruangan. Pemilihan furnitur dan penataan interior tidak terlepas pada fungsi perabot, konsep yang diinginkan serta ambience yang ditampilkan, seperti pada restoran dan *cafe* dari pemilihan kursi dan meja memberikan kesan yang penting.

Pemilihan kursi menunjukkan tingkat kenyamanan yang diinginkan pada restoran dan *cafe* material kursi digunakan menggunakan kayu yang padat dan kursi kain serta menggunakan material besi pada kursi untuk *cafe*.

Maintenance kursi tidak susah untuk dibersihkan. Penataan pada restoran juga harus dipertimbangkan juga sirkulasi yang dibutuhkan. Penempatan meja diagonal memiliki efisiensi tempat yang lebih jika dibandingkan dengan penataan meja yang lurus.

Sistem Penghawaan

Menurut Suptandar (1999) penghawaan terbagi menjadi dua, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem cross ventilation melalui bukaan jendela pada ruangan. Sedangkan penghawaan buatan bersumber dari kipas atau *air conditioner* (AC). Dalam pasaran umum, ada 3 (tiga) jenis AC yaitu:

1. AC window

Umumnya dipakai pada perumahan dan dipasang pada salah satu dinding ruang dengan batas ketinggian yang terjangkau dan penyemprotan udara tidak mengganggu pengguna.

2. AC central

Umumnya digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel maupun supermarket dengan pengontrolan atau pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.

3. AC split

Bentuknya hampir sama dengan AC window, bedanya hanya terletak pada konstruksi di mana alat condensator terletak di luar ruang.

Sistem Pencahayaan

Menurut Ching (1996) secara kuantitas, kadar terang yang dihasilkan oleh penerangan tersebut harus membantu dan bermanfaat sesuai dengan kebutuhan terang/pencahayaan suatu aktivitas. Dalam kualitas, cahaya yang dihasilkan oleh penerangan. Ketika merencanakan pencahayaan pada interior restoran harus mempertimbangkan klasifikasi pencahayaan sebagai berikut:

1. Mood, Decor and Art Lighting

Merupakan aspek pencahayaan yang paling dramatis pada sebuah restoran

2. People and Food Lighting

Pencahayaan untuk manusia dan makanan yang efektif melibatkan manipulasi yang baik antara sumber cahaya dan level cahaya. Tujuannya agar keduanya tampak seaktraktif mungkin.

3. Motivational and Tasking Lighting

Pencahayaan yang memotivasi dan mendukung pekerjaan penting bagi karyawan restoran. Level cahaya yang terang tetapi tidak menyilaukan dapat membantu mereka dalam

bekerja dari efek yang lebih drastis lagi yaitu dapat mempengaruhi produktifitas.

4. *Safety and Security Lighting*

Sangat penting untuk semua pemakai ruang baik pengunjung, karyawan maupun manajemen. Antara lain berupa exit sign, emergency light, area parkir dan lampu eksterior

Akustik

Akustik pada restoran dan cafe cara mencegah noise dengan cara melapisi dinding yang sejajar tersebut dengan material yang bersifat diffus untuk menghilangkan *standing waves* atau *flutter-echoes* (Mediastia, 2005). Mengatur suara pada dapur dengan menggunakan palfon akustik, pelapisan bagian bawah area kerja, meletakan area cuci pada area tertutup, membuat ruang berbeda untuk instalasi kompresor seperti pada kulkas, pemilihan dan perawatan exhaust fan yang baik untuk mengurangi dengungan suara dan getaran, penggunaan *fiberglass dish* cart dan kontainer lebih disarankan dibandingkan menggunakan bahan *metal*. Pada restoran, memisahkan antara ruang utama dengan private dining room dapat membantu dalam menciptakan kenyamanan akustik yang lebih baik.

Kamera Keamanan

Kamera keamanan restoran di daerah terbuka seperti ruang makan untuk melindungi pelanggan dan mencegah pencuri. Camera di dapur dapat membantu memonitor keselamatan kerja dan menjaga fasilitas dekat pintu masuk dan keluar

untuk mendapatkan gambar setiap pelanggan dan pengunjung, karena mereka datang dan pergi. *Fixed kamera* dekat brankas kantor dan cash register dapat membantu mencegah pencurian. Secara umum, terdapat beberapa keuntungan dari penggunaan kamera keamanan (CCTV), yaitu sebagai berikut:

1. Mencegah pencurian

Video surveillans dapat membantu mencegah pencurian dan kamera keamanan restoran dapat mengakhiri di mana pelanggan makan tetapi meninggalkan tempat sebelum tagihan mereka tiba.

2. Perkelahian dan kekerasan yang lebih rendah

Perkelahian yang umum di bar yang ramai, terutama selama lingkungan dikenakan biaya seperti permainan olahraga atau malam akhir pekan. kamera keamanan Restaurant dapat membantu mencegah perkelahian dan dalam hal kekerasan, membantu mengidentifikasi pihak-pihak yang bertanggung jawab.

3. Rekaman dapat diperiksa kapan saja

Sebuah jaringan kamera IP dengan (perekam video jaringan) NVR dapat menyiarkan gambar melalui internet, yang memungkinkan Anda untuk memeriksa restoran atau bar kapan saja.

