

2. TINJAUAN DATA

2.1. Tinjauan Data

2.1.1. Data Lapangan

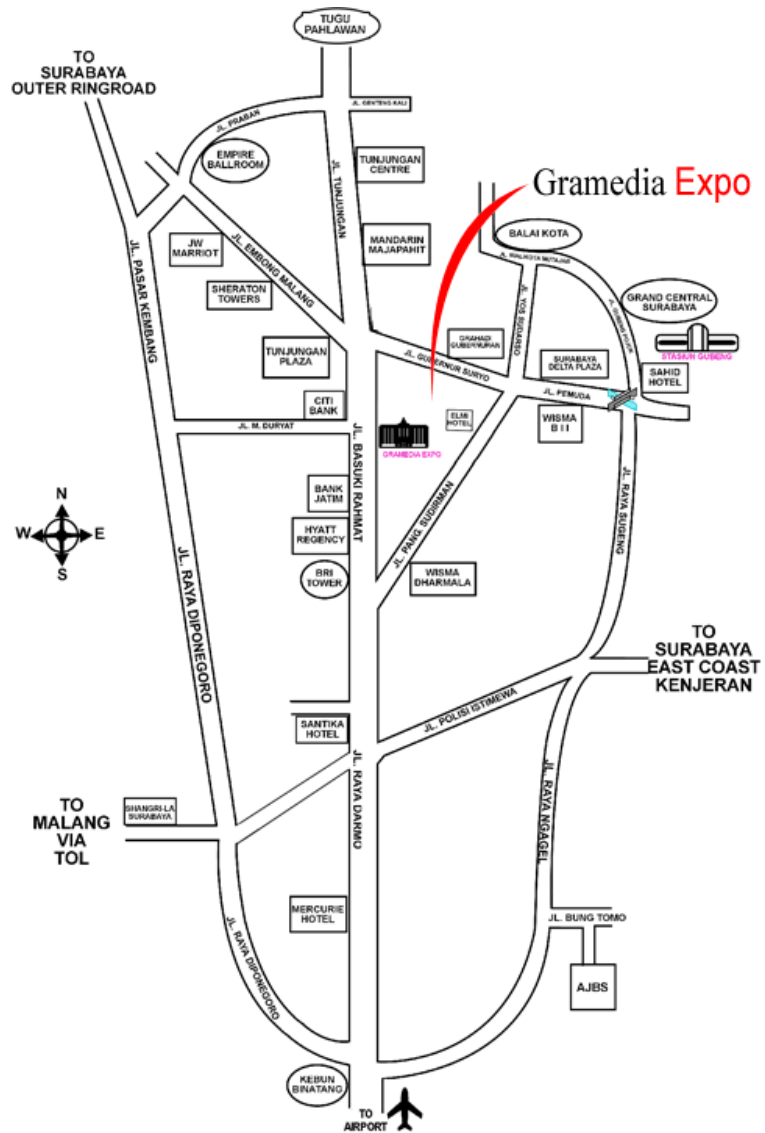
1. Luas denah $\pm 1.119 \text{ m}^2$
2. Obyek perancangan berupa ruang budaya dan ruang komersial dengan karakter ruang yang modern, mewah, dan eksklusif.
 - a. Ruang budaya (*cultural space*), yaitu galeri, area *fashion show*, dan *lobby*.
 - b. Ruang komersial (*commercial space*), yaitu *shop* dan kafe.
3. Batasan perancangan :
 - a. Target market adalah pelajar, mahasiswa, pendidