

2.4. Analisis Data

2.4.1. Pola Aktivitas Pemakai

Pola aktivitas pengguna bangunan toko oleh-oleh dan *Kopitiam* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Jadwal Staf dan *Supervisor* dan Operasional Toko dan *Kopitiam*

Jam masuk <i>staff</i> dan <i>supervisor</i> / operasional toko dan <i>kopitiam</i>	
<i>Shift 1</i>	Jam 08.00 - 12.00
Makan siang <i>shift 1</i>	Bergantian
<i>Shift 1</i> (lanjutan)	Jam 12.00 - 16.00
<i>Shift 2</i>	Jam 16.00 - 19.00
Makan siang <i>shift 2</i>	Bergantian
<i>Shift 2</i> (lanjutan)	Jam 19.00 - 21.00
- Penyetokan, berupa bongkar muat barang dari gudang utama hanya dilakukan pada <i>shift</i> satu. Sehingga setelah itu gudang akan dikunci, namun untuk beberapa keadaan boleh dibuka - Penyetoran hasil uang penjualan dilakukan pada pergantian <i>shift</i> satu ke dua	

Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Pengunjung Toko Oleh-Oleh

Bagan 2.2 Pola Aktivitas Pengunjung Toko Oleh - Oleh



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Pengunjung Kopitiam

Pengunjung *Kopitiam* dapat berasal dari pengunjung *Kopitiam* reguler atau yang tertarik untuk mengunjungi *Kopitiam* setelah habis berbelanja di toko

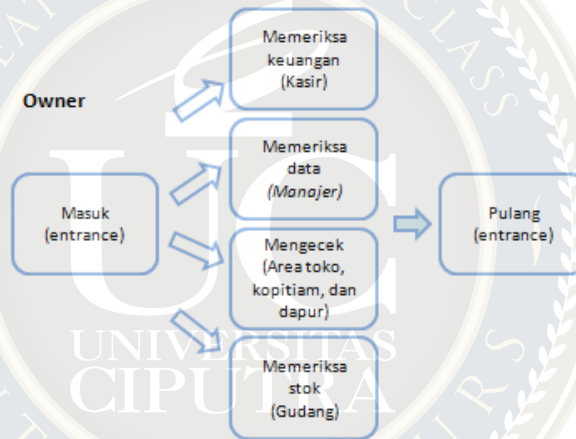
Bagan 2.3 Pola Aktivitas Pengunjung *Kopitiam*



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Owner

Bagan 2.4 Pola Aktivitas *Owner*



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Manajer toko/*Kopitiam*

Bagan 2.5 Pola Aktivitas Manajer Toko/*Kopitiam*



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Staf dapur Kopitiam

Bagan 2.6 Pola Aktivitas Staff Dapur Kopitiam



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Staf bartender Kopitiam

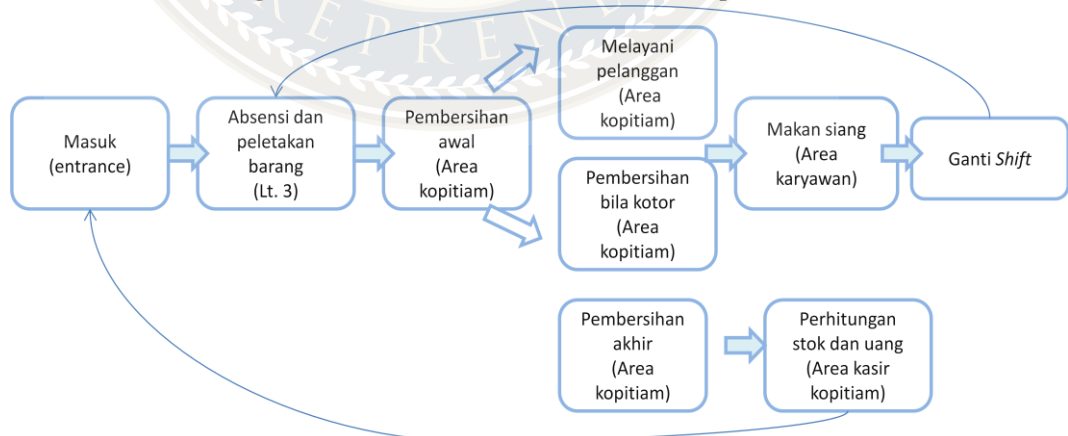
Bagan 2.7 Pola Aktivitas Staff Bartender Kopitiam



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Waiter/Waitress Kopitiam

Bagan 2.8 Pola Aktivitas Waiter/Waitress Kopitiam

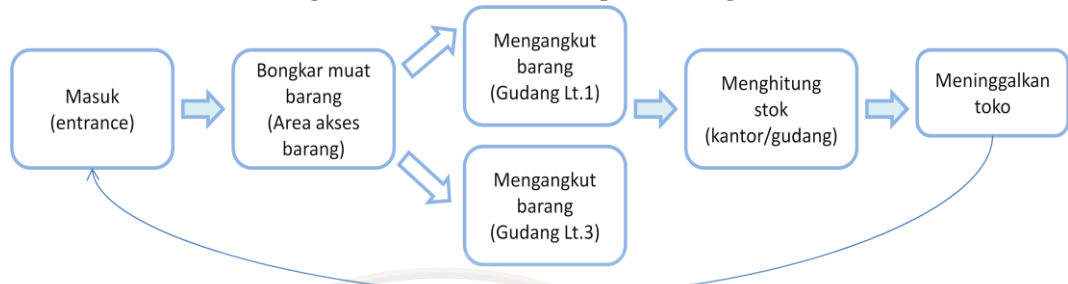


Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Helper gudang

Helper gudang tidak akan beraktivitas lama di area toko karena hanya melakukan *loading* stok *barang* dan pergi ke tempat lain.

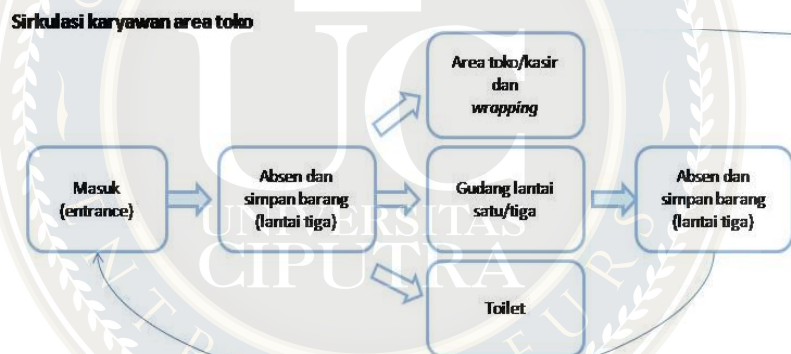
Bagan 2.9 Pola Aktivitas *Helper* Gudang



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Staf area toko

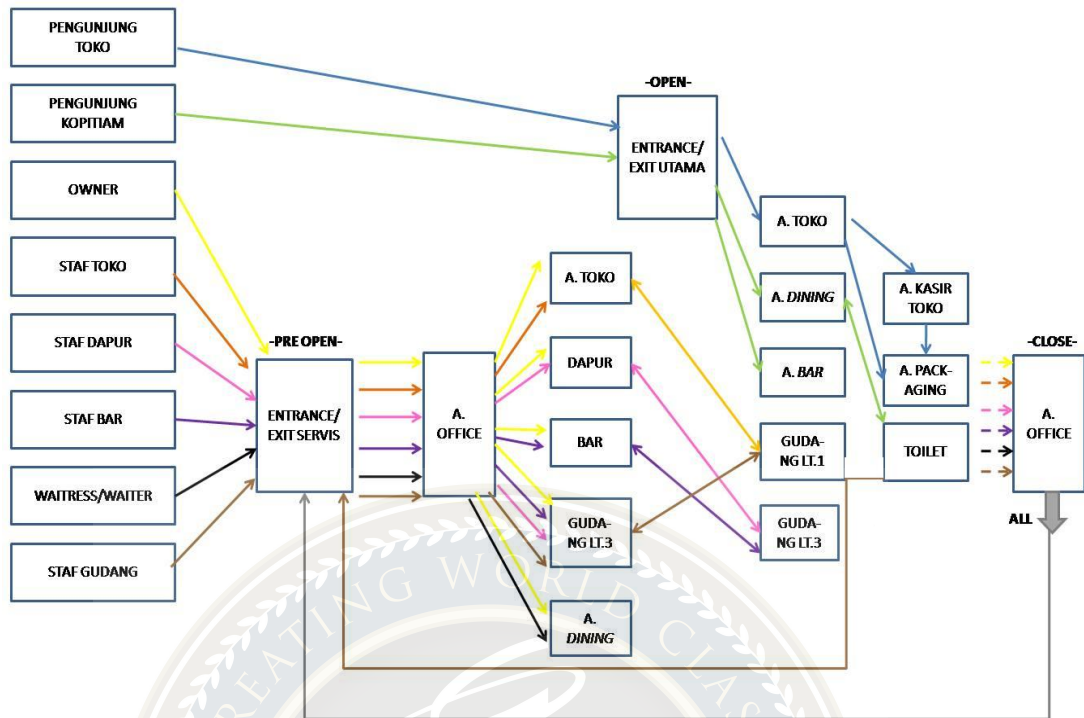
Bagan 2.10 Pola Aktivitas *Staff* Area Toko



Sumber : Dokumen Penulis (2015)

Berikut ini adalah pola aktivitas pengguna yang terjadi selama operasional Toko Oleh-Oleh dan *Kopitiam* Cahaya, yang dianalisa berdasarkan *overlay*/gabungan aktivitas pengguna secara individual yang diurutkan mulai dari tahapan persiapan buka, selama operasional hingga tutup.

Bagan 2.11 Pola Aktivitas Pengguna Overlay

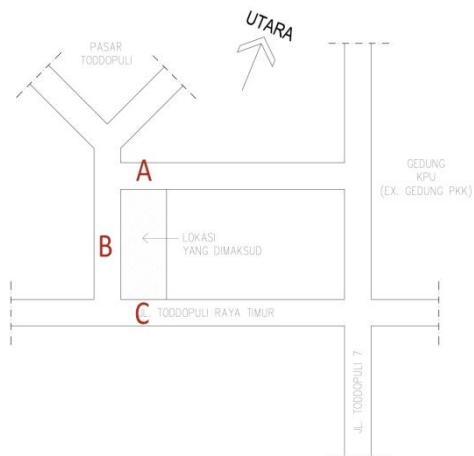


Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Berdasarkan bagan maka dapat disimpulkan bahwa terjadi penumpukan sirkulasi pada *entrance servis* dan area *office* tempat absensi oleh pengguna yang merupakan SDM operasional toko dan *Kopitiam* sebelum toko dibuka. Setelah toko beroperasi pengunjung masuk melalui *entrance* utama dan menyebar baik ke area *Kopitiam* atau toko. Ketika toko ditutup karyawan kembali melakukan absensi dan mengambil *barang* lalu keluar lewat pintu *entrance servis* kembali.

2.4.2. Pola Sirkulasi Ruang

Proyek Toko Cahaya ini belum memiliki bangunan eksisting yang telah berdiri. Oleh karena itu bangunan dianggap masih kosong dan belum ada penataan ruang maupun posisi *entrance*. Sehingga pertimbangan peletakan *entrance*, organisasi dan pola sirkulasi ruang ditentukan melalui analisa tapak yang dilakukan terhadap lokasi.

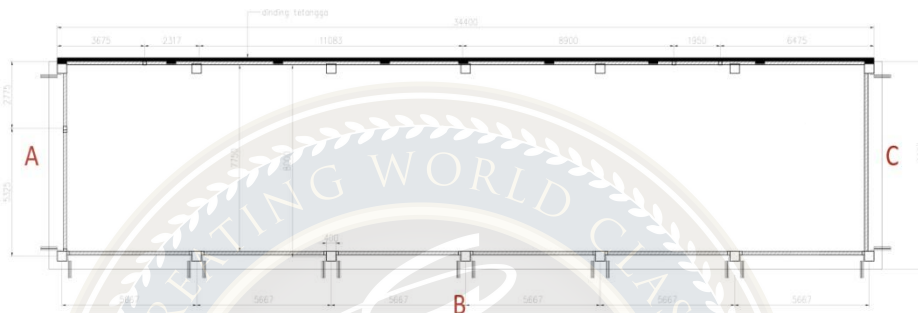


Gambar 2.45 Situasi Lokasi Tapak Toko Cahaya
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

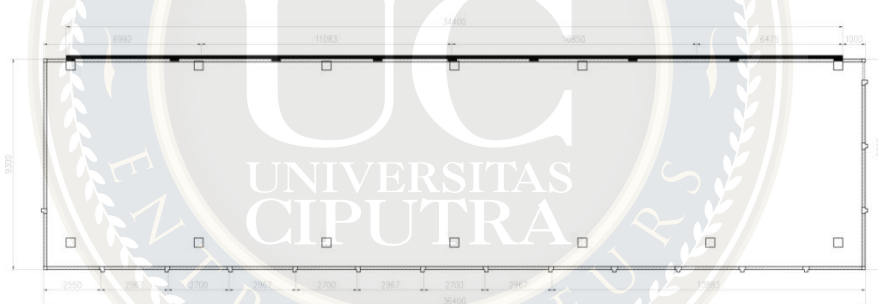
Bangunan Toko Cahaya mendapat tiga sisi yang terbuka dan berbatasan langsung dengan jalan. Analisa tapak berdasarkan lalu lintas yaitu jalan sisi A merupakan jalan yang tidak banyak dilalui oleh kendaraan, jalan sisi B memiliki lalu lintas yang cukup ramai sedangkan jalan sisi C merupakan sisi jalan dengan lalu lintas yang paling tinggi. Analisa tapak berdasarkan ketersediaan lahan parkir menyimpulkan bahwa potensi ketersediaan lahan parkir paling banyak pada sisi B yang merupakan sisi terpanjang dari bangunan.

Sehingga dilihat dari pertimbangan analisa tapak maka disimpulkan sisi bagian A merupakan sisi yang paling cocok dijadikan sebagai *entrance* servis (akses bongkar-muat *barang*) karena sisi ini paling sedikit dilalui kendaraan sehingga tidak mengganggu sirkulasi pengunjung yang ingin memarkirkan kendaraan saat kegiatan bongkar-muat *barang* dilakukan. Posisi *main entrance* pengunjung paling cocok diletakkan di sisi B yaitu posisi di tengah-tengah. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan posisi *main entrance* di tengah memudahkan pengunjung untuk mengakses *entrance* dari arah manapun, serta *entrance* yang

terletak pada sisi B dapat dilihat dari kendaraan yang melintas dari sisi A maupun C. Apabila *entrance* diletakkan pada sisi C maka pengunjung yang memarkirkan kendaraan pada sisi B paling kiri akan kesulitan untuk berjalan dan mencapai *entrance*. Selain itu *entrance* pada sisi C tidak akan terlihat oleh kendaraan yang melintas pada sisi jalan A dan B serta membuat ruang sempit dan terlalu memanjang ke belakang.



Gambar 2.46 Denah Eksisting Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.47 Denah Eksisting Area Mezzanin dan *Kopitiam* (Lantai Dua)
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Kondisi tapak menunjukkan bentukan bangunan yang berbentuk persegi panjang, sehingga pola sirkulasi yang cenderung berlaku pada denah dengan bentukan seperti ini adalah pola sirkulasi linear.

2.4.3. Karakteristik Kebutuhan Ruang

Perancangan interior meliputi Toko Oleh-Oleh Cahaya dan *Kopitiam* Cahaya. Perancangan interior yang diinginkan klien dengan pendekatan konsep peranakan dan penambahan elemen sejarah Toko Cahaya yang sudah berdiri sejak

1902, toko juga diharapkan dapat berfungsi optimal, *low maintenance*, serta nyaman bagi pengguna sekalipun menggunakan penghawaan alami.

Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)

1) *Entrance*

Area ini merupakan area akses pengunjung dan direncanakan area *entrance* dan *exit* hanya satu akses saja. *Entrance* diletakkan pada sisi terpanjang bangunan yang menghadap arah *Barat* dan berbatasan dengan jalan. Pada area *entrance* diharapkan dapat memperhatikan faktor keamanan dengan meletakkan *counter* kasir yang dapat melihat langsung keluar masuk orang, serta sirkulasi yang lancar.

Area ini diharapkan merupakan area bagi pengunjung untuk mengakses ke dalam bangunan dan menentukan apakah pengunjung ingin ke area toko ataupun ke area *Kopitiam*. Sehingga diharapkan *entrance* dapat dekat dengan tangga sirkulasi ke area *Kopitiam* lantai dua. *Entrance* juga diharapkan berdekatan dengan kasir, sehingga dapat membantu pengawasan keluar masuk pengunjung dari toko, untuk menjamin keamanan.

2) *Area packaging*

Merupakan area yang diperuntukkan untuk melakukan pengemasan *barang* belanjaan dalam bentuk kardus. Pada area ini terdapat peralatan pengemasan elektronik, serta *counter* untuk meletakkan stok kardus dan tali pengikat.

Area ini peralatan *packaging* dioperasikan oleh karyawan toko, dengan mekanisme SOP dimulai dari *barang* yang telah dibayar di kasir diserahkan kepada pegawai yang bertugas untuk melakukan *packaging*. Sehingga area ini

diharapkan berdekatan dengan area kasir pembayaran untuk memudahkan proses. Pada area ini juga kemungkinan terdapat pengunjung yang akan berdiri disekitar area untuk menunggu *barang* selesai *dipacking* sehingga tetap perlu ada ruang bagi pengunjung.

3) Area *display*,

Area ini merupakan area utama pada bisnis *retail* toko oleh-oleh. Area ini terbagi atas beberapa area sesuai dengan jenis *barang* yang dijual dan *didisplay*:

- Area *display* produk garmen dan *fashion*, merupakan area untuk meletakkan produk *fashion* seperti :
 - Pakaian kaos serta pakaian adat tradisional
 - Kain sarung dan kain tenun,
 - Aksesoris seperti kipas,tas, dompet, topi, tas laptop, kipas, pernak-pernik rambut, aksesoris kalung, gelang, tas kain, peci tradisional, kotak cincin, dan sandal.
- Area *display snack* dan makanan oleh-oleh,
 - Beragam Kacang dan *snack* bungkusan
 - Camilan dalam bungkusan kotak
 - Produk botolan kaca dan plastik
 - Aneka coklat, manisan
 - Aneka kue kering dalam toples plastik
- Area *display* suvenir seperti:
 - Miniatur rumah adat, kapal, dan patung kayu kecil dan besar
 - Aksesoris kecil (gantungan kunci, magnet kulkas, dll.)
 - Cermin motif kerang

- Awetan kupu-kupu dan serangga khas
- Keranjang dan kotak-kotak dengan motif dan kain khas
- Perlengkapan rumah tangga khas (asbak, botol corak, kotak tissue)
- Ukiran lukisan kayu
- Aneka produk kesehatan (aneka minyak gosok, kayu putih, dll.) dalam kemasan botol/botol dalam kotak
- Area *display* produk *frozen*, area ini untuk memerlukan kulkas pendingin *freezer box* untuk meletakkan makanan yang dijual
- Area *display* produk khusus toko Cahaya seperti:
 - Markisa dalam kemasan botol
 - Kacang ayam berbagai jenis
 - Otak-otak Baba' The

Pada area *display* komposisi produk yang dipajang dengan jumlah sebagai berikut:

- Produk garmen sebesar 20% biasanya atau 25%
- Produk suvenir 10%
- Produk asli toko 30-40%
- Produk camilan lain 40-50%

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada desain area *display* ialah penekanan pada desain peranakan yang terlihat pada area penjualan toko. Desain peranakan mengacu pada konsep desain *Explore Cahaya's House of Heritage*. Pada area toko mengaplikasikan desain yang membawa pengunjung pada pengalaman eksplorasi seperti layaknya sedang menjelajahi *shophouses* layaknya pada area distrik *China Town*. Pembagian area pada toko juga membagi menjadi area-area yang

memfasilitas produk yang akan di *display*. Area dibagi menjadi area produk garmen dan *fashion*, souvenir, *snack*, produk spesial toko Cahaya dan produk oleh-oleh khas.

Selain itu faktor pencahayaan juga merupakan hal yang harus diperhatikan pada area-area tertentu dengan penggunaan lampu halogen yang memberikan penekanan pada area produk. Pencahayaan lampu yang digunakan juga menggunakan lampu berwarna *warmwhite*, sehingga ingin memberikan kesan hangat dan toko yang eksklusif menjual *merchandise* khas Makassar. Tidak seperti suasana pada toko supermarket yang menjual *barang* kebutuhan sehari-hari yang menggunakan lampu *white*. *Lighting fixtures* yang digunakan untuk menunjang kesan peranakan, banyak menggunakan *pendant light* dan *chandelier* pada area tertentu sebagai pemberi nuansa aksentasi.

Faktor lain yang perlu diperhatikan ialah *maintenance* dari pengaturan area sehingga menjadi *easy to maintain*. Perlu adanya pengaturan elemen *display* pada *lay-out* yang fleksibel. *Maintenance* juga perlu diperhatikan pada desain *furniture display* yaitu rak-rak pada toko. *Display* rak hendaknya didesain untuk memfasilitasi adanya keberagaman penggunaan untuk keperluan *display* nantinya. *Display* rak pada toko didesain *custom* bergaya peranakan, menggunakan jenis *display* vertikal yaitu *shelving gondolas*, *wall fixtures*, *double-hang-rod fixtures*. *Display* horizontal yang digunakan *single hang-rod* dan *pedestal displays*.

Faktor penting yang perlu diperhatikan pada area ini adalah sirkulasi pengunjung yang diatur dengan nyaman seperti pemberian jarak jalur sirkulasi yang cukup, penataan rak dan desain toko yang *eye-catching* dengan desain yang

menarik dan memudahkan pengunjung dalam melakukan pembelian *barang* dengan memberikan papan informasi pada rak-rak.

Area ini merupakan area yang tergolong area publik, sehingga diakses oleh semua golongan sehingga perlu adanya pengaturan keamanan yang baik. Keamanan dapat dijaga dengan adanya titik-titik CCTV pada area *display*, serta adanya layar televisi yang menampilkan kejadian yang terjadi di dalam toko sehingga keamanan dapat dijaga.

4) Area kasir toko oleh-oleh

Merupakan area yang bersifat semi-publik dengan *furniture* berupa *counter* pembayaran dengan adanya meja panjang untuk meletakkan *barang* belanjaan yang akan dicek karyawan untuk dimasukkan ke dalam *database*, dengan sistem terkomputerisasi. Area ini diharapkan terletak dekat dengan pintu keluar-masuk dan dapat melihat keseluruhan area toko untuk membantu pengawasan toko, terlepas dari adanya karyawan yang *stand-by* di sepanjang toko. Area ini sebaiknya berdekatan dengan area *packaging* sehingga SOP perputaran *barang* yang telah dibeli pengunjung langsung bisa diproses untuk *packaging*.

Hal yang diperhatikan pada area ini adalah adanya peralatan-peralatan elektronik yang diperlukan pada area ini seperti CCTV untuk menunjang keamanan karena area ini cukup rentan karena segala transaksi berlangsung pada area ini. Selain itu peralatan yang diperlukan untuk menunjang operasional pada area kasir yaitu mesin gesek kartu, telpon, komputer dan *printer* serta *storage* untuk meletakkan peralatan kantor serta stok kantong belanja.

5) Area sirkulasi pengunjung,

Area ini terbagi atas sirkulasi vertikal berupa tangga dan *lift* pengunjung. Area sirkulasi tangga terletak pada area yang mudah terlihat dan dijangkau. Pada area tangga juga didesain dengan karakteristik peranakan dengan menggunakan material *finishing* papan kayu dengan desain peranakan. Selain itu adanya peletakan informasi-informasi sejarah berdirinya toko pada area tangga. Pada area *lift* maupun tangga yang perlu diperhatikan ialah sirkulasi. Peletakan tangga dekat dengan area *entrance* sehingga mudah terlihat pengunjung dan mudah dijangkau oleh pengunjung untuk akses ke lantai lain.

Area sirkulasi horizontal pada toko mengaplikasikan sirkulasi dengan pola linear sepanjang toko, yang juga didukung oleh pola organisasi ruang dengan pola linear.

6) Area servis

Area ini diletakkan pada sisi kiri bangunan yang menghadap Utara dan mendapat paparan sinar matahari *Barat* yang cukup panas. Area ini didesain dengan luasan seminim mungkin agar tidak mengurangi luasan area yang digunakan untuk toko. Selain itu peletakannya yang rapat pada tembok tetangga, berdasarkan analisa tapak sehingga tidak mengambil area yang merupakan *prime location* toko.

Area servis ini bersifat privat dan hanya bisa diakses oleh karyawan dan tidak ingin aktivitasnya terlihat oleh pengunjung sehingga didesain tertutup. Area servis ini meliputi area *entrance*, tangga servis, dan toilet karyawan yang letaknya berdekatan dan berada pada satu area untuk memudahkan SOP pengangkutan *barang*.

- Area entrance untuk akses bongkar muat *barang*, yang didesain dengan bukaan pintu *double door* sehingga cukup lebar untuk akses masuk bongkar muat *barang*. Pada area ini kegiatan yang biasanya dilakukan adalah proses *loading barang* stok yang diturunkan dari kendaraan pengangkut yang diparkir di depan pintu masuk. Kemudian *barang* dipindahkan menuju area toko pada lantai satu ataupun dapur atau gudang pada lantai tiga.
- Area tangga servis, area tangga diletakkan dekat dengan *entrance* bongkar muat *barang* sehingga mudah bagi karyawan untuk memindahkan *barang* dari mobil ke gudang di lantai tiga. Tangga servis ini menghubungkan lantai satu, dua, dan tiga untuk sirkulasi staf. Material *finishing* permukaan yang digunakan adalah *cement exposed* untuk menekan biaya, karena pada area ini tidak perlu ada estetika ruang yang diperhatikan
- Area toilet karyawan, area ini terletak di bawah tangga servis untuk menghemat tempat. Pada area ini hanya diperuntukkan untuk karyawan dan tempat karyawan membersihkan peralatan, dll. Toilet *fixtures* yang digunakan pada area ini berupa kloset duduk, keran air, *clean-out*, *floor drain* untuk keperluan sanitasi. Selain itu level ketinggian lantai area toilet dibuat lebih rendah 2 cm, agar tidak ada genangan *air* yang mengalir keluar.

Area Bar Minuman (Lantai Mezzanin)

Area ini merupakan area mezanin yang terletak antara lantai satu dan dua, yang menghubungkan antara toko oleh-oleh dan *Kopitiam* di lantai dua. Area ini merupakan solusi desain dari *problem* yang muncul dari cara menarik dan memperlihatkan area *Kopitiam* yang ada di lantai dua pada pengunjung di lantai

satu. Konsep suasana desain pada area ini diharapkan membawa nuansa seperti di area *courtyard* pada rumah peranakan, dimana terdapat bukaan-bukaan jendela yang mengarah dari lantai dua ke arah mezzanin. Hal ini dimungkinkan karena adanya void di lantai dua yang memungkinkan area mezanin memiliki plafon yang sama dengan lantai dua. Material penutup lantai yang digunakan menggunakan material kayu parket yang meneruskan dari material papan kayu pada tangga. Selain itu material plafon menggunakan *patterned pvc board* yang sering dijumpai pada rumah peranakan.

Pada area ini terdapat *counter bar* minuman sebagai fokus utama penarik perhatian. *Counter bar* yang didesain bergaya peranakan dan dengan fungsi untuk mendukung kegiatan membuat minuman untuk melayani kebutuhan *Kopitiam*. Pada area *bar* terdapat area preparasi minuman, *serving area*, area mencuci yang dilengkapi *sink* dengan pipa pembuangan dan *air* bersih yang menerus ke lantai satu, *storage* untuk peralatan seperti peralatan makan, *appliances*(kulkas, *box* pendingin, *coffee-maker machine*, *mixer*, dll), stok makanan. Selain itu adanya peralatan elektronik pendukung operasional berupa bel yang tersambung dengan kasir pada lantai dua, yang berfungsi untuk memberitahukan apabila minuman selesai dibuat sehingga *waiter* yang *stand-by* pada lantai dua akan diberitahukan untuk mengambil minuman yang telah selesai pada lantai mezzanin. Terdapat juga *furniture* yang mendukung *dining area* dengan luasan kecil sehingga hanya bisa menampung 5 meja dengan kapasitas *seat* sejumlah 18 kursi. Kursi dan meja yang digunakan dengan tipe *four seat* dan *two seat* dengan jenis *dining table* dan *lounge chair*.