4. Privasi

Kamera restaurant keamanan hanya harus mencatat di tempat-tempat umum seperti ruang makan, bar, *stock-rooms*, dan dapur.

5. Pemadaman

Power surge dan pemadaman dapat menyebabkan kerusakan pada sistem atau mengganggu rekaman.

Sistem Proteksi Kebakaran

Berdasarkan kelas bangunan gedung yang diterbitkan oleh dinas PU Kelas 6, yakni bangunan gedung perdagangan. Bangunan gedung toko atau bangunan gedung lain yang dipergunakan untuk tempat penjualan barang-barang secara eceran atau pelayanan kebutuhan langsung kepada masyarakat, termasuk:

1. Ruang makan, kafe, restoran
2. Ruang makan malam, bar, toko atau kios sebagai bagian dari suatu hotel atau motel; atau
3. Tempat potong rambut/salon, tempat cuci umum
4. Pasar, ruang penjualan, ruang pameran, atau bengkel.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 20 tahun 2009 tentang "Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran Pada Bangunan Gedung Dan Lingkungan" cara mencegah kebakaran yang harus diperhatikan yaitu:

1. Pasangan konstruksi tahan api
Rancangan konstruksi dinding api dan dinding penghalang api yang disyaratkan untuk pemisahan bangunan gedung atau membagi bangunan gedung untuk mencegah penyebaran api harus memenuhi ketentuan baku atau standar yang berlaku tentang, "Standar Dinding Api dan Dinding Penghalang Api", yaitu:
 - a. Bahan, pasangan konstruksi dan sistem tahan api yang digunakan harus dibatasi pada bahan, pasangan konstruksi dan sistem yang diperbolehkan menurut

persyaratan teknis ini.

- b. Hanya kaca tahan api yang telah diuji menurut persyaratan teknis ini dan ketentuan yang berlaku tentang "Standar Tatacara Pengujian Ketahanan Api pada Bahan Bangunan gedung dan Konstruksi" yang dapat digunakan
 - c. Bahan kaca tahan api jenis baru harus mencantumkan label W-XXX, dimana XXX adalah tingkat ketahanan api dalam ukuran menit.
 - d. Bahan dan detail konstruksi untuk pasangan konstruksi dan sistem tahan api untuk dinding, harus memenuhi persyaratan teknis ini kecuali ada modifikasi.
 - e. Dinding-dinding dan partisi dalam yang terbuat dari konstruksi yang tidak simetris harus di evaluasi dari kedua arah dan ditentukan tingkat ketahanan api didasarkan pada ukuran terkecil yang diperoleh dari hasil pengujian sesuai persyaratan teknis ini dan ketentuan yang berlaku tentang, "Standar Tatacara Pengujian Ketahanan Api pada Bahan Bangunan gedung dan Konstruksi". Apabila dilakukan pengujian pada dinding dengan hanya sebagian kecil dari permukaan dinding yang tahan api terekspos ke tungku, maka dinding tersebut tidak dipersyaratkan untuk dilakukan pengujian dari arah sebaliknya.
2. Sistem deteksi dan alarm kebakaran, dan sistem komunikasi

Tabel 4. Kemampuan Sprinkler

Tungku dengan bahan bakar batu bara atau kayu	1067	305
Kompor dapur.	457	229
Kompor dinding	457	229
Corong udara panas.	457	229
Corong udara panas tanpa insulasi.	457	229
Pipa air panas tanpa insulasi.	305	152
Sisi langit-langit atau difuser udara panas yang dipasang didinding.	607	305
Bagian depan dinding yang dipasang difuser udara panas.	914	457
Pemanas air panas atau tunggku.	152	76
Armatur lampu :	1	
0 W ~ 250 Watt	152	76
250 Watt ~ 499 Watt.	305	152

Sumber: Dinas PU (2009)

Apabila sistem alarm kebakaran atau detektor kebakaran otomatis disyaratkan oleh bagian lain dari persyaratan teknis ini, maka harus disediakan dan dipasang sesuai SNI 04-0225-2000 atau edisi terbaru tentang "Persyaratan Umum Instalasi Listrik 2000 (PUIL 2000)", dan SNI 03-3985-2000 atau edisi terbaru "Tata cara perencanaan dan pemasangan sistem deteksi dan alarm kebakaran untuk pencegahan bahaya kebakaran pada bangunan gedung rumah dan gedung".

Bangunan harus dilengkapi dengan sarana alarm kebakaran. Untuk bangunan gedung satu lantai dilengkapi dengan alarm manual, untuk bangunan lebih dari dua lantai dilengkapi dengan alarm otomatis. Sistem proteksi kebakaran aktif adalah sistem proteksi kebakaran yang secara lengkap terdiri atas sistem pendeteksian kebakaran baik manual ataupun

otomatis, sistem pemadam kebakaran berbasis air seperti springkler, pipa tegak dan slang kebakaran, serta sistem pemadam kebakaran berbasis bahan kimia, seperti APAR dan pemadam khusus.

Sistem Plumbing

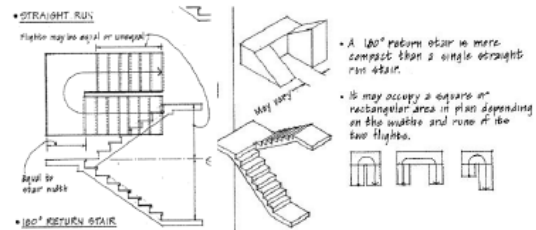
Penyediaan saluran air bersih untuk menjaga ke higienisan baik pada area persiapan minuman, pembersihan alat minuman dan pada area kamar mandi. Suplai air bersih harus sampai pada titik keluar air dengan bantuan pompa dari tandon di atas bangunan. Penggunaan air bersih dalam restoran dan cafe terbagi untuk distribusi air minum, masak, mencuci, membersihkan alat-alat tertentu (menggunakan air panas), toilet dan pendistribusian air untuk sprinkler maupun AC. Pembagian distribusi air melalui sistem plumbing terbagi sebagai berikut:

1. Air bersih, dapat didapati melalui PAM atau deepwell untuk cadangan yang dapat ditampung di reservoir kemudian didistribusikan keseluruh bangunan. Selain itu air bersih harus sesuai dengan peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia yang berlaku. Jumlahnya cukup memadai untuk seluruh kegiatan dan tersedia pada setiap tempat kegiatan.
2. Air kotor, berasal dari air hujan, dapur, cuci dan toilet, kemudian dialirkan dan diproses ke dalam water treatment untuk didaur ulang atau dibuang ke saluran kota.
3. Sistem pembuangan air limbah harus baik, saluran terbuat dari bahan kedap air, tidak merupakan sumber pencemaran, misalnya memakai saluran tertutup, septic tank dan riol. Saluran air limbah dari dapur harus dilengkapi perangkat lemak (grease trap).
4. Grease trap pada restoran dengan tingkat pemakaian tinggi harus dibersihkan setiap 1-2 hari sekali atau disesuaikan dengan pemakaian.
5. Grease trap restoran dapat dibedakan menjadi dua yakni pasif dan in ground tergantung pada besaran dan kebutuhan restoran.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Ruang sirkulasi vertikal digunakan dalam bangunan berupa tangga dan lift. Dalam perancangan desain tangga ada beberapa peraturan dari masing-masing komponen yang harus dipenuhi. Tangga dan lift yang digunakan, yaitu:

1. Tangga U



Gambar 12. Tangga U

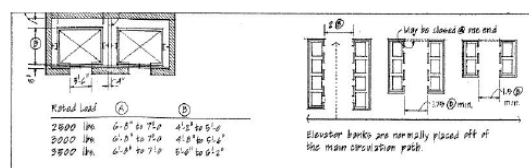
Sumber: Ilustrasi Konstruksi Bangunan (2009)

Berupa tangga pengembangan tangga lurus tetapi dibelokan 180° untuk menghemat tempat.

2. Lift

Lift digunakan sebagai sirkulasi vertikal pada bangunan. Tipe, ukuran, jumlah, kecepatan, dan pengaturan lift ditentukan oleh:

- a. Jenis pemakaian
- b. Jumlah dan waktu lalu lintas yang akan dibawa
- c. Jarak vertikal keseluruhan perjalanan
- d. Waktu perjalanan keseluruhan dan kecepatan yang diinginkan



Gambar 13. Lift

Sumber: Ilustrasi Konstruksi Bangunan (2009)

Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Instalasi seperti stop kontak, saluran tv, saluran data dan hal-hal yang berhubungan dengan listrik memerlukan pertimbangan lebih agar aktivitas dalam sistem (baik program maupun perorangan) berjalan dengan baik. Proses pemasangan stop kontak dengan

menyambungkan dengan kabel listrik yang sudah di pasang pada bagian-bagian dinding dan di pasang ke stop kontak setelah selesai dipasang dapat digunakan aktivitas lainnya, selain itu ketinggian stop kontak dari 30-40 cm sesuai standart. Proses pemasangan wifi melalui kabel telepon yang di sambungkan ke wifi roter dan setelah pemasangan wifi akan di cek oleh operator berjalan atau tidak. Kebutuhan listrik disalurkan di dalam bangunan dengan menggunakan media kabel. Kabel yang biasa digunakan terdiri dari beberapa tipe, yaitu:

- 1. Kabel Coaxial
- 2. Kabel NYA
- 3. Kabel NYM
- 4. Kabel NYY
- 5. Kabel NYAF
- 6. Kabel NYFGBY
- 7. Kabel BC
- 8. Kabel UTP
- 9. Fibre Optic

Selanjutnya, macam-macam saklar yang

digunakan untuk instalasi penerangan menurut jenis dan hubungannya adalah:

- 1. Saklar Tunggal
- 2. Saklar Seri
- 3. Saklar Silang
- 4. Saklar Tukar
- 5. Saklar Kelompok
- 6. Saklar Kutub Dua
- 7. Saklar Kutub Tiga
- 8. Saklar Tarik
- 9. Saklar Tombol Tekan

