

BAB 3

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Perancangan kafetaria dan toko oleh-oleh pakaian Brawijaya memperhatikan permasalahan yang ada di lokasi, keinginan dan kebutuhan klien (Brawijaya), keperluan *commercial branding* Brawijaya, dan kebutuhan pengunjung yang memiliki masalah keterbatasan waktu belanja.

Penulis merumuskan jawaban dari rumusan masalah di atas yaitu :

1. Menjadikan alur sirkulasi dari kafetaria menuju ke retail dan ke area makan menjadi satu, hal ini karena penghasilan utama Brawijaya didapat dari toko oleh-oleh baik *snacks* maupun pakaian, sementara kantin hanya merupakan fasilitas tambahan. Alur sirkulasi tidak mengganggu pengunjung yang sedang antri makanan di *buffet* sehingga tidak menimbulkan penumpukan alur. Sementara pada retail mengatur display menggunakan Market Segments Grouping, yaitu membagi display produk berdasarkan segmentasi. *Customer* utama Brawijaya adalah turis yang memiliki waktu terbatas, sehingga pengelompokan berdasarkan jenis akan mempersingkat waktu konsumen. Alur sirkulasi menggunakan *Varied Plan* yaitu *Pathway Plan* dan *Curved Plan*. *Pathway Plan* berarti ada jalur utama yang mengarahkan pengunjung untuk menjelajahi toko. *Curved Plan* untuk menciptakan kesan luwes.

2. Aplikasi *branding identity* perusahaan antara lain melalui :

- a. Menerapkan visi perusahaan untuk merangkul UKM dan pengrajin lokal yaitu dengan meletakkan produk unggulan Brawijaya yang merupakan hasil produksi UKM lokal di area strategis pada toko pakaian. Selain itu memfasilitasi catering

outsource local, dan menggunakan senimal lokal untuk membuat lukisan pada dinding interior kafetaria dan toko pakaian.

b. Penggunaan *gate* gunung wayang pada perbatasan antara kafetaria dan retail yang berfungsi sebagai:

- *Focal point* untuk menarik pengunjung memasuki area retail.
- Secara filosofis, gunung wayang melambangkan pergantian babak dalam perwayangan, hal ini diadaptasi sebagai pergantian area dari kantin menuju retail.
- Representasi logo Brawijaya.

c. Penggunaan elemen gunung wayang pada *Instore Window Display* toko pakaian.

d. Penggunaan elemen kayu yang melambangkan kuat dan digdaya.

3.2 Saran

Selama proses pengerjaan proyek berlangsung, penulis mendapat beberapa masukan dan saran yaitu dalam perancangan retail harus memperhatikan keterkaitan antara eksterior, interior, layout, *display*, dan *Point of Purchase*. Sementara untuk perancangan kafetaria perlu memperhatikan alur untuk area servis dan pengunjung.

Penulis terbuka akan kritik dan saran dari pembaca untuk membantu meningkatkan kualitas perusahaan. Kritik dan saran dapat dikirimkan pada email penulis yaitu ivanavalentina21@gmail.com