Lighting pada area ini menggunakan tipe lampu dengan *colour render warm white* dan *lighting fixtures* menggunakan jenis *chandelier* untuk memberikan aksen estetik pada ruang. Selain itu, terdapat juga penggunaan *ceiling recessed fixtures* dengan pencahayaan *downlight* untuk mendukung penerangan area mezzanin.

Area Kopitiam (Lantai Dua)

1) Area makan

Area ini terbagi atas beberapa area yang membagi antara area *indoor* maupun *outdoor non-smoking* dan *indoor smoking*. Hal ini merupakan pertimbangan dari klien yang menginginkan adanya pemisahan area antara *smoking* dan *non-smoking*. Sehingga untuk menjaga penghawaan yang baik bagi pengunjung pada area *smoking* maupun mencegah dampak polusi yang ditimbulkan, maka pengaturan ruang *smoking* diletakkan pada area paling ujung kanan dari ruang dengan area tersebut langsung terbuka dengan lingkungan luar dan mendapat aliran udara segar.

Secara umum hal yang perlu diperhatikan pada area ini ialah penekanan konsep peranakan yang kental dan terasa oleh pengunjung yang terwujud pada pengolahan pelingkup interior, pemilihan *furniture*, serta dekorasi yang membentuk karakter ruang peranakan. Gaya peranakan yang diadopsi mengacu pada gaya peranakan pada rumah/bangunan peranakan sesuai dengan konsep *Explore Cahaya's House of Heritage*. Desain pelingkup plafon mengaplikasikan plafon khas bergaya peranakan dengan permainan usuk-usuk kayu serta papan kayu. Material pelingkup lantai menggunakan material ubin klasik dan kayu

parket. Aplikasi perlakuan pada dinding dengan cat tembok yang didekorasi dengan elemen lis kayu maupun ubin klasik, serta dekorasi bingkai-bingkai foto yang digantungkan pada dinding untuk mendukung suasana.

Konsumen *Kopitiam* dapat berasal dari kalangan turis, masyarakat lokal, dan pekerja. Saat ini budaya masyarakat sudah sangat tergantung dengan perangkat elektronik maupun *gadget* sehingga perlu disediakan *power outlet* untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Selain itu secara umum untuk area ruang makan juga memperhatikan faktor pencahayaan yang penting untuk membentuk *ambience* dan karakter ruang yang diinginkan. Aplikasi lampu dengan sistem *pendant light* dengan *fixture* lampu yang khas yang memang dipakai pada rumah/bangunan peranakan. Selain itu adanya penggunaan *fixture* lampu dinding yang memberikan aksen pada ruang. Selain itu adanya penggunaan lampu pada dinding sebagai Warna sinar lampu yang diinginkan bernuansa hangat sehingga menggunakan lampu *warmwhite*.

Pada area makan juga penting memperhatikan fleksibilitas, dalam hal ini penataan *furniture* yang dapat mengakomodasi kebutuhan pengunjung yang bervariasi. Sebagai contoh pada jumlah kursi yang disediakan, ada yang diperuntukkan untuk dua orang, empat orang, maupun enam orang. Jumlah *seat* yang disediakan paling banyak mengakomodasi *seat* dengan kapasitas empat orang berdasarkan mayoritas pengunjung yang datang dan observasi dari proyek data tipologi dari *Kopitiam*. Pemilihan kursi dan meja makan menggunakan *furniture* yang mendukung konsep peranakan, berdasarkan observasi pada data literatur dan tipologi maka *furniture* yang digunakan berbahan dasar kayu, marmer putih, maupun rangka besi bermotif.

Proporsi pembagian area makan terbagi atas 70% area makan *non-smoking* dan 30% area makan *smoking*, yang disesuaikan dengan permintaan klien.

2) *Area makan non-smoking outdoor*

Area ini merupakan area makan yang diperuntukkan bagi pengunjung yang tidak ingin merokok dan ingin berada pada lingkungan tanpa pendingin AC. Hal yang harus diperhatikan ialah *air quality*, sehingga kualitas udara pada area ini tetap terjaga dari dampak area *smoking* di sekitarnya. Pada area *non-smoking outdoor* yang berlokasi pada area koridor bagian fasad bangunan dan terlihat dari jalan, perlu memperhatikan upaya untuk mengurangi radiasi panas yang timbul dari matahari, mengingat area ini langsung menghadap *Barat*. Upaya yang dilakukan dengan langkah arsitektural dengan menambahkan *overhang* untuk menghalangi sinar berlebih, serta dengan menambahkan kirai yang dapat digulung dan dibuka ketika sinar matahari dirasa berlebih. Selain itu adanya kipas angin yang digantung untuk membantu perputaran sirkulasi udara sehingga dapat mengontrol hawa ruang.

3) *Area makan non-smoking indoor*

Pada area ini menggunakan penghawaan buatan AC. Hal yang menjadi perhatian adalah memastikan penghawaan AC buatan tidak keluar ke area *outdoor* namun tetap terhubung dengan area luar disekitarnya. Solusinya ialah dengan menggunakan dinding panel kaca sehingga ruang ini tetap terhubung dengan area disekitarnya.

4) *Area makan smoking outdoor*

Area ini diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin merokok. Pada area *smoking*, faktor penghawaan merupakan hal yang penting agar kesehatan

pengunjung dapat tetap diperhatikan. Oleh karena itu pada area ini dibiarkan berkonsep *outdoor* sehingga perputaran udara dapat berlangsung dengan baik. Selain itu peletakan area ini sengaja diletakkan pada area pinggir pada *lay-out* sehingga *impact* hawa rokok tidak mengganggu area *non-smoking*.

Penggunaan *furniture* pada area ini juga perlu diperhatikan, dengan menghindari penggunaan material yang berbahan kain dan bantal yang sangat rentan terbakar. Penggunaan *furniture* menggunakan material berbahan dasar kayu maupun rotan.

5) Toilet pengunjung,

Pada area toilet ini terbagi atas toilet wanita dan pria yang tergabung pada satu area, yang digabungkan pada satu area cuci tangan. Toilet ini khusus digunakan oleh pengunjung *Kopitiam* dan terpisah dari toilet karyawan. Hal yang perlu diperhatikan pada area ini adalah penghawaan dan pengaturan kelembapan yang tinggi. Sehingga peletakan area ini pada *lay-out* diletakkan pada area yang mendapat sinar matahari dan akses pada udara segar, serta adanya pertimbangan pemilihan lokasi dekat dengan area servis yang tidak begitu banyak dilalui untuk menjaga privasi pengguna.

Material pelingkup lantai maupun dinding menggunakan material yang tahan terhadap *air*, yaitu keramik klasik. Peralatan yang mendukung fasilitas toilet terdiri atas satu kloset duduk untuk bilik wanita dan satu kloset duduk untuk bilik pria serta satu urinoir.

6) Area servis

Area ini mencakup beberapa area yang berperan sebagai area penunjang operasional toko oleh-oleh maupun *Kopitiam*. Aktivitas pada area servis ini

diharapkan tidak terlihat langsung dari area makan pengunjung yang dapat mengganggu secara visual maupun audio. Area servis terbagi atas:

- Dapur

Area ini merupakan area produksi makanan sehingga aktivitas serta *impact* pada area ini cukup tinggi. Sehingga peletakan area dapur sangat penting untuk diperhatikan agar tidak menimbulkan gangguan pada area utama yaitu area makan pengunjung. Selain itu area dapur dengan kegiatannya diharapkan dapat tetap memiliki konektivitas dengan area penyajian/*waiter service area*. *Waiter service station* merupakan bukaan dari dapur ke koridor servis yang berfungsi sebagai fasilitas untuk menyerahkan makanan yang telah diolah dari dapur yang kemudian diambil oleh *waiter* untuk disajikan. Keberadaan *waiter service station* agar *waiter* dapat mudah mengambil dan menyajikan makanan Area kasir dan dapur juga diharapkan dapat ditempatkan berdekatan, mengingat sistem pemesanan ke area dapur secara konvensional langsung diarahkan ke dapur dari kasir oleh pramusaji. Hal-hal lain yang perlu diperhatikan ialah penghawaan, pengelolaan saluran *air* bersih dan pembuangan.

Oleh karena dapur tidak memiliki akses pada udara segar secara langsung maka penghawaan pada dapur diatur secara mekanikal melalui *exhaust* dan udara kemudian dibawa melalui pipa yang diletakkan pada plafon dan dikeluarkan pada udara terbuka. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya asap dan bau berlebihan yang dihasilkan melalui proses pengolahan makanan yang apabila tidak ditangani dapat menyebar ke area makan dan mengganggu aktivitas. Selain itu asap dan bau yang berlebihan pada dapur juga akan menyulitkan operasional staf di dapur.

Pengelolaan saluran *air* bersih dan pembuangan juga diatur dan dikumpulkan pada satu titik *shaft*, yang kemudian nantinya menyebar ke area dapur maupun toilet. Penggunaan *shaft* dimaksudkan untuk mempermudah *maintenance* sewaktu-waktu. Sebelum *air* langsung masuk ke pipa, *air* masuk melalui *floor drain* yang ada di lantai area dapur. *Floor drain* ini berbentuk persegi panjang dengan *grill-grill*, yang memang ditujukan untuk dapur. *Floor drain* ini dipasang di area lantai dapur untuk memudahkan *maintenance* pembersihan lantai dapur setiap harinya.

Hal lain yang menjadi pertimbangan dalam perancangan dapur ialah penentuan luasan dapur sendiri yang biasanya menggunakan aturan kaidah umum, yaitu sebesar sepertiga atau 40 % dari total area makan. Hal lain yang juga mempengaruhi perancangan dapur ialah jenis makanan dan restoran, yang akan menentukan operasional dan jumlah peralatan yang dibutuhkan. Makanan yang akan disajikan di *Kopitiam* Cahaya ini, berupa makanan yang mudah diolah seperti nasi, mie goreng, roti panggang, dan lain-lain dikarenakan *owner* tidak ingin menyediakan makanan yang dalam penyajiannya akan menyulitkan operasional. Peralatan yang disiapkan pada area dapur diantaranya ialah *chiller*, kulkas dua pintu, *stove with oven*, *oven* kecil, *sink* untuk mencuci, meja-meja untuk kegiatan preparasi, serta alat *fryer*.

- Tangga servis

Area ini merupakan area sirkulasi yang menghubungkan lantai untuk keperluan distribusi *barang* dan sirkulasi pegawai yang melakukan proses *loading barang*. Area ini termasuk area dengan jenis area privat, yang hanya dilalui oleh staf saja.

Penentuan dimensi *lebar* tangga berdasarkan literatur, sebesar 120 cm yang bisa dilalui oleh dua orang sekaligus. Selain itu besarnya tanjakan anak tangga disesuaikan dengan standar ergonomi yaitu 25 cm untuk pijakan dengan tinggi tanjakan 20 cm.

Material lantai tangga yaitu *cement exposed* dengan permukaan halus untuk biaya, serta pada area ini tidak diperlukan pengolahan estetika.

- Toilet pegawai

Toilet pegawai ini dimaksudkan untuk melayani aktivitas keperluan staf pada area lantai dua. Toilet ini berfungsi sebagai area toilet sekaligus area pencucian peralatan operasional *Kopitiam*.

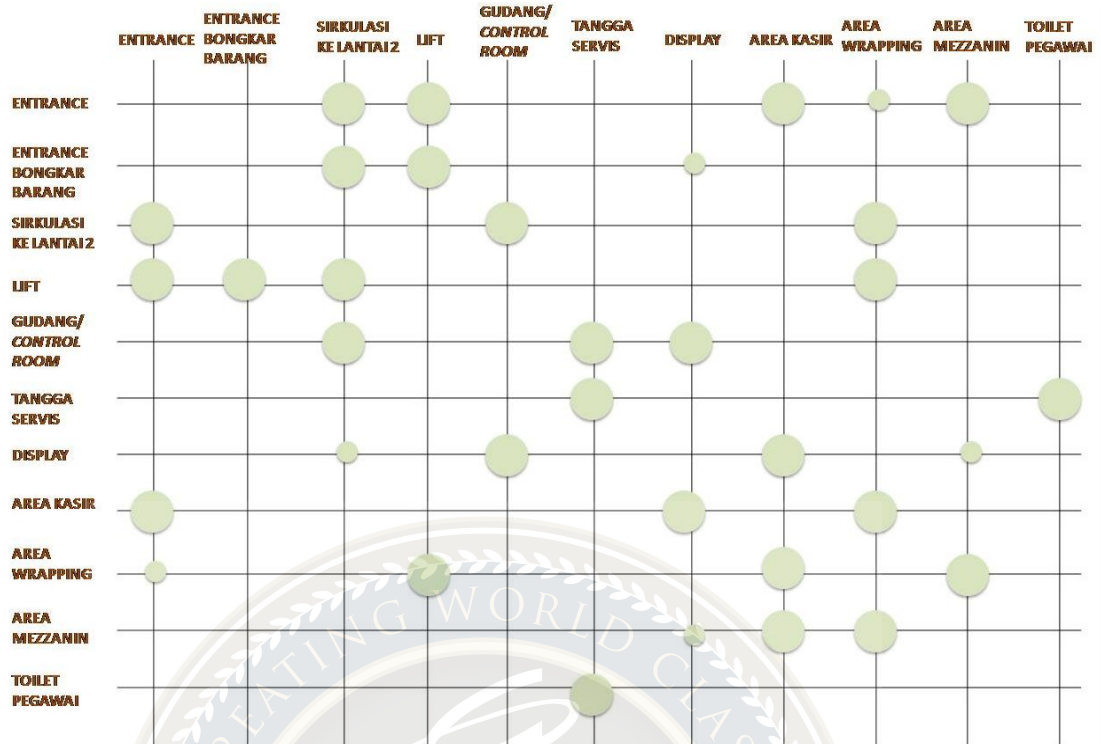
Material penutup dinding dan lantai menggunakan keramik putih polos, untuk menekan biaya dikarenakan pada area ini tidak diperlukan adanya pengolahan estetika.