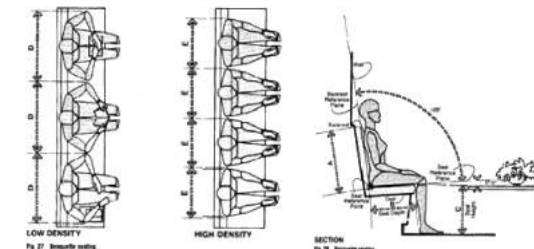
Sedangkan bentuk pemasangan saklar dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1. Saklar yang ditanam di dalam tembok (*In-Bouw*)
- 2. Saklar yang tidak ditanam di dalam tembok (*Out-Bouw*)

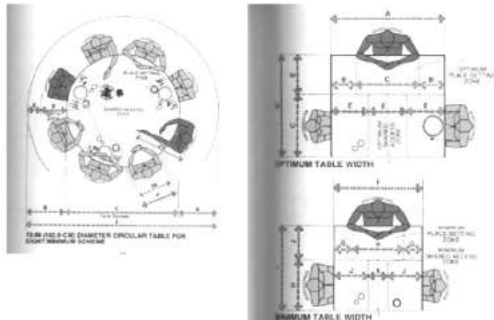
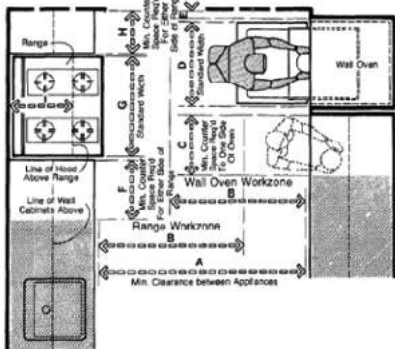
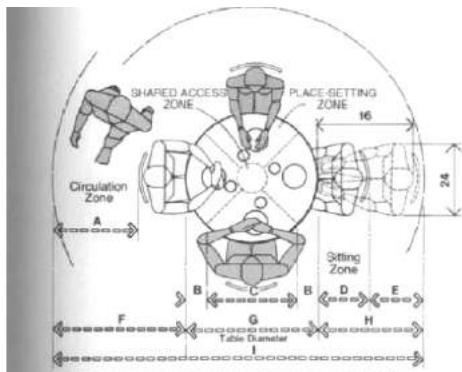
Antropometri dan Ergonomi

Ergonomi dan antropometri yang perlu diperhatikan dalam merancang *cafe* dan restoran dapat dilihat pada tabel berikut.

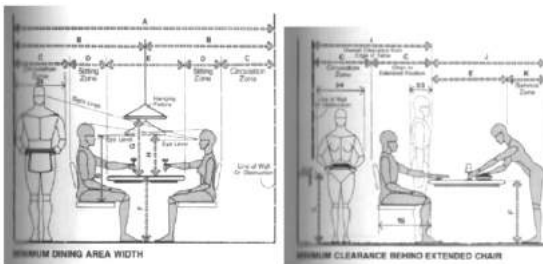
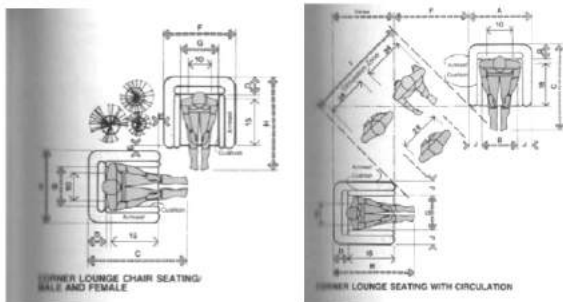
Tabel 5. Tabel Antropometri dan Ergonomi

Gambar	Notasi Gambar																		
	<table><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr><tr><td>A</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr><tr><td>B</td><td>15.5-16</td><td>39.4-40.6</td></tr><tr><td>C</td><td>16-17</td><td>40.6-43.2</td></tr><tr><td>D</td><td>30</td><td>76.2</td></tr><tr><td>E</td><td>24</td><td>61.0</td></tr></table>		in	cm	A	18-24	45.7-61.0	B	15.5-16	39.4-40.6	C	16-17	40.6-43.2	D	30	76.2	E	24	61.0
	in	cm																	
A	18-24	45.7-61.0																	
B	15.5-16	39.4-40.6																	
C	16-17	40.6-43.2																	
D	30	76.2																	
E	24	61.0																	

Tabel 5. Tabel Antropometri dan Ergonomi (sambungan)

