

DAFTAR ISI

halaman

FORMULIR PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN	
UNGGAH TUGAS AKHIR.....	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	
.....	
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan Interior.....	3
1.4 Kontribusi Perancangan Interior.....	4
1.5 Batasan Perancangan Interior	4
1.5.1 Lokasi Proyek	4
1.5.2 Pendekatan	5
1.5.3 Teknis Waktu Perancangan dan Penelitian Proyek	5
1.5.4 Kebutuhan Ruang	6
1.6 Teknik Pengumpulan Data	6
1.6.1 Observasi	7
1.6.2 Studi Literatur	7
1.6.3 Wawancara	8
1.7 Metode dan Pendekatan dalam Perancangan.....	8

1.8	Kerangka Perancangan Interior	10
1.9	Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI		13
2.1	<i>Branding</i>	13
2.1.1	Definisi <i>Branding</i>	13
2.1.2	Strategi <i>Branding</i>	13
2.2	Desain Ruang Ritel	14
2.2.1	Konsep Ruang Ritel	14
2.2.2	Organisasi Ruang Ritel	14
2.2.3	<i>Shopfront</i>	22
2.2.4	Pencahayaan	24
2.3	Pendekatan Psikologis	31
2.3.1	Psikologi Desain Interior	31
2.3.2	Psikologi Desain Lingkungan Ritel	31
2.3.3	<i>Retail Therapy</i>	35
2.4	Etika Desain	38
2.4.1	Implikasi Etis yang Terkandung dalam Rumpun Keilmuan atau Profesi	38
2.4.2	Implikasi Etis yang Bersumber dari Komitmen Individual Perancang: <i>Virtue Ethics</i> dan <i>Eudaimonia</i>	39
2.4.3	Implikasi Etis Berdasarkan Konsekuensi Materiil dan Imateriil	40
2.4.4	Implikasi Etis yang Bersumber dari Relasi Ketegangan antara Etika dan Estetika	41
BAB III PERANCANGAN INTERIOR <i>FLAGSHIP STORE COACH</i>		42
3.1	Data Klien	42
3.1.1	Sejarah Coach	42
3.1.2	Visi Misi Coach	46
3.1.3	Jenis <i>Display</i> Produk	46
3.1.4	Analisis Pembagian Zona <i>Flagship Store Coach</i> di Senayan City	51

3.1.5	Kebutuhan Klien.....	53
3.2	Data Lokasi.....	60
3.2.1	Analisis Makro.....	60
3.2.2	Analisis Mikro	61
3.3	Analisis <i>SWOT</i>	62
3.4	Identifikasi Masalah Interior.....	62
3.4.1	Masalah Ruang	62
3.4.2	Identitas Desain	63
3.4.3	Masalah Sosial	63
3.5	Program Desain Interior	64
3.5.1	Total Kebutuhan Ruang.....	64
3.5.2	Studi Relasi antar Ruang	65
3.6	Konsep Desain	71
3.6.1	Konsep Citra	71
3.6.2	Konsep Bentuk.....	72
3.6.3	Konsep Warna	73
3.6.4	Konsep Material.....	74
3.6.5	Konsep Pencahayaan	75
3.6.6	Konsep Penghawaan.....	77
3.6.7	Konsep Akustik	77
3.6.8	Konsep Furnitur.....	78
3.7	Implementasi Program dan Konsep Desain dalam Desain Interior	79
3.7.1	Galeri	82
3.7.2	<i>Craftsmanship Bar</i>	84
3.7.3	<i>Coffee Shop</i>	91
3.7.4	<i>Area Display</i>	92
3.7.5	<i>VIP Room</i>	95
3.7.6	Restoran	96
3.7.7	Proyeksi Sirkulasi Pengunjung untuk <i>Event Temporer</i>	99

BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	102
4.1 Analisis berdasarkan Pendekatan Psikologis.....	102
4.1.1 Analisis Daya Tarik Desain <i>Entrance</i> terhadap Pengunjung .	102
4.1.2 Analisis <i>Movement</i> Pengunjung	104
4.1.3 Analisis <i>Sensoric Experience</i> Pengunjung	106
4.1.4 Analisis <i>Emotional Experience</i> Pengunjung	108
4.1.5 Analisis <i>Cognitive Experience</i> Pengunjung.....	112
4.2 Analisis Berdasarkan Rumusan Masalah.....	114
4.2.1 Analisis Rumusan Masalah I	114
4.2.2 Analisis Rumusan Masalah II.....	120
4.2.3 Analisis Rumusan Masalah III.....	122
4.3 Analisis Etika Desain.....	125
4.3.1 Implikasi Etis yang Terkandung dalam Rumpun Keilmuan atau Profesi	126
4.3.2 Implikasi Etis yang Bersumber dari Komitmen Individual Perancang: <i>Virtue Ethics</i> dan <i>Eudaimonia</i>	128
4.3.3 Implikasi Etis Berdasarkan Konsekuensi Materiil dan Imateriil.....	129
4.3.4 Implikasi Etis yang Bersumber dari Relasi Ketegangan antara Etika dan Estetika	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	131
5.1 Kesimpulan.....	131
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	135

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan Interior	10
Gambar 2. 1 <i>Wardrobe Display</i> di <i>Mulberry Store</i>	15
Gambar 2. 2 <i>Human Dimension Area Standing Display</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Human Dimension Area Hanging Display</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Human Dimension Area Fitting Room</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Human Dimension Area Counter</i>	20
Gambar 2. 6 Variasi Penempatan <i>Cash Desk</i>	21
Gambar 2. 7 Tipikal <i>Back of House Plan</i>	22
Gambar 2. 8 <i>Human Dimension Area Window Display</i>	24
Gambar 2. 9 Pembagian <i>Lighting Task Area</i>	25
Gambar 2. 10 Pencahayaan Ideal untuk Cermin Tiga Sisi	27
Gambar 3. 1 Lilian dan Miles Cahn (<i>Founder Coach</i>)	42
Gambar 3. 2 Logo Coach 1959	43
Gambar 3. 3 <i>Baseball Glove</i> Inspirasi Coach	43
Gambar 3. 4 Karya Bonnie Cashin	44
Gambar 3. 5 Logo <i>Double C</i> Coach.....	44
Gambar 3. 6 <i>Pull-Out Display</i> Coach	46
Gambar 3. 7 <i>Hanging Display</i> Coach	47
Gambar 3. 8 <i>Built-In Shelves</i> Coach	48
Gambar 3. 9 <i>Eyewear</i> dan <i>Scarf Display</i> Coach.....	49
Gambar 3. 10 <i>Stool Display</i> Coach.....	50
Gambar 3. 11 <i>Clothes Hanging Display</i>	50
Gambar 3. 12 Analisis Pembagian Zona <i>Flagship Store</i> Coach di <i>Senayan City</i>	51
Gambar 3. 13 Area <i>Women Section</i> Bagian Depan	52
Gambar 3. 14 Area <i>Women Section</i> Bagian Belakang.....	53
Gambar 3. 15 <i>VIP Room</i> Coach	56

Gambar 3. 16 <i>Craftsmanship Bar Coach</i>	57
Gambar 3. 17 The Coach Coffee Shop	58
Gambar 3. 18 The Coach Restaurant	59
Gambar 3. 19 Analisis Makro Grand Indonesia	60
Gambar 3. 20 Analisis Mikro <i>Tenant</i> MA1 Grand Indonesia	61
Gambar 3. 21 Matriks Kedekatan Ruang	65
Gambar 3. 22 <i>Bubble Diagram</i>	66
Gambar 3. 23 Diagram Sirkulasi Pengunjung	67
Gambar 3. 24 Diagram Sirkulasi <i>SA</i> dan Manajer	67
Gambar 3. 25 Diagram Sirkulasi Admin	67
Gambar 3. 26 Diagram Sirkulasi Pekerja <i>Coffee Shop</i> dan Restoran	68
Gambar 3. 27 <i>Zoning</i>	69
Gambar 3. 28 <i>Grouping</i>	70
Gambar 3. 29 Konsep Citra	71
Gambar 3. 30 Konsep Bentuk	72
Gambar 3. 31 <i>Material Board</i>	74
Gambar 3. 32 Konsep Akustik	77
Gambar 3. 33 Konsep Furnitur	78
Gambar 3. 34 <i>Layout</i> dan <i>Entrance Flagship Store Coach</i>	80
Gambar 3. 35 Isometri <i>Flagship Store Coach</i>	81
Gambar 3. 36 <i>Shopfront Flagship Store Coach</i>	81
Gambar 3. 37 Galeri Coach	82
Gambar 3. 38 <i>Rexy Sculpture</i>	83
Gambar 3. 39 Elemen Sensori pada Galeri	84
Gambar 3. 40 <i>Craftsmanship Bar</i>	84
Gambar 3. 41 Meja <i>Craftsmanship Bar</i>	85
Gambar 3. 42 Penyimpanan Meja <i>Craftsmanship Bar</i> Tingkat Atas	86
Gambar 3. 43 Penyimpanan Meja <i>Craftsmanship Bar</i> Tingkat Bawah	86
Gambar 3. 44 Penyimpanan <i>Counter</i>	88
Gambar 3. 45 Detail <i>Counter</i>	89
Gambar 3. 46 Implementasi The Coach Coffee Shop	91

Gambar 3. 47 Sirkulasi Pengunjung di Area <i>Display</i>	92
Gambar 3. 48 <i>Split Level</i> pada Area <i>Display</i>	92
Gambar 3. 49 Area Duduk 1	93
Gambar 3. 50 Area Duduk 2	93
Gambar 3. 51 <i>Focal Point Display</i>	94
Gambar 3. 52 Implementasi <i>VIP Room</i>	95
Gambar 3. 53 Pembagian Area Restoran	96
Gambar 3. 54 Resepsionis Restoran	97
Gambar 3. 55 Area <i>Lounge</i> Restoran.....	97
Gambar 3. 56 Area <i>Bar</i> dan <i>Dining</i> Restoran.....	98
Gambar 3. 57 Detail <i>Flow</i> Pengunjung.....	99
Gambar 4. 1 <i>Shopfront Flagship Store Coach</i>	102
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Kuesioner 1	103
Gambar 4. 3 Pembagian Zona <i>Flagship Store Coach</i>	105
Gambar 4. 4 Elemen Sensori pada Galeri.....	106
Gambar 4. 5 <i>Rexy Sculpture</i>	107
Gambar 4. 6 Diagram Hasil Kuesioner 2	109
Gambar 4. 7 Galeri <i>Coach</i>	109
Gambar 4. 8 Diagram Hasil Kuesioner 3	110
Gambar 4. 9 Instalasi <i>Subway</i>	111
Gambar 4. 10 Diagram Hasil Kuesioner 4.....	112
Gambar 4. 11 <i>Craftsmanship Bar</i>	113
Gambar 4. 12 Lokasi Penempatan <i>Focal Point</i>	116
Gambar 4. 13 Area <i>Bar</i> Restoran.....	117
Gambar 4. 14 Perpaduan Material pada Meja <i>Craftsmanship Bar</i>	118
Gambar 4. 15 Diagram Hasil Kuesioner 5	119
Gambar 4. 16 <i>Booth Seating</i> pada Restoran	122
Gambar 4. 17 Area <i>Lounge</i> Restoran.....	123
Gambar 4. 18 Diagram Hasil Kuesioner 6.....	124
Gambar 4. 19 Implementasi <i>VIP Room</i>	125
Gambar 4. 20 Lapisan Panel <i>Stone Sheets</i>	127

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2. 1 <i>Color Rendering of Fluorescent Lamp</i>	29
Tabel 2. 2 Rekomendasi Level Iluminasi pada Ruang Ritel.....	31
Tabel 2. 3 Hubungan antara Lingkungan Ritel dengan Perilaku Pengunjung	32
Tabel 3. 1 Analisis <i>SWOT</i>	62
Tabel 3. 2 Total Kebutuhan Ruang	64
Tabel 3. 3 Analisis <i>Zoning</i>	69
Tabel 3. 4 Analisis <i>Grouping</i>	70
Tabel 3. 5 Konsep Warna.....	74
Tabel 3. 6 Analisis Jenis, Fungsi, dan Area Pencahayaan	76
Tabel 3. 7 Sistem Pencahayaan.....	76