Peralatan yang terdapat pada toilet pegawai itu kloset duduk, *jet shower*, serta *water outlet* berupa pipa kran *air* yang mendukung aktivitas *cleaning*.

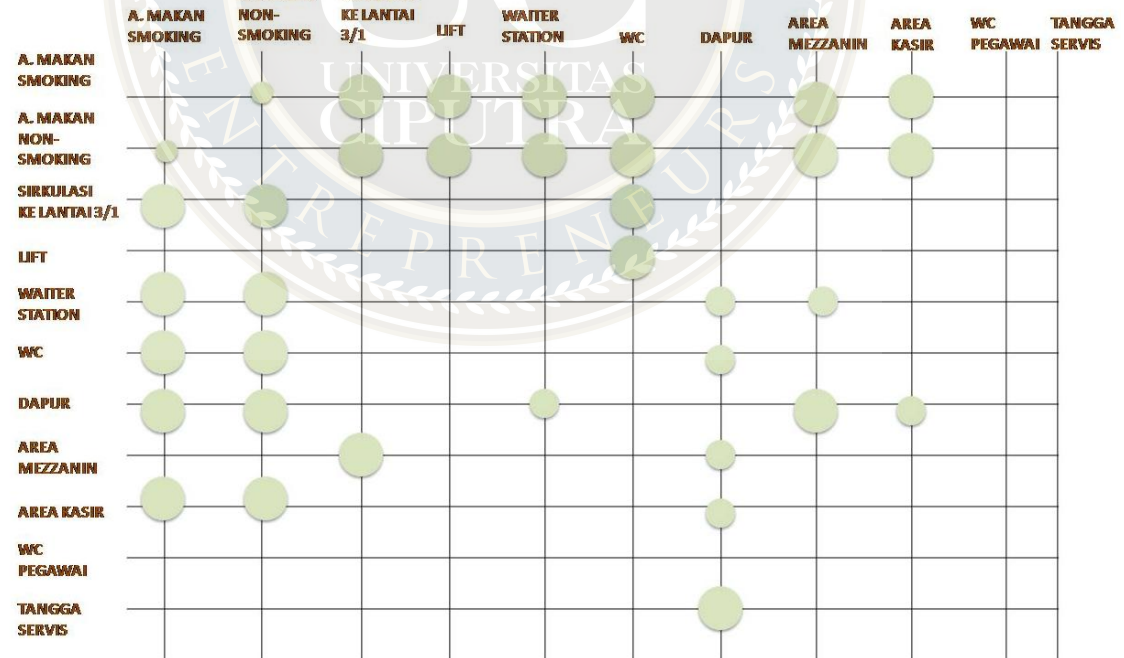
2.4.4. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang dibagi atas dua area besar yaitu area-area yang terdapat pada toko oleh-oleh di lantai 1 dan area-area yang terdapat pada *Kopitiam* lantai 2. Hubungan antar ruang dibuat atas dasar seberapa sering frekuensi sirkulasi dan koneksi pengguna antar ruang tersebut.

Berikut adalah tabel yang menyatakan hubungan antar ruang yang ada:



Gambar 2.48 Hubungan Antar Ruang Area Toko Oleh-Oleh
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.49 Hubungan Antar Ruang Area Kopitiam
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.4 Keterangan Hubungan Antar Ruang

●	Tinggi
●	Sedang
●	Rendah

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Pada area toko ruang-ruang yang memiliki keterkaitan koneksi tinggi dan akses frekuensi yang tinggi yang patut mendapat perhatian dalam penataan organisasi ruang yaitu *entrance* dan sirkulasi tangga ataupun *lift* yang menghubungkan antara pengunjung/staf yang ingin langsung menuju area *Kopitiam*, area gudang stok dan area *display* pada toko juga memiliki koneksi yang kuat dalam operasional, hubungan antara area kasir dan *wrapping* yang sangat dekat karena SOP setelah *barang* dibayar maka dilakukan *wrapping*.

Area *Kopitiam* memiliki keterkaitan yang tinggi dengan area makan dengan *waiter station* sehingga pramusaji dapat langsung mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan pada area makan, area kasir dan *entrance area* sehingga sirkulasi pengunjung dapat diawasi dari kasir untuk menjaga keamanan, area kasir dan dapur juga memiliki koneksi yang erat karena operasional pemesanan dilakukan secara konvensional dengan melakukan pendataan pesanan di kasir dan diserahkan ke bagian dapur oleh pramusaji.

2.4.5. Besaran Ruang

Besaran ruang yang dirancang pada area toko oleh-oleh, mezzanin dan *Kopitiam* adalah sebagai berikut, dengan analisa perhitungan pada tabel 2.2 Antropometri dan Ergonomi.

Tabel 2.5 Besaran Ruang Toko Oleh-Oleh

Nama Ruangan	Besar Ruangan
<i>Entrance</i>	4.85 m ²

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.5 Besaran Ruang Toko Oleh-Oleh (Sambungan)

Nama Ruangan	Besar Ruangan
<i>Area display makanan</i>	89.1 m ²
<i>Area display produk khas</i>	43 m ²
<i>Area display fashion, garmen, dan souvenir</i>	49.7 m ²
<i>Area wrapping</i>	14.9 m ²
Area kasir	7.9 m ²
<i>Area gudang/control room</i>	8.9 m ²
Tangga sirkulasi	13.6 m ²
<i>Lift</i>	5.3 m ²
<i>Entrance servis</i>	5.2 m ²
WC pegawai	3.75 m ²
Tangga servis	10 m ²

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.6 Besaran Ruang Kopitiam

Nama Ruangan	Besar Ruangan
<i>Entrance</i>	4.8 m ²
<i>Area dining non-smoking outdoor</i>	71.3 m ²
<i>Area dining non-smoking indoor</i>	60 m ²
<i>Area dining smoking outdoor</i>	45.4 m ²
<i>Area dining mezzanin</i>	27.3 m ²
<i>Area bar mezzanin</i>	11.8 m ²

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.6 Besaran Ruang *Kopitiam* (Sambungan)

Nama Ruangan	Besar Ruangan
Area kasir	1.6 m ²
Dapur	24.4 m ²
WC pengunjung	10.15 m ²
Tangga sirkulasi	13.6 m ²
<i>Lift</i>	5.3 m ²
WC pegawai	3.2 m ²
Tangga servis	10 m ²

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

2.4.6. *Grouping* Ruangan

Grouping ruang toko oleh-oleh dan *Kopitiam* didasarkan pada analisa hubungan antar ruang. Sehingga terbagi sebagai berikut:

Area toko oleh-oleh

- Area publik, terdiri atas area *entrance*, *display* produk, area sirkulasi vertikal, *lift*, *entrance*
- Area semi-privat, terdiri atas area *packaging* dan *area kasir*.
- Area privat, terdiri atas area servis yaitu sirkulasi vertikal servis, toilet pegawai, gudang, dan *entrance* bongkar muat *barang*.

Area mezzanin

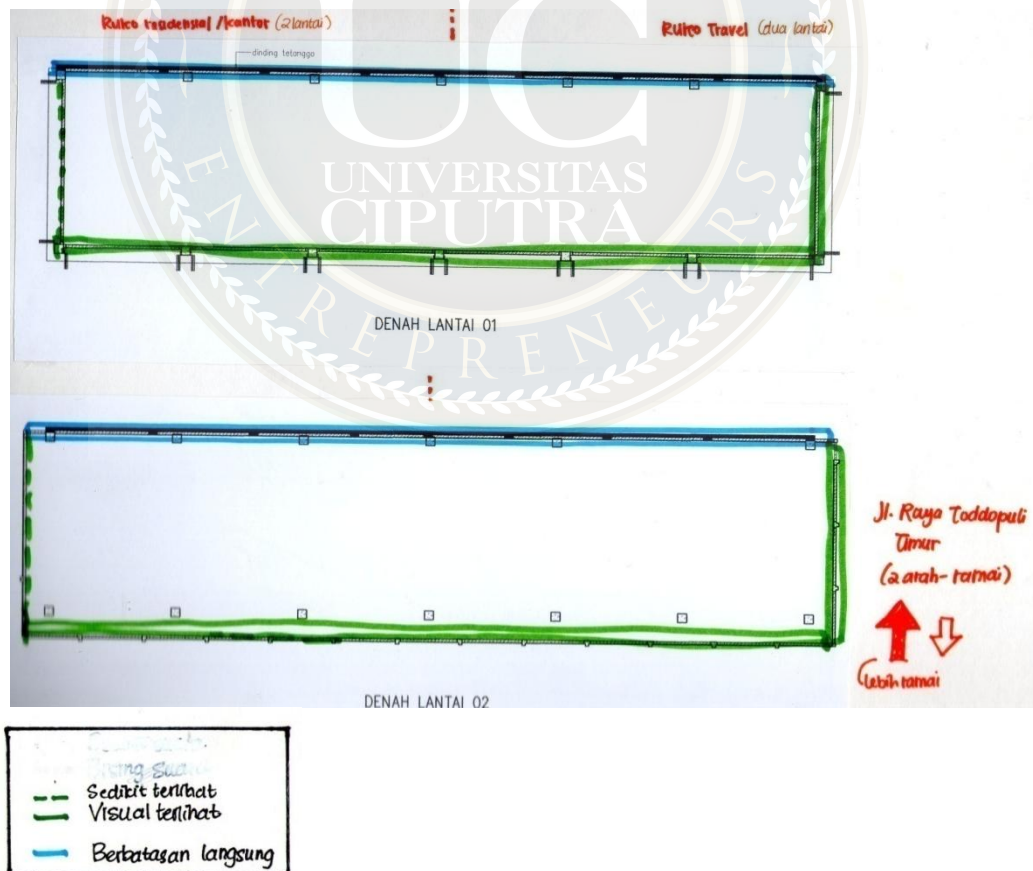
- Area publik, area sirkulasi vertikal dan *dining area* lantai mezzanin
- Area semi-privat. area *bar*.

Area Kopitiam

- Area publik, terdiri atas area *entrance*, area makan, toilet pengunjung, *lift*, sirkulasi vertikal.
- Area semi-privat, area kasir
- Area privat, terdiri atas area servis yaitu sirkulasi vertikal servis, toilet pegawai, dapur, dan koridor servis *outdoor*.

2.4.7. Analisa Tapak

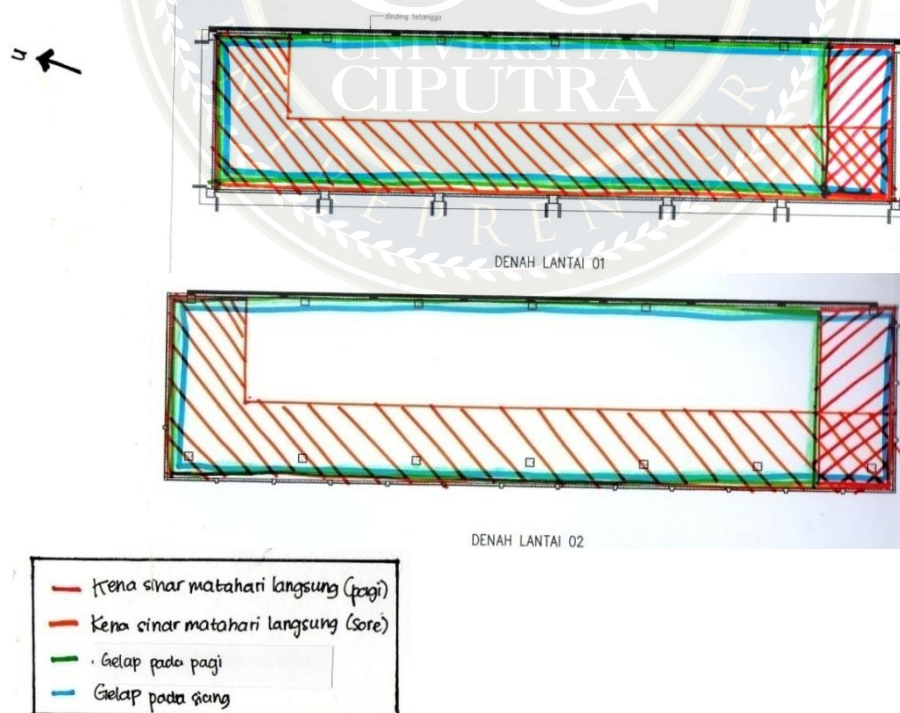
Analisa yang dilakukan pada tapak mencakup empat hal yaitu analisa tapak berdasarkan *impact from neighbour*, *natural light quality*, *opening/enclosure*, dan *natural air quality*.



Gambar 2.50 Analisa Tapak Based On Impact from Neighbour
Sumber : Data Olahan Pribadi (2014)

Berdasarkan analisa tapak akan dampak dari tetangga maka dapat disimpulkan bahwa sisi bangunan yang ditandai dengan garis biru menunjukkan bahwa sisi tersebut berbatasan langsung dengan tetangga dalam jejeran bangunan ruko. Sedangkan sisi bangunan yang ditandai dengan garis hijau menyatakan bahwa sisi tersebut secara visual terlihat jelas oleh kendaraan maupun pengamat dari jalan. Hal ini dikarenakan jalan yang berbatasan langsung dengan sisi bangunan tersebut dilalui cukup banyak kendaraan dari dua arah. Sedangkan sisi bangunan yang ditandai dengan garis hijau putus-putus menyatakan bahwa jalan yang berbatasan dengan sisi ini memiliki lalu lintas yang tidak begitu ramai dilalui kendaraan, sehingga sisi pada bangunan ini tidak terlalu terlihat oleh masyarakat ramai.