Gambar	Notasi Gambar																																																						
 36-IN (91.4-CM) DIAMETER CIRCULAR TABLE FOR FOUR PERSONS	<table> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> <tr><td>A</td><td>132-144</td><td>335.3-365.8</td></tr> <tr><td>B</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr> <tr><td>C</td><td>72</td><td>182.9</td></tr> <tr><td>D</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr><td>E</td><td>12</td><td>30.5</td></tr> <tr><td>F</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> <tr><td>G</td><td>50-54</td><td>127.0-137.2</td></tr> <tr><td>H</td><td>50-60</td><td>127.0-152.4</td></tr> <tr><td>I</td><td>54</td><td>137.2</td></tr> <tr><td>J</td><td>86-102</td><td>218.4-259.1</td></tr> <tr><td>K</td><td>90-96</td><td>228.6-243.8</td></tr> </table>		in	cm	A	132-144	335.3-365.8	B	30-36	76.2-91.4	C	72	182.9	D	18-24	45.7-61.0	E	12	30.5	F	24	61.0	G	50-54	127.0-137.2	H	50-60	127.0-152.4	I	54	137.2	J	86-102	218.4-259.1	K	90-96	228.6-243.8																		
	in	cm																																																					
A	132-144	335.3-365.8																																																					
B	30-36	76.2-91.4																																																					
C	72	182.9																																																					
D	18-24	45.7-61.0																																																					
E	12	30.5																																																					
F	24	61.0																																																					
G	50-54	127.0-137.2																																																					
H	50-60	127.0-152.4																																																					
I	54	137.2																																																					
J	86-102	218.4-259.1																																																					
K	90-96	228.6-243.8																																																					
 36-IN (91.4-CM) DIAMETER CIRCULAR TABLE FOR FOUR PERSONS	<table> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> <tr><td>A</td><td>48 min.</td><td>121.9 min.</td></tr> <tr><td>B</td><td>40</td><td>101.6</td></tr> <tr><td>C</td><td>15</td><td>38.1 min.</td></tr> <tr><td>D</td><td>21-30</td><td>53.3-76.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>1-3</td><td>2.5-7.6</td></tr> <tr><td>F</td><td>15 min.</td><td>38.1 min.</td></tr> <tr><td>G</td><td>19.5-46</td><td>49.5-116.8</td></tr> <tr><td>H</td><td>12 min.</td><td>30.5 min.</td></tr> <tr><td>I</td><td>17.5 max.</td><td>44.5 max.</td></tr> <tr><td>J</td><td>96-101.5</td><td>243.8-257.8</td></tr> <tr><td>K</td><td>24-27.5</td><td>61.0-69.9</td></tr> <tr><td>L</td><td>24-26</td><td>61.0-66.0</td></tr> <tr><td>M</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr><td>N</td><td>60 min.</td><td>152.4 min.</td></tr> <tr><td>O</td><td>35-26.25</td><td>88.9-92.1</td></tr> <tr><td>P</td><td>24 min.</td><td>61.0 min.</td></tr> <tr><td>Q</td><td>25 max.</td><td>88.9 max.</td></tr> </table>		in	cm	A	48 min.	121.9 min.	B	40	101.6	C	15	38.1 min.	D	21-30	53.3-76.2	E	1-3	2.5-7.6	F	15 min.	38.1 min.	G	19.5-46	49.5-116.8	H	12 min.	30.5 min.	I	17.5 max.	44.5 max.	J	96-101.5	243.8-257.8	K	24-27.5	61.0-69.9	L	24-26	61.0-66.0	M	30	76.2	N	60 min.	152.4 min.	O	35-26.25	88.9-92.1	P	24 min.	61.0 min.	Q	25 max.	88.9 max.
	in	cm																																																					
A	48 min.	121.9 min.																																																					
B	40	101.6																																																					
C	15	38.1 min.																																																					
D	21-30	53.3-76.2																																																					
E	1-3	2.5-7.6																																																					
F	15 min.	38.1 min.																																																					
G	19.5-46	49.5-116.8																																																					
H	12 min.	30.5 min.																																																					
I	17.5 max.	44.5 max.																																																					
J	96-101.5	243.8-257.8																																																					
K	24-27.5	61.0-69.9																																																					
L	24-26	61.0-66.0																																																					
M	30	76.2																																																					
N	60 min.	152.4 min.																																																					
O	35-26.25	88.9-92.1																																																					
P	24 min.	61.0 min.																																																					
Q	25 max.	88.9 max.																																																					
 36-IN (91.4-CM) DIAMETER BREAKFAST/KITCHEN TABLE FOR FOUR	<table> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> <tr><td>A</td><td>30 min.</td><td>76.2 min.</td></tr> <tr><td>B</td><td>6</td><td>15.2</td></tr> <tr><td>C</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> <tr><td>D</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr><td>E</td><td>12</td><td>30.5</td></tr> <tr><td>F</td><td>48-54</td><td>121.9-137.2</td></tr> <tr><td>G</td><td>36</td><td>91.4</td></tr> <tr><td>H</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr> <tr><td>I</td><td>114-126</td><td>289.6-320.0</td></tr> <tr><td>J</td><td>84-96</td><td>213.4-243.8</td></tr> <tr><td>K</td><td>48</td><td>121.9</td></tr> </table>		in	cm	A	30 min.	76.2 min.	B	6	15.2	C	24	61.0	D	18-24	45.7-61.0	E	12	30.5	F	48-54	121.9-137.2	G	36	91.4	H	30-36	76.2-91.4	I	114-126	289.6-320.0	J	84-96	213.4-243.8	K	48	121.9																		
	in	cm																																																					
A	30 min.	76.2 min.																																																					
B	6	15.2																																																					
C	24	61.0																																																					
D	18-24	45.7-61.0																																																					
E	12	30.5																																																					
F	48-54	121.9-137.2																																																					
G	36	91.4																																																					
H	30-36	76.2-91.4																																																					
I	114-126	289.6-320.0																																																					
J	84-96	213.4-243.8																																																					
K	48	121.9																																																					