Berikut ini adalah gambar yang menjelaskan mengenai hasil analisa tapak berdasarkan *natural light quality*:

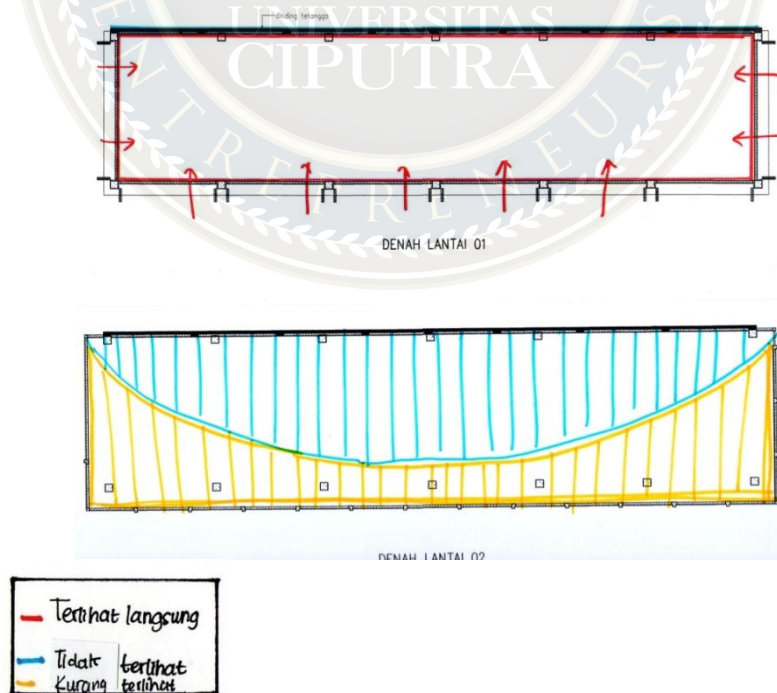


Gambar 2.51 Analisa Tapak Based On Natural Light Quality

Sumber : Data Olahan Pribadi (2014)

Berdasarkan analisa tapak akan dampak dari *natural light* yaitu sinar matahari maka dapat disimpulkan bahwa pada area dengan arsir warna merah yang terletak pada sisi kanan bangunan terkena sinar matahari langsung di pagi hari, hal ini dikarenakan sisi ini mendapat paparan sinar matahari pagi dari arah Timur. Area dengan arsir berwarna oranye terdapat pada sisi sebelah kiri bangunan dan sepanjang sisi terpanjang bangunan, area ini terkena sinar matahari langsung pada sore hari yang datang dari arah *Barat* menjadikan area ini sangat panas di sore hari. Sedangkan garis hijau yang mengelilingi hampir seluruh area bangunan menyatakan bahwa pada pagi hari hampir seluruh bangunan terasa gelap dikarenakan bangunan tidak mendapat cukup paparan sinar matahari dari arah Timur. Sedangkan garis biru yang mengelilingi seluruh bangunan menyatakan bahwa bangunan cenderung agak gelap pada siang hari.

Berikut adalah gambar yang menjelaskan mengenai analisa tapak berdasarkan *opening/enclosure*:

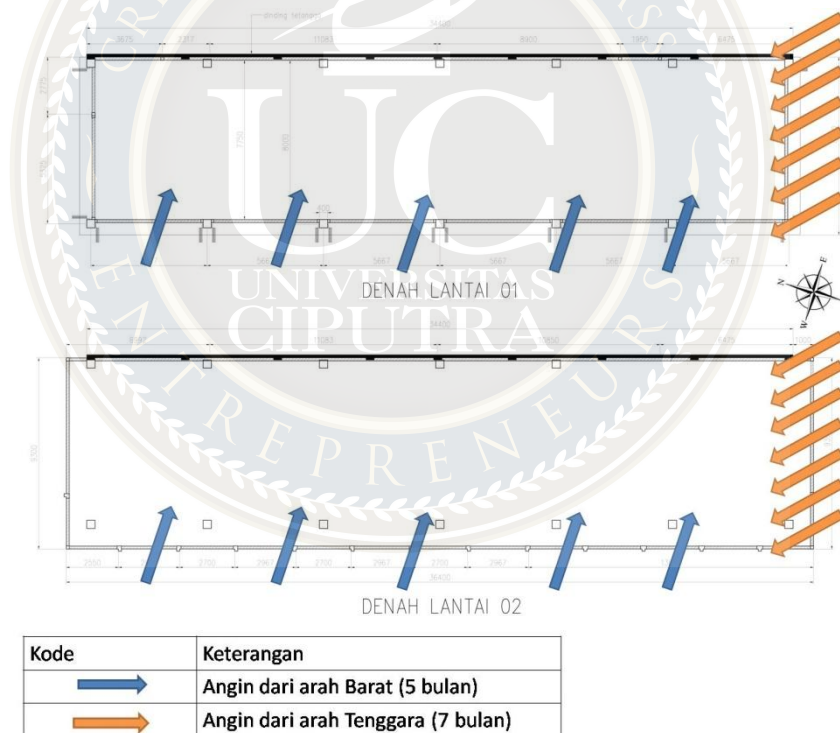


Gambar 2.52 Analisa Tapak Based On Opening/Enclosure

Sumber : Data Olahan Pribadi (2014)

Berdasarkan analisa yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa area lantai satu terlihat langsung seluruhnya dari jalan yang ditandai dengan garis merah. Sedangkan pada area lantai dua yang diarsir dengan warna kuning merupakan area yang kurang terlihat dari jalan oleh orang yang lewat pada level penglihatan dari lantai satu, sedangkan pada area dengan arsir biru sama sekali tidak terlihat dari jalan oleh orang yang lewat pada level penglihatan dari lantai satu.

Berikut adalah gambar hasil analisa tapak berdasarkan *natural air quality*, dengan data arah angin terbanyak dalam satu tahun berdasarkan sumber data dari Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika pada tahun 2015.



Gambar 2.53 Analisa Tapak Based On Natural Air Quality

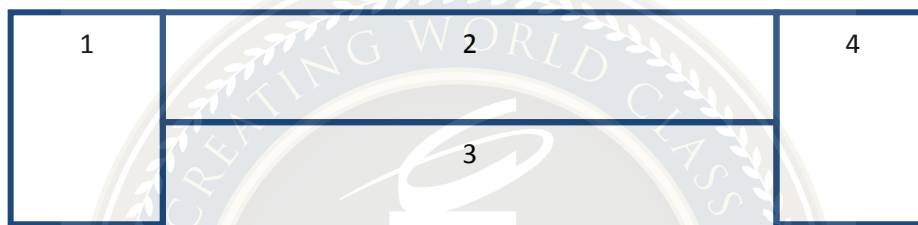
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan melihat pengaruh *natural air quality* terhadap tapak maka dapat disimpulkan bahwa angin dalam dua belas

bulan (satu tahun) terbanyak datang dari dua arah yaitu arah *Barat* (5 bulan) dan Tenggara(7 bulan).

Setelah melakukan analisa pada tapak berdasarkan *impact from neighbour*, *natural light quality*, *opening/enclosure*, dan *natural air quality* maka didapatkan empat area yang memiliki kesamaan karakteristik sebagaimana yang terlihat pada gambar berikut:

Area toko oleh-oleh lantai satu



Gambar 2.54 Denah Analisa Tapak Lantai Satu

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.7 Kesimpulan Karakteristik Area Lantai Satu

Zona	Kesimpulan Karakteristik	Area sesuai	Area tidak sesuai
1	Terletak di sebelah kiri area, terkena area <i>Barat</i> Laut serta berbatasan dengan jalanan. Area ini mendapat bukaan matahari, karena <u>menghadap Barat</u> maka sore hari terkena sinar matahari langsung yang <u>sangat panas</u> . Bukaan untuk <u>angin besar</u> , karena berbatasan dengan jalan yang terbuka. <u>Secara visual</u> bila ada bukaan maka akan terlihat langsung dari jalan. <u>Suara</u> ada sedikit gangguan dari jalan, yang tidak begitu padat dan ramai. Secara visual terlihat langsung. <u>Suhu pada area ini</u> di sore hari sangat panas karena radiasi	<i>Lift</i> pengunjung, tangga servis, gudang stok, <i>entrance</i> bongkar muat barang, toilet pegawai	<i>Entrance</i> , kasir, <i>area packaging</i>
2	<u>Terletak dibagian tengah</u> dan <u>berbatasan langsung</u> dengan dinding tetangga. <u>Cahaya matahari</u> pada area ini cukup terang bila adanya cukup bukaan pada sisi terpanjang. <u>Secara visual</u> bila ada bukaan pada sisi terpanjang maka area ini akan ikut terlihat, dan <u>mendapat sedikit suara</u> dari dinding tetangga. Area ini <u>terlihat jelas dari jalan</u> apabila ada bukaan pada sisi terpanjang. Suhu pada area ini mengikuti <u>suhu ruang</u> karena <u>tidak langsung</u> terkena radiasi matahari, meskipun memang ada pengaruh.	<i>Lift</i> pengunjung, sirkulasi vertikal, gudang stok, <i>display</i> produk, area mezzanin, area kasir, area <i>wrapping</i>	<i>Entrance</i> bongkar muat barang, tangga servis, toilet pegawai, area kasir, area <i>wrapping</i> .

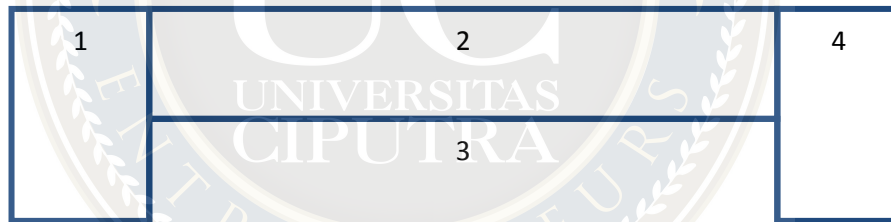
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.7 Kesimpulan Karakteristik Area Lantai Satu (Sambungan)

Zona	Kesimpulan Karakteristik	Area Sesuai	Area tidak sesuai
3	Terletak di bagian tengah dan pada area terluar yang menghadap jalan terbuka, dengan berorientasi ke Barat Laut. Cahaya matahari pada area ini melimpah apabila ada bukaan, pada sore hari cahaya matahari akan sangat panas. Apabila bukaan besar pada sisi ini maka bukaan angin sangat besar. Secara visual akan langsung terlihat dari jalan, dan mendapat gangguan suara bising dari jalan. Suhu pada area ini ketika sore hari khususnya sangat panas karena pengaruh radiasi matahari dari arah Barat Laut.	Entrance, display produk, area kasir, area wrapping	Entrance bongkar muat barang, tangga servis, toilet pegawai, sirkulasi ke lantai dua, lift, area mezzanin, gudang/control room
4	Terletak di bagian kanan, menghadap jalan terbuka yang cukup ramai dan berorientasi ke Selatan. Cahaya matahari bisa didapatkan langsung apabila ada bukaan karena menghadap jalan terbuka. Apabila ada bukaan maka sisi ini juga dapat menerima aliran angin dengan baik. Secara visual akan langsung terlihat dari jalan, dan mendapat gangguan suara bising dari jalan. Suhu area ini cenderung bisa panas akibat radiasi yang menerus dari sisi Barat.	Area wrapping, area kasir, area display produk, area bongkar muat barang	Entrance, entrance bongkar muat barang, tangga servis, toilet pegawai.

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Area Kopitiam lantai dua



Gambar 2.55 Denah Analisa Tapak Lantai Dua

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.8 Kesimpulan Karakteristik Area Lantai Dua

Zona	Kesimpulan	Area sesuai	Area tidak sesuai
1	Terletak di sebelah kiri area, terkena area Barat Laut serta berbatasan dengan jalanan. Area ini mendapat bukaan matahari, karena menghadap Barat maka sore hari terkena sinar matahari langsung yang sangat panas. Bukaan untuk angin besar, karena berbatasan dengan jalan yang terbuka. Secara visual bila ada bukaan maka akan terlihat langsung dari jalan. Suara ada sedikit gangguan dari jalan, yang tidak begitu padat dan ramai. Secara visual terlihat langsung dari ketinggian diatas 5 meter. Suhu pada area ini di sore hari sangat panas karena radiasi	Lift pengunjung, sirkulasi vertikal, dapur, WC, WC pegawai, lift.	Area makan non-smoking, area kasir, waiter station

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Tabel 2.8 Kesimpulan Karakteristik (Sambungan)

Zona	Kesimpulan Karakteristik	Area Sesuai	Area tidak sesuai
2	<u>Terletak dibagian tengah dan berbatasan langsung dengan dinding tetangga. Cahaya matahari pada area ini cukup terang bila adanya cukup bukaan pada sisi terpanjang serta ada bukaan kecil di sisi yang berbatasan langsung dengan tetangga. Secara visual bila ada bukaan pada sisi terpanjang maka area ini akan ikut terlihat dari bangunan lain, dan mendapat sedikit suara dari dinding tetangga. Area ini terlihat jelas dari jalan apabila ada bukaan pada sisi terpanjang. Suhu pada area ini mengikuti suhu ruang karena tidak langsung terkena radiasi matahari, meskipun memang ada pengaruh.</u>	Lift pengunjung, sirkulasi vertikal, area mezzanin, area kasir, dapur, Area makan <i>non-smoking</i>	WC, WC pegawai, tangga servis, dapur, area makan <i>smoking</i>
3	<u>Terletak di bagian tengah dan pada area terluar yang menghadap jalan terbuka, dengan berorientasi ke Barat Laut. Cahaya matahari pada area ini melimpah apabila ada bukaan, pada sore hari cahaya matahari akan sangat panas. Apabila bukaan besar pada sisi ini maka bukaan angin sangat besar. Secara visual akan langsung terlihat dari bangunan lain (t= 5 m), dan mendapat gangguan suara bising dari jalan. Suhu pada area ini ketika sore hari khususnya sangat panas karena pengaruh radiasi matahari dari arah Barat Laut.</u>	Area makan <i>smoking</i> , area makan <i>non-smoking</i> , waiter station, kasir	WC, WC pegawai, tangga servis, area mezzanin, lift
4	<u>Terletak di bagian kanan, menghadap jalan terbuka yang cukup ramai dan berorientasi ke Selatan. Cahaya matahari bisa didapatkan langsung apabila ada bukaan karena menghadap jalan terbuka. Apabila ada bukaan maka sisi ini juga dapat menerima aliran angin dengan baik. Secara visual akan langsung terlihat dari jalan, dan mendapat gangguan suara bising dari jalan. Suhu area ini cenderung bisa panas akibat radiasi</u>	Lift pengunjung, sirkulasi, area kasir, dapur, WC, Area makan <i>non-smoking</i> , area <i>smoking</i>	Tangga servis, WC pegawai, dapur

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

2.5. Konsep dan Aplikasi

2.5.1. Konsep Solusi Perancangan

2.5.1.1. Definisi *Explore*

Menurut Cambridge University Press (2015) ada dua pengertian dari *Explore* yaitu yang pertama adalah untuk mencari dan menemukan (tentang sesuatu), misalnya untuk mengeksplorasi ruang angkasa, cara terbaik untuk menjelajahi pedesaan adalah dengan berjalan kaki. Definisi kedua untuk berpikir atau berbicara tentang sesuatu untuk mengetahui lebih lanjut tentang hal itu, misalnya : mari kita mengeksplorasi masalah ini / ide lebih lengkap.

Sehingga desain yang diambil untuk toko oleh-oleh dan *Kopitiam* ini bertujuan agar para pengunjung dapat merasakan suasana seperti sedang menjelajah di kawasan distrik peranakan. Umumnya toko oleh-oleh di kunjungi para turis-turis mancanegara maupun masyarakat lokal yang membeli oleh-oleh, sehingga ini membuat mereka tidak hanya berbelanja souvenir oleh-oleh yang khas tetapi juga merasakan *experience* suasana seperti sedang menjelajahi ruang kawasan peranakan masa lalu.

2.5.1.2. Definisi Cahaya

Cahaya merupakan nama toko oleh-oleh yang dimiliki oleh Bapak Jemmy Theos dan berdiri sejak tahun 1970. Pada tahun 2015 *owner* hendak menambahkan area *Kopitiam* sebagai bagian dari integrasi bisnis Cahaya.

2.5.1.3. Definisi *House*

Menurut Cambridge University Press (2015) ada dua pengertian dari *house* yaitu yang pertama adalah merupakan bangunan tempat orang yang biasanya satu keluarga. Pengertian yang kedua semua orang yang tinggal di rumah.

Toko oleh-oleh dan *Kopitiam* mengambil desain konsep *house* agar para pengunjung dapat merasakan suasana rumah Cahaya yang nyaman. Sehingga toko tidak sekedar sebagai toko yang menjual *merchandise* dan souvenir tetapi sebagai rumah Cahaya yang hangat dan merasakan suasana sejarah Cahaya mulai dari awal sampai sekarang. Sehingga ada *experience* yang ditimbulkan untuk semakin menaikkan citra produk yang spesial dari Toko Cahaya.

2.5.1.4. Definisi *Heritage*

Menurut Cambridge University Press (2015) menyatakan bahwa pengertian dari *heritage* yaitu merupakan hal (hal sangat berharga seperti bangunan, sastra, dll.) yang diwariskan dari satu generasi ke generasi. Misalnya warisan contohnya kita semua harus berhati-hati untuk melestarikan warisan nasional kita.

Desain perancangan toko oleh-oleh dan *Kopitiam* Cahaya menggunakan konsep *heritage* karena toko oleh-oleh dan *Kopitiam* ini merupakan warisan turun-temurun dari leluhur sejak 1907 yang kemudian diturunkan ke beberapa generasi ke bawah, sampai ke orang tua Bapak Jemmy Theos, dan akhirnya sekarang dikelola oleh Bapak Jemmy Theos. Ide awal penggunaan nuansa peranakan ini muncul dari keinginan klien yang memang ingin meneruskan nilai sejarah berdirinya Toko Cahaya yang dirintis oleh leluhurnya yang merupakan keturunan peranakan *chinese* yang tinggal di kota Makassar.

2.5.2. Konsep *Zoning*, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Konsep *zoning* yang diterapkan terbagi atas dua area yaitu toko oleh-oleh pada lantai satu dan *Kopitiam* pada lantai dua. Toko oleh-oleh pada lantai satu terbagi atas area servis (tangga, gudang, toilet pegawai), area *display* produk, area *display* produk spesial toko Cahaya, area kasir, *packaging*, gudang dan ruang kontrol, *entrance*, tangga, *lift*, dan sirkulasi horizontal



Gambar 2.56 Denah Zoning Toko Oleh-Oleh Lantai Satu
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Area pada mezzanin terbagi atas area *bar* minuman dan *dining area* pada mezzanin. Area pada *Kopitiam* di lantai dua terbagi atas area servis(dapur, tangga servis, WC pegawai), *lift*, tangga, WC pengunjung, area kasir, area makan *non-smoking indoor*, area makan *non-smoking outdoor*, dan area makan *smoking outdoor*,



Gambar 2.57 Denah Zoning Kopitiam Lantai Dua
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Organisasi ruang pada area toko oleh-oleh memakai sistem pola organisasi linear, dimana tiap area disusun mengikuti bentukan *lay-out* bangunan yang berbentuk persegi panjang. Penempatan *entrance* diletakkan pada bagian tengah kanan pada sisi terpanjang dari bangunan, hal ini mengingat pertimbangan kemudahan akses dari pengunjung yang parkir di sepanjang sisi bangunan.

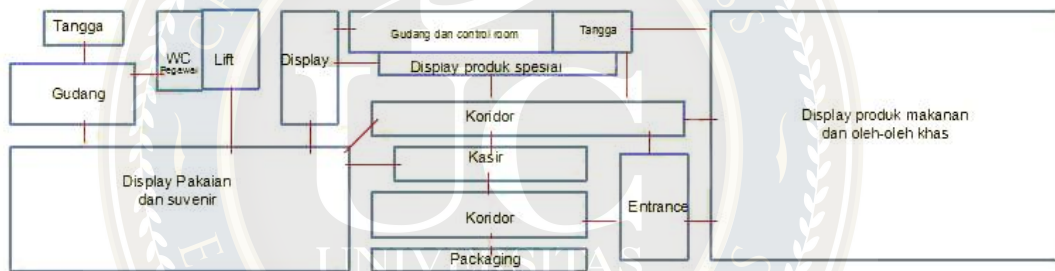
Organisasi ruang pada toko oleh-oleh juga menempatkan area servis yaitu

(*entrance* untuk bongkar muat *barang*, toilet pegawai, tangga servis) pada sisi kiri bangunan. Hal ini dengan pertimbangan adanya paparan sinar matahari yang cukup panas dari arah *Barat* sehingga area servis ideal diletakkan pada sisi ini. Selain itu adanya pertimbangan dari analisa tapak, di mana jalan pada sisi kiri bangunan ini yang tidak sering dilewati oleh pengendara kendaraan. Sehingga bila aktivitas bongkar muat *barang* yang dilakukan, dengan diparkirnya mobil pengangkutan pada sisi bangunan ini tidak akan mengganggu mobil pengunjung dan akses pengunjung ke dalam gedung. Peletakan mezzanin pada area tengah bangunan dikarenakan ingin menjadikan mezzanin sebagai area sentral di dalam toko serta *Kopitiam*, sehingga keberadaan mezzanin menjadi *vocal point* pada ruang, sebagai solusi terhadap *problem* untuk menarik pengunjung ke area *Kopitiam* pada lantai dua.

Organisasi ruang terhadap *display* pada toko dapat dibagi atas tiga area yaitu area *dipslay* untuk produk garmen, *fashion*, dan suvenir serta area *display* untuk produk *snack* dan makanan, area *display* untuk produk spesial toko Cahaya. Area *dipslay* untuk produk garmen, *fashion*, dan suvenir diletakkan pada sisi kiri area toko dengan proporsi kapasitas yang lebih kecil yaitu (garmen 20%, suvenir 10%) dikarenakan prioritas penjualan toko Cahaya paling banyak produk makanan sehingga produk garmen dan *fashion* merupakan produk pendukung. Area *display* makanan dan camilan menempati posisi disebelah kanan dengan proporsi 50% dari area toko karena produk makanan yang menjadi andalan penjualan. Peletakan di sebelah kanan memungkinkan akses pengunjung yang langsung dapat mengarah ke kanan untuk berbelanja. Area *display* produk spesial toko diletakkan dekat area kasir dan terletak berhadapan dengan *entrance*

sehingga bisa langsung terlihat ketika pengunjung memasuki area toko. Proporsi area *display* produk spesial toko ini diharapkan sebesar 20% dari area toko karena *owner* ingin menampilkan produk ini lebih banyak di toko.

Peletakan kasir pada area tengah memberikan banyak keuntungan yaitu dari sisi keamanan dapat memantau sirkulasi pengunjung yang masuk dan keluar dari toko. Posisi kasir yang terletak di tengah juga memudahkan pengunjung untuk menjangkau area kasir dari berbagai area toko, baik dari sisi kiri dan kanan toko. Selain itu area kasir diletakkan berdekatan dengan area *wrapping* agar memudahkan operasional SOP, yaitu setelah transaksi selesai dikasir maka *barang* akan dipindahkan dari kasir langsung ke area *wrapping*.



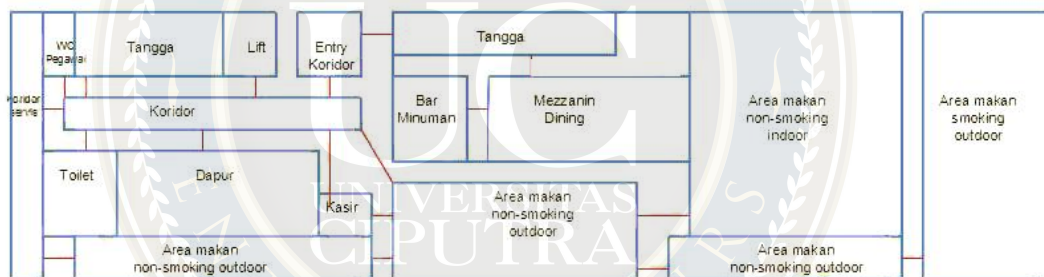
Gambar 2.58 Organisasi Ruang Area Toko Oleh-Oleh Lantai Satu
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Organisasi ruang area mezzanin dan *Kopitiam* pada lantai dua berdasarkan organisasi pola linear. Peletakan area mezzanin berada pada area tengah dari bangunan, hal ini didasarkan pada pertimbangan ingin membuat area mezzanin mendapat tempah di tengah sebagai *vocal point* untuk menarik pengunjung ke area *Kopitiam*. Akses pada area mezzanin melalui tangga yang membentang horizontal dengan bordesnya sejajar dengan lantai mezzanin, lalu tetap ada anak tangga yang membentang hingga naik ke lantai dua.

Area servis (dapur, WC pegawai, tangga servis) serta toilet pengunjung diletakkan pada sisi bangunan sebelah kiri mengikuti pola area servis pada lantai

satu. Selain itu organisasi ruang untuk area WC diatur agar mendapatkan sinar matahari dan akses pada udara segar untuk penghawaan.

Organisasi ruang untuk area makan *non-smoking outdoor* diatur membentang di sisi terluar dari bangunan dan terlihat dari jalan. Desain ini merupakan solusi untuk *problem* agar masyarakat mengetahui dan tertarik bahwa pada lantai dua Toko Cahaya terdapat area *Kopitiam*. Area *smoking* dibuat berkonsep *semi-outdoor* dan mendapat akses pada udara terbuka, area ini diletakkan pada sisi kanan bangunan karena beberapa faktor pertimbangan yaitu pada sisi tersebut menghadap arah Selatan sehingga tidak mendapat radiasi panas berlebih. Selain itu diletakkan pada sisi kanan untuk menjaga jarak dengan area makan *non-smoking* agar meminimalkan dampak polusi yang ditimbulkan.



Gambar 2.59 Organisasi Ruang Area Mezzanin dan *Kopitiam* Lantai Dua
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Pola sirkulasi pada area toko oleh-oleh menerapkan sistem pola komposit yang berupa pola radial yang dimulai dari *entrance* pengunjung pada area sisi tengah bangunan ke berbagai arah yaitu tangga, *display area* pada sisi kiri, dan *display area* pada sisi kanan. Terdapat juga *entrance* terpisah untuk bongkar muat barang pada sisi kiri bangunan. Selanjutnya pola sirkulasi pada area *display* yang juga terbentuk dari susunan rak-rak menggunakan pola linear.



Gambar 2.60 Pola Sirkulasi Area Toko Oleh-Oleh Lantai Satu

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Pola sirkulasi ruang pada area mezzanin dan *Kopitiam* pada lantai dua menerapkan pola linear. *Entrance* dimulai dari area tangga dan *lift* pengunjung lalu menerus ke area-area *dining* maupun servis.



Gambar 2.61 Pola Sirkulasi Area Mezaanin dan *Kopitiam* Lantai Dua

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

2.5.3. Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Karakter gaya yang diinginkan adalah suasana peranakan yang terlihat dari aplikasi pelingkup interior yang digunakan. Lantai menggunakan keramik klasik, teraso, dan parket kayu yang menggambarkan suasana peranakan. Selain itu karakter dibangun dari pelingkup plafon dengan permainan struktur kayu dan papan kayu untuk mendukung suasana yang ingin dibangun. Aplikasi dinding dengan permainan panel jendela peranakan, ubin klasik, dan lis kayu. Suasana juga dibangun dengan adanya karakter *furniture* yang digunakan dengan nuansa masa lampau.

Karakter ruang pada area toko memadukan antara karakter gaya yang terdapat pada rumah peranakan dengan gabungan suasana luar ruang pada distrik peranakan. Hal ini untuk mendukung konsep eksplorasi yang mendorong pengunjung seperti melakukan perjalanan pada distrik maupun rumah peranakan.



Gambar 2.62 Area Display Fashion
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

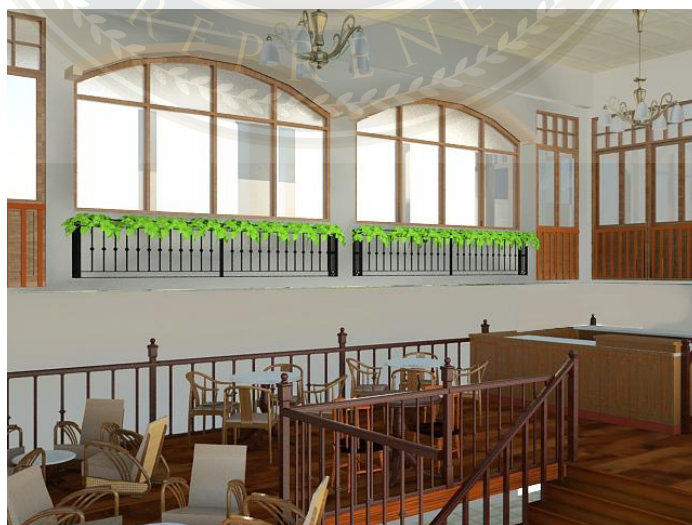


Gambar 2.63 Area Display Fashion
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.64 Area Display Makanan
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Karakter suasana ruang yang diaplikasikan pada area mezzanin mengacu pada suasana *courtyard* pada rumah peranakan dengan adanya permainan panel-panel jendela serta bukaan void yang tinggi. Bukaan panel-panel kaca diaplikasikan agar dapat meneruskan cahaya natural matahari dari lantai dua masuk ke area mezanin, seperti halnya pada *courtyard* rumah yang mendapat cahaya natural.



Gambar 2.65 Area Mezzanin
 Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Karakter suasana ruang yang diaplikasikan pada area *Kopitiam* mengacu pada suasana pada rumah peranakan pada area *dining*, koridor maupun toilet pengunjung.



Gambar 2.66 Area Dining Non-smoking Outdoor

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.67 Area Dining Non-smoking Indoor

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Karakter aplikasi desain peranakan tidak hanya diaplikasikan pada perancangan interior tetapi juga pada desain massa dan fasad bangunan dengan tiga lantai. Pada lantai satu terdapat bukaan panel kaca pada sisi kanan yang

memungkinkan pengguna jalan melihat ke dalam toko, serta adanya bukaan jendela pada sisi kiri yang berfungsi sebagai *information wall*.

Pada lantai dua massa bangunan dengan dinding terluar ditarik ke dalam dari gambar eksisting bangunan dan menyisakan teras yang juga berfungsi sebagai *dining area*. Hal ini juga sesuai dengan rumah peranakan yang pada umumnya memiliki teras pada lantai dua yang bertujuan untuk melindungi bangunan dari radiasi matahari, yang juga merupakan pertimbangan dari desain fasad yang menghadap arah *Barat*.

Adanya aplikasi ornamen desain yaitu *railing* besi yang membentang, *railing support* atap dan kolom-kolom yang berjejer di sekeliling bagian terluar bangunan. Penggunaan jendela-jendela bergaya peranakan dengan *window louvres*. Rencana desain atap menggunakan desain atap perisai yang biasa dipakai pada rumah/*mansion* peranakan dengan material penutup genteng keramik. Agar terdapat variasi pada rencana atap maka atap perisai dikombinasikan dengan *overhang* bermodel datar yang membentang sejajar dengan ketinggian level lantai dua.

Penggunaan aplikasi warna merah bata juga didasarkan pada pola warna yang terdapat pada keramik-keramik klasik, serta pemilihan warna merah sebagai warna dominan pada fasad mengingat logo Toko Cahaya sendiri terdiri atas warna merah.



Gambar 2.68 Fasad

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.69 Fasad

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.70 Fasad

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

2.5.4. Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Aplikasi pada bentukan-bentukan pada dinding-dinding bangunan interior maupun ekterior diambil dari bentukan-bentukan pada bangunan bergaya peranakan yang ada pada literatur maupun pada kawasan peranakan di Makassar. Bentuk yang diaplikasi merupakan bentuk *arch* yang kaku yang biasanya terdapat pada rumah-rumah peranakan.



Gambar 2.71 Dokumentasi Rumah Peranakan di Makassar
Sumber : Data Observasi Pribadi (2015)

Gambar di bawah ini menunjukkan aplikasi bentukan yang diaplikasikan pada desain panel dinding, bentukan desain fasad, bukaan dinding dan jendela.



Gambar 2.72 Dokumentasi Rumah Peranakan di Makassar
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Aplikasi material pelingkup dinding mayoritas menggunakan aplikasi cat tembok baik pada area toko maupun mezzanin dan *Kopitiam*. Variasi dekorasi ruang terbuat dari susunan keramik klasik motif pada dinding serta aplikasi lis kayu pada tembok yang diletakkan setinggi satu meter dari lantai.



Gambar 2.73 Aplikasi Material Keramik Klasik Dinding

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

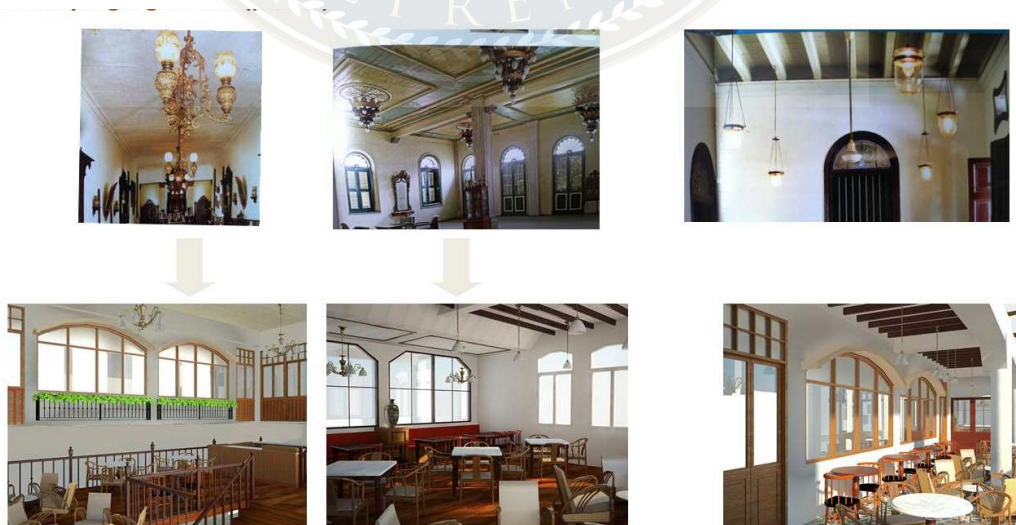
Aplikasi pelingkup material lantai menggunakan keramik klasik 20 x 20 cm bermotif pada area toko maupun *Kopitiam*. Penggunaan keramik klasik polos digunakan pada area makan *smoking outdoor*, WC pengunjung, dan lantai area *bar*. Selain itu penggunaan *terrazzo tile* yang dikombinasikan dengan keramik klasik, hal ini sering dijumpai pada rumah-rumah peranakan. Pada area kasir dan *display* khusus produk spesial toko dan area mezzanin menggunakan parket kayu, serta pada area *dining non-smoking* menggunakan *vinil* bermotif parket kayu untuk menghemat *budget*. Pada area-area servis seperti gudang, toilet, dan dapur menggunakan keramik putih karena tidak perlu adanya pengolahan estetika.



Gambar 2.74 Aplikasi Material Keramik Klasik Lantai

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Aplikasi pelingkup pada desain plafon juga bervariasi pada tiap-tiap area, ada yang menggunakan jenis plafon dengan struktur kayu yang membentang membentuk *tiling* kayu satu kali satu meter dengan kombinasi *gypsum board*. Ada juga yang menggunakan variasi penampilan balok-balok kayu melintang dengan kombidengan kombinasi *gypsum board* dan khusus pada area toko makanan dikombinasikan dengan *ceiling* efek awan untuk menggambarkan suasana *outdoor*. Terdapat juga model plafon yang mengkombinasikan seolah-olah struktur lantai di atasnya terbuat dari konstruksi papan-papan kayu dengan gabungan balok-balok kayu pemikulnya.



Gambar 2.75 Aplikasi Plafon Literatur Acuan dan Aplikasi Desain

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

2.5.5. Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Aplikasi *furniture* menerapkan banyak elemen kayu yang sangat sering dipergunakan oleh masyarakat dengan budaya peranakan. Kayu-kayu yang sering digunakan pada perabot berjenis kayu *Namwood* yang cenderung berwarna kemerahan dan kayu *Sandalwood* yang cenderung berwarna gelap tua, yang dijadikan sebagai acuan. Konsep bentukan *furniture* juga mengacu pada data observasi salah satunya adalah Toko Oen, Semarang. *Loose furniture* yang dirancang untuk *display fixtures* area toko menggunakan material dari multipleks dengan *finishing* HPL bermotif serat kayu, hal ini untuk menekan *budget*. Terdapat juga *vertical shelving* yang didesain sebagai bagian yang menyatu dengan panel dinding dengan konstruksi *hollow* dan *gypsum board*. *Loose furniture* pada area makan seperti kursi dan meja yang dipakai, terbuat dari material kayu, kombinasi dengan marmer putih maupun rangka besi.



Gambar 2.76 Loose Furniture Retail
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.77 Loose Furniture Dining Area

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Penggunaan elemen-elemen rumah lampu dengan jenis *pendant light* maupun lampu pada dinding yang memberikan aksentasi. Aksesori pendukung suasana pada interior banyak menggunakan bingkai-bingkai foto, dengan foto-foto mengenai perintisan toko yang sekaligus bercerita mengenai sejarah pendirian Toko Cahaya.

2.5.6. Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

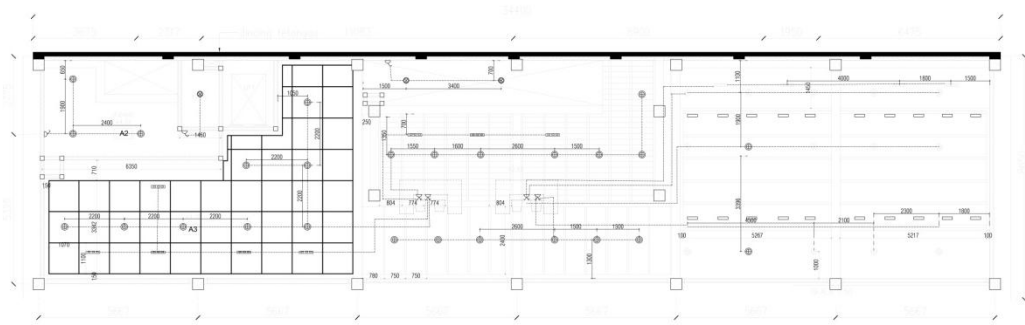
Aplikasi *finishing* pada interior lebih banyak menggunakan material-material yang terkesan natural dan membawa unsur *heritage* ke dalam ruang. Material ini bila diaplikasikan memberi nuansa peranakan dan berkesan antik. Material tersebut berupa *finishing* pada dinding yang banyak menggunakan cat tembok berwarna krem dan putih yang merupakan bagian dari rumah peranakan. Sedangkan untuk *finishing furniture loose* maupun pada dinding banyak menggunakan material HPL berserat kayu. *Finishing* pada kusen jendela banyak menggunakan cat kayu berwarna hijau dan merah bata yang identik dengan warna peranakan. *Finishing* untuk *railing* tangga maupun panel jendela yang terbuat dari

kayu menggunakan material *polyurethane* yang transparan sehingga tetap mempertahankan warna asli kayu. Material penutup lantai menggunakan ubin *terrazzo*, keramik klasik Diamond 20x20 cm, dan parket kayu Merbau.

2.5.7. Konsep Aplikasi Sistem Mekanikal Elektrikal

Penerapan sistem mekanikal elektrikal Toko Cahaya meliputi sistem pencahayaan, penghawaan, elektrikal, dan utilitas.

Pencahayaan yang diterapkan pada toko serta *Kopitiam* menggunakan pencahayaan dengan warna *warm*, berupa lampu dengan pencahayaan *warm white*. Hal ini dikarenakan toko oleh-oleh sendiri tidak ingin terkesan seperti bernuansa supermarket yang tidak menawarkan produk spesial. Pada area *Kopitiam* sendiri, merupakan tempat untuk relaksasi, dengan penggunaan lampu *warm white* (<3300K) akan membawa suasana hangat pada interior ruang. Jenis *lighting fixtures* yang digunakan dengan metode *pendant light* dan *chandelier*. Pada area toko menggunakan sistem *track light* dengan lampu halogen yang membantu menerangi produk-produk yang dipajang. Sedangkan pada area-area servis menggunakan *lighting fixtures* dengan metode *recessed lighting* yang menempel pada plafon dan berwarna *white* untuk memudahkan aktivitas pada area tersebut.

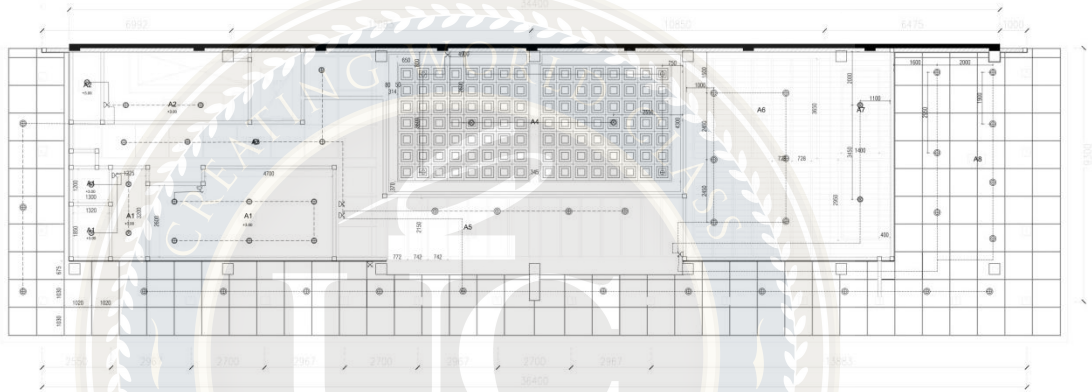


NOI KODE	TIPES	METODE	SPES. LAMPU	NOI KODE	LETTERANGAN
1	CONTINUOUS LIGHT		TL 1x 3 FT 21 WATT WHITE	1	SALUR TUNGGAL 1x 1x 100 CM
2	PENDANT LIGHT	DOWNLIGHT	FL PHILIPS 18 WATT WARM WHITE	2	SALUR GANDA 1x 1x 100 CM
3	DOWNLIGHT	RECESSED LIGHT	18 WATT WHITE	3	SALUR GANDA 1x 1x 100 CM
4	WALL LAMP	UP LIGHT	FL PHILIPS 21 WATT WARM WHITE	4	SALUR GANDA 1x 1x 100 CM
5	RECESSED LIGHT	DOWNLIGHT	FL 21 PHILIPS WATT WARM WHITE	5	SALUR GANDA 1x 1x 100 CM
6	RECESSED LIGHT	DOWNLIGHT	FL 21 PHILIPS WATT WHITE		
7	CEILING MOUNTED	DOWNLIGHT	FL 21 PHILIPS WATT WHITE		
8	CEILING MOUNTED	DOWNLIGHT	HALOGEN 24 WATT PHILIPS WATT WHITE		
9	PENDANT LIGHT	DOWNLIGHT	FL PHILIPS 18 WATT WHITE		

CEILING LIGHTING PLAN LANTAI 1
SKALA 1:50

Gambar 2.78 Ceiling Lighting Plan Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



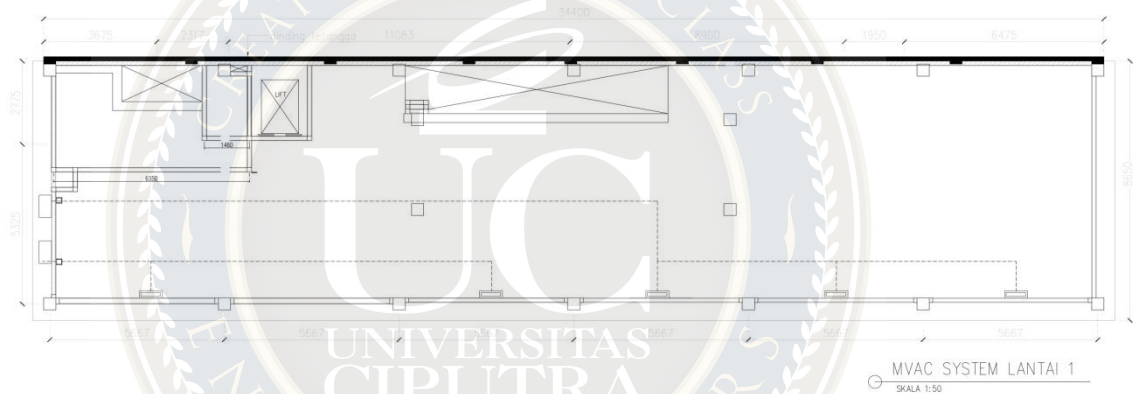
Gambar 2.79 Ceiling Lighting Plan Area Kopitiam (Lantai Dua)

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Sistem penghawaan untuk mendinginkan interior pada bangunan terbagi dua yaitu dengan penggunaan *air-conditioning system* dengan sistem *multi split* dan kipas angin untuk area-area semi *outdoor*. Area yang menggunakan AC adalah area toko pada lantai satu dan mezzanin serta area makan *non-smoking indoor*, AC yang digunakan dengan jenis unit *wall mounted*, yang dioperasikan dengan sistem *multi-split type*. Sistem *multi-split* ini memungkinkan penggunaan satu *outdoor unit AC* untuk dua sampai lima *indoor unit* untuk efisiensi tempat dan pemipaan. Area *semi-outdoor* yaitu area *non-smoking semi-outdoor dining area* dan *smoking dining area* menggunakan sistem kipas angin untuk membantu mendinginkan ruangan.

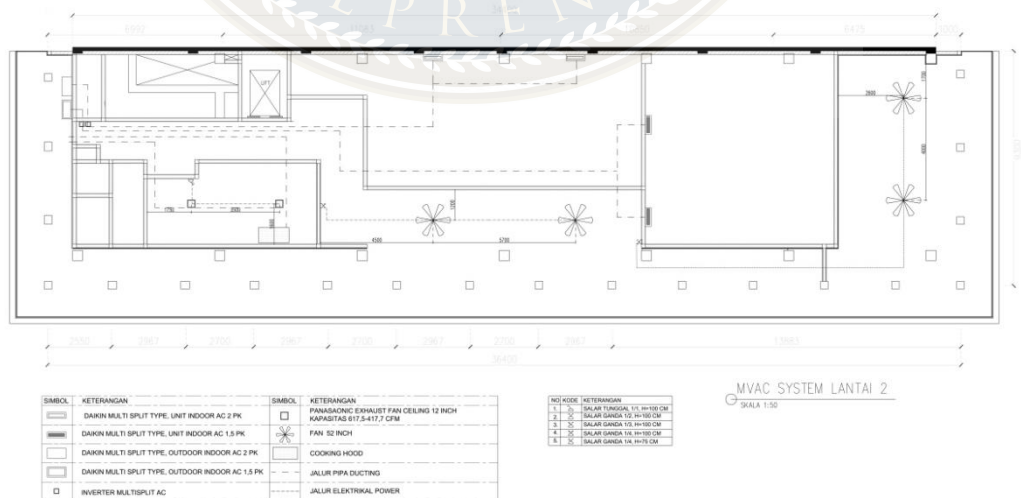
Penghawaan pada dapur juga dibantu dengan adanya penghawaan buatan dengan peletakan beberapa *exhaust fan* pada plafon yang tersambung pada *ventilation ducts* untuk mengontrol aliran udara yang mempengaruhi temperatur dan kelembapan udara. Hal ini dikarenakan area dapur pada lantai dua tidak memiliki akses terhadap udara terbuka. Berdasarkan tinjauan literatur menurut

Birchfield (2007) maka pada area panas yang menggunakan kompor, perlu ditambahkan *cooking hood* untuk menghisap langsung asap yang ditimbulkan akibat proses memasak dan menjaga temperatur pada area-area yang menghasilkan panas.



Gambar 2.80 MVAC System Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)

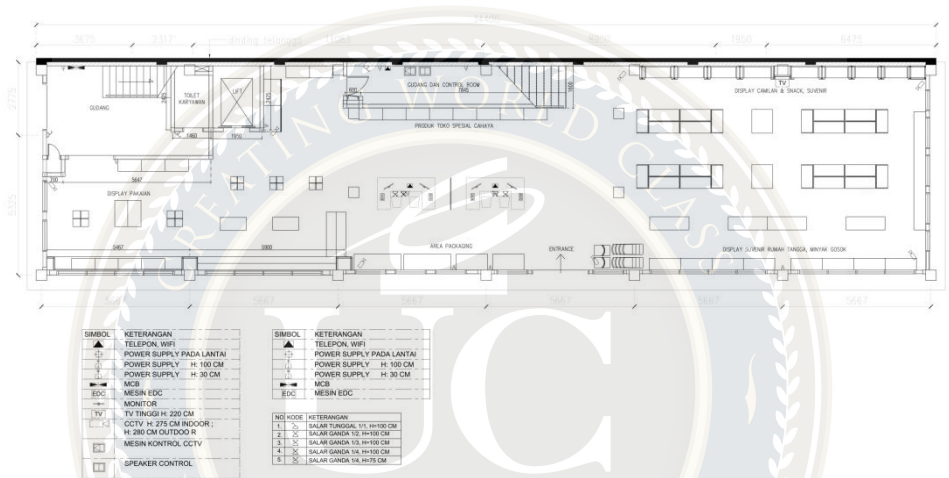
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.81 MVAC System Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)

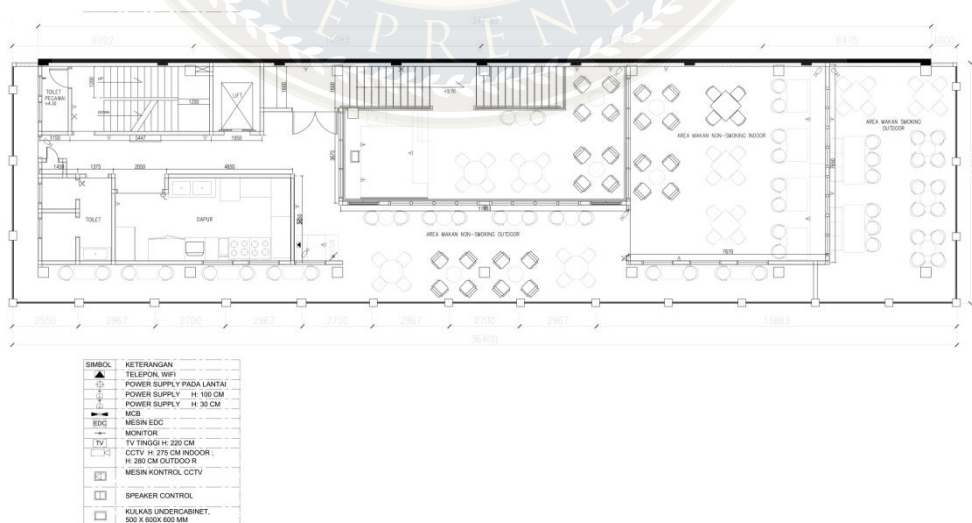
Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Sistem elektrikal pada toko oleh-oleh dan *Kopitiam* mencakup sistem keamanan yang mendukung. Sistem keamanan menggunakan penerapan sistem CCTV yang memantau kondisi operasional. Selain itu terdapat juga layar televisi pada area toko yang menampilkan rekaman gambar CCTV kepada pengunjung, untuk memberikan dampak bahwa adanya kamera CCTV di sepanjang toko. Pusat kontrol CCTV terdapat pada ruang kontrol kamera yang terletak di bagian bawah tangga lantai satu.



Gambar 2.82 Electrical System Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)



Gambar 2.83 Electrical System Area Toko Oleh-Oleh (Lantai Satu)

Sumber : Data Olahan Pribadi (2015)

Sistem elektrikal pada area toko oleh-oleh lantai satu mencakup jaringan telepon, monitor dan mesin PC, mesin EDC, serta saklar lampu yang semuanya terletak pada area *counter* kasir. Sistem ini sebagai pendukung operasional toko dan memudahkan staf untuk mengontrol pencahayaan dalam toko. Panel MCB sebagai pengontrol listrik pada gedung terletak pada area servis. Pada area toko juga terdapat *audio system* yang disebar dengan jenis *speaker* yang menempel pada plafon dengan jarak antara *speaker* kurang lebih 3 meter yang masih memenuhi standar untuk musik yang terdengar jelas, yaitu maksimal 3,6 meter menurut Green(2001). Pusat kontrol *audio system* dan mesin serta layar pengontrol pusat CCTV terletak di ruang kontrol sekaligus gudang. Area ini terletak di bawah tangga sirkulasi vertikal ke lantai dua.

Sistem elektrikal pada area mezzanin mencakup *power outlet* yang terletak di area *bar* untuk keperluan produksi dan operasional pembuatan minuman, adanya peralatan elektronik seperti kulkas, *juicer*, dan lain-lain. Pada area *dining* terdapat beberapa *power outlet* sebagai sumber energi bagi pengunjung.

Sistem elektrikal pada area *Kopitiam* lantai dua mencakup jaringan telepon, *wifi* internet, monitor dan mesin PC, mesin EDC, dan dekat dengan saklar lampu pada area *counter* kasir untuk mendukung operasional. Selain itu pada area lantai dua tersebar titik-titik CCTV untuk mengawasi bangunan dan pada *dining area* terdapat beberapa *power outlet* bagi pengunjung.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

MYC Interior Consultant hadir dengan cabang awal di Kota Makassar dengan latar belakang Kota Makassar yang memiliki peluang yang sangat besar bagi berkembangnya konsultan interior. Hal ini dikarenakan masih sedikitnya biro konsultan interior di Makassar yang tidak imbang dibandingkan dengan laju pertumbuhan proyek di Makassar. Perkembangan pertumbuhan pembangunan tampak pada sektor-sektor properti, *hospitality*, dan fasilitas. Akibat kurangnya biro konsultan interior yang *capable* akhirnya banyak proyek di Makassar yang diserahkan kepada kompetitor konsultan lain di pulau Jawa seperti Jakarta, Surabaya dan Bali. Oleh karena itu MYC dalam persaingannya sebagai pendatang *baru* terus bekerja secara profesional dan memberrikan kualitas kerja, yang didukung oleh adanya tiga pendiri MYC dengan kompetensi lulusan *interior architecture*.

Pemilihan proyek Toko Oleh-Oleh dan *Kopitiam* Cahaya di Makassar berdasarkan pertimbangan bahwa pada tahap awal dibutuhkan portofolio untuk merancang proyek komersial yang memberi banyak dampak dengan tujuan mendapatkan *awareness* masyarakat dengan cepat. Konsep desain yang diterapkan pada desain adalah "*Explore Cahaya's House of Heritage*", dengan pertimbangan target konsumen pelanggan toko yang berasal dari kalangan turis maupun masyarakat lokal yang ingin membeli *merchandise* dan souvenir. Sehingga ingin memberikan pengalaman berbeda sekaligus mengangkat *value* dari *barang*

yang dijual dengan menampilkan nilai historis Toko Cahaya yang telah hadir di Makassar sejak 1907 melalui suasana karakter interior bergaya peranakan *'hinese melayu*.

3.2. Saran

Selama pengerjaan proyek penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pembelajaran untuk membuat hasil semakin baik. Hal-hal yang perlu diperhatikan bila mengerjakan proyek sejenis agar hasil yang dicapai lebih baik, adalah sebagai berikut:

- 1) Pengerjaan desain untuk proyek interior sekaligus desain massa bangunan dan fasad sebaiknya banyak melakukan eksplorasi terhadap *treatment* fasad bangunan dan diimbangi dengan penataan desain interior yang sesuai. Sehingga baik fasad maupun interior dapat didesain dengan baik dan maksimal.
- 2) Pengerjaan perancangan desain selalu dimulai dengan observasi mengenai data yang terkait dengan proyek serta analisa tapak, proses *programming* ini sangat penting untuk dimaksimalkan agar desain benar-benar dapat menjawab *problem*.
- 3) Kemudian hal penting lainnya yaitu pembuatan *3d modelling* ataupun maket studi kondisi eksisting bangunan. Sehingga desain yang diterapkan benar-benar efektif dan hal ini dapat mempercepat *progress* dalam melakukan revisi desain.