Tabel 5. Tabel Antropometri dan Ergonomi (sambungan)

Gambar	Notasi Gambar																																							
	<table><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr><tr><td>A</td><td>132-162</td><td>335.3-411.5</td></tr><tr><td>B</td><td>66-81</td><td>167.6-205.7</td></tr><tr><td>C</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr><tr><td>D</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr><tr><td>E</td><td>36-42</td><td>91.4-106.7</td></tr><tr><td>F</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr><tr><td>G</td><td>27</td><td>68.6</td></tr><tr><td>H</td><td>19</td><td>48.3</td></tr><tr><td>I</td><td>60-72</td><td>152.4-182.9</td></tr><tr><td>J</td><td>54-60</td><td>137.2-152.4</td></tr><tr><td>K</td><td>18</td><td>45.7</td></tr><tr><td>L</td><td>29-36</td><td>73.7-91.4</td></tr></table>		in	cm	A	132-162	335.3-411.5	B	66-81	167.6-205.7	C	30-36	76.2-91.4	D	18-24	45.7-61.0	E	36-42	91.4-106.7	F	29-30	73.7-76.2	G	27	68.6	H	19	48.3	I	60-72	152.4-182.9	J	54-60	137.2-152.4	K	18	45.7	L	29-36	73.7-91.4
	in	cm																																						
A	132-162	335.3-411.5																																						
B	66-81	167.6-205.7																																						
C	30-36	76.2-91.4																																						
D	18-24	45.7-61.0																																						
E	36-42	91.4-106.7																																						
F	29-30	73.7-76.2																																						
G	27	68.6																																						
H	19	48.3																																						
I	60-72	152.4-182.9																																						
J	54-60	137.2-152.4																																						
K	18	45.7																																						
L	29-36	73.7-91.4																																						
	<table><tr><th></th><th>in</th><th>cm</th></tr><tr><td>A</td><td>34-40</td><td>86.4-101.6</td></tr><tr><td>B</td><td>28</td><td>71.1</td></tr><tr><td>C</td><td>42-48</td><td>106.7-121.9</td></tr><tr><td>D</td><td>6-9</td><td>15.2-22.9</td></tr><tr><td>E</td><td>3</td><td>7.6</td></tr><tr><td>F</td><td>32-38</td><td>81.3-96.5</td></tr><tr><td>G</td><td>26</td><td>66.0</td></tr><tr><td>H</td><td>40-46</td><td>101.6-116.8</td></tr><tr><td>I</td><td>48-60</td><td>121.9-152.4</td></tr><tr><td>J</td><td>3-6</td><td>7.6-15.2</td></tr></table>		in	cm	A	34-40	86.4-101.6	B	28	71.1	C	42-48	106.7-121.9	D	6-9	15.2-22.9	E	3	7.6	F	32-38	81.3-96.5	G	26	66.0	H	40-46	101.6-116.8	I	48-60	121.9-152.4	J	3-6	7.6-15.2						
	in	cm																																						
A	34-40	86.4-101.6																																						
B	28	71.1																																						
C	42-48	106.7-121.9																																						
D	6-9	15.2-22.9																																						
E	3	7.6																																						
F	32-38	81.3-96.5																																						
G	26	66.0																																						
H	40-46	101.6-116.8																																						
I	48-60	121.9-152.4																																						
J	3-6	7.6-15.2																																						

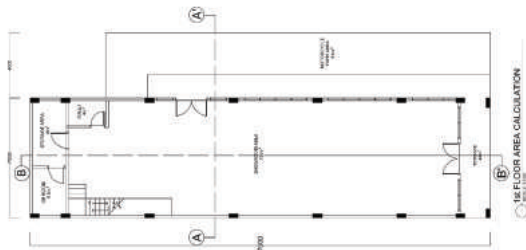
Sumber: Human dimension & interior space (2016)

Hasil Perancangan

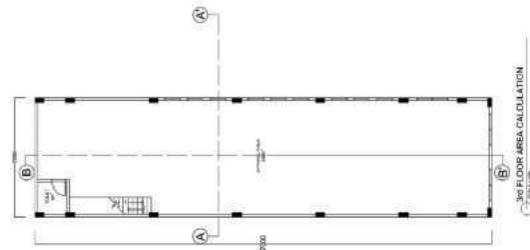
Konsep Perancangan
Kondisi proyek adalah sebuah ruko tiga lantai yang telah memiliki desain arsitektur awal. Selanjutnya, desain interior TIP TOP Apparel & Bike akan disesuaikan dengan kebutuhan ruangan, seperti: showroom, display aksesoris, display apparel, area staff, gudang, loading dock, lift dan lounge, sehingga diperlukan koneksi antar-ruang yang baik.

Perancangan

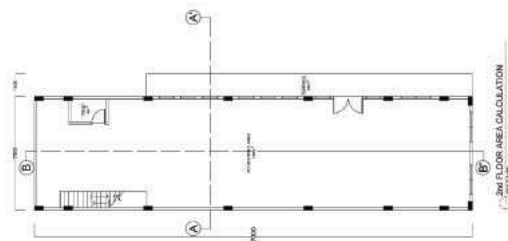
Pola sirkulasi ruangan yang digunakan pada ruang bangunan TIP TOP Apparel & Bike adalah pola sirkulasi linear. Konsumen yang datang ke TIP TOP Apparel & Bike akan bergerak secara linear dari area Showroom Harley Davidson (lantai 1), Accessories & Lounge (lantai 2), Apparel & Office (lantai 3), dan Staff & Storage Room (lantai 4). Berikut ini adalah besaran ruangan lantai 1, lantai 2, dan lantai 3 pada bangunan TIP TOP Apparel & Bike.



Gambar 14. Besaran Ruangan Lantai 1
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)



Gambar 16. Besaran Ruangan Lantai 3
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)



Gambar 15. Besaran Ruangan Lantai 2
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)

Berdasarkan hasil analisa tapak, maka pengelompokkan area interior TIP TOP Apparel & Bike adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Keterangan Kecocokan Antar Ruang

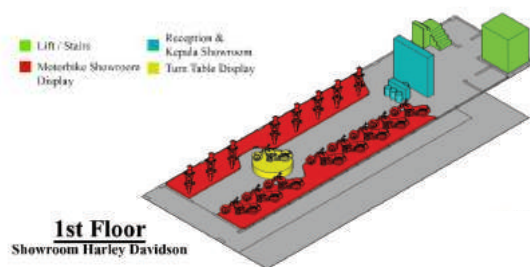
ZONE	KETERANGAN	KECOCOKAN RUANG	
		COCOK UNTUK	TIDAK COCOK UNTUK
1	• Enclosure: Rendah • Pencahayaan : Tinggi • Penghawaan : Tinggi • Fire Protection : Tinggi • Privacy : Rendah	• Area display • Showroom • Lounge	• Kasir • Gudang • Office/Admin
2	• Enclosure: Tinggi • Pencahayaan : Tinggi • Penghawaan : Tinggi • Fire Protection : Rendah • Privacy : Tinggi	• Office / Admin • Fitting Room	• Kasir • Gudang
3	• Enclosure: Tinggi • Pencahayaan : Tinggi • Penghawaan : Tinggi • Fire Protection : Tinggi • Privacy : Tinggi	• Gudang	• Fitting Room • Kasir • Office / admin
4	• Enclosure: Rendah • Pencahayaan : Tinggi • Penghawaan : Tinggi • Fire Protection : Rendah • Privacy : Tinggi	• Kasir	• Fitting Room • Office/ Admin • Lounge • Area Display

Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)

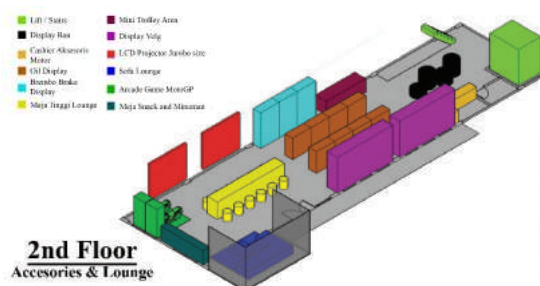


Gambar 17. Kecocokan Antar Ruang
Sumber : Dokumen olahan pribadi (2017)

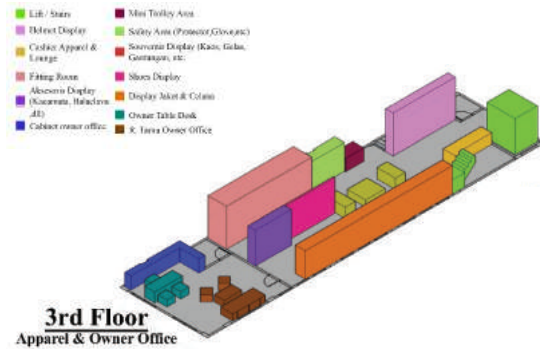
Konsep dan pembagian denah sesuai dengan pembagian area TIP TOP Apparel & Bike adalah sebagai berikut.



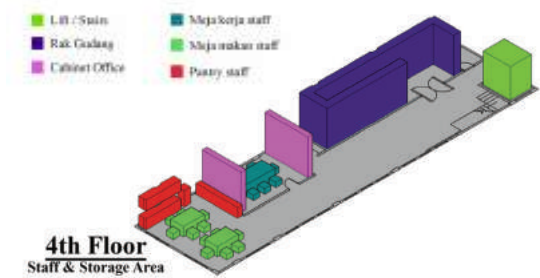
Gambar 18. Denah Lantai 1
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)



Gambar 19. Denah Lantai 2
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)



Gambar 20. Denah Lantai 3
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)

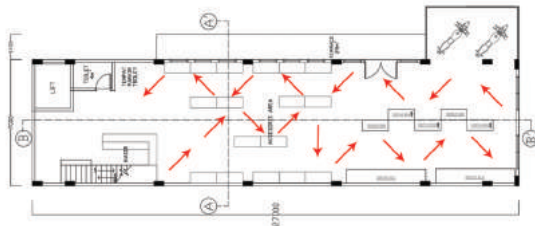


Gambar 21. Denah Lantai 4
Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)

Solusi perancangan dari segi interior TIP TOP Apparel & Bike adalah menggunakan gaya desain interior industrial. Gaya ini mewujudkan semangat maskulin laki-laki. Unsur logam dan batu dikombinasikan dengan kayu yang kasar, kulit dan gaya yang fungsional. Gaya industri adalah semua hal tentang mengekspos elemen yang umumnya tersembunyi dalam konstruksi dan menampilkannya dengan cara yang unik untuk memberi sifat yang jantan.

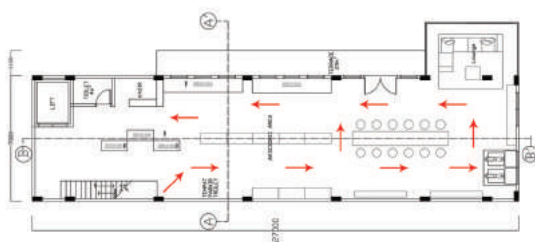
Sedangkan solusi perancangan dari segi sirkulasi terdapat dua alternatif alur sirkulasi dalam desain

interior TIP TOP Apparel & Bike, yaitu penyusunan interior secara zig-zag dan penyusunan interior secara linear, yaitu sebagai berikut:



Gambar 22. Alternatif 1 Sirkulasi Interior Lantai 2 (Zig-zag)

Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)

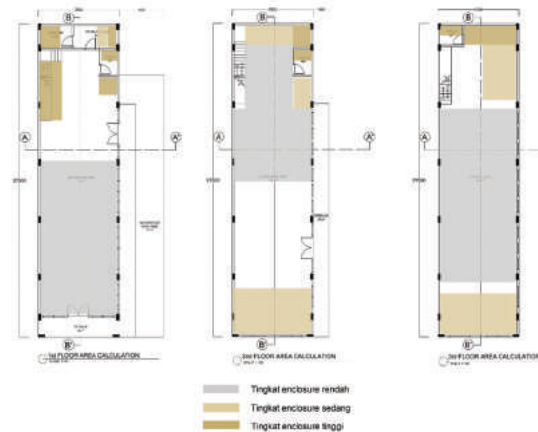


Gambar 23. Alternatif 2 Sirkulasi Interior Lantai 2 (Linear)

Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)

Zoning area pada TIP TOP Apparel & Bike ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu area showroom, area lounge, area aksesoris motor, area apparel, area owner office, dan area staff.

Berdasarkan area tersebut, dapat digolongkan dalam dua kelompok area yaitu private dan public. Area private di letakkan pada bagian dimana enclosure dan security tinggi agar area private tetap terjaga.



Gambar 24. Enclosure TIP TOP

Sumber: Dokumen olahan pribadi (2017)

Konsep penerapan bentuk yang diaplikasikan pada interior TIP TOP Apparel & Bike merupakan bentukan geometris, bentukan geometris yang simpel dan membuat kesan industrial yang macho. Selain itu untuk menonjolkan kekhasan dari konsep gaya, bahan yang digunakan adalah bahan yang memiliki tekstur seperti kayu, besi, concrete dan modern hanya digunakan pada bagian furniture. Warna yang diaplikasikan pada desain interior TIP TOP Apparel & Bike adalah warna putih, hitam dan abu-abu.

Furniture meja dan kursi dibuat dengan menggunakan material kayu dan besi yang di-finishing dengan cat hitam. Aksesoris pendukung interior dibuat dengan menggunakan material material yang terbuat dari kayu atau besi maupun aksesoris lainnya dapat membantu mendukung interior. Material yang digunakan pada finishing interior TIP TOP Apparel & Bike dapat dibagi

menjadi dua bagian, yaitu unfinished material dan finished material. Unfinished material meliputi: concrete dan batu bata expose.

Concrete hanya diberi hardener dan dinding dengan batu bata expose di-finish menggunakan cat dinding berwarna putih. Selain itu, interior TIP TOP Apparel & Bike juga menggunakan finished furniture seperti solid-wood, pipa besi, dan re-used material seperti: ban, mesin Harley, kayu palet, drum oli dan karung goni. Material-material finishing tersebut digunakan untuk memperkuat kesan industrial yang macho.

KESIMPULAN

Pola sirkulasi ruangan yang digunakan pada ruang bangunan TIP TOP Apparel & Bike adalah pola sirkulasi linear. Sehingga, konsumen yang datang ke TIP TOP Apparel & Bike akan bergerak secara linear dari area Showroom Harley Davidson (lantai 1), Accessories & Lounge (lantai 2), Apparel & Office (lantai 3), dan Staff & Storage Room (lantai 4). Solusi perancangan dari segi interior TIP TOP Apparel & Bike adalah dengan menggunakan gaya desain interior industrial. Warna yang diaplikasikan pada desain interior TIP TOP Apparel & Bike adalah warna putih, hitam dan abu-abu. Material yang digunakan pada finishing interior TIP TOP Apparel & Bike dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu unfinished material dan finished material. Unfinished material meliputi: concrete dan batu bata expose.

DAFTAR RUJUKAN

- Francis, D.K Ching. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Francis, D.K Ching. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, J. (2001). *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta: Erlangga.
- Suptandar, J.Pamudji. (1999) *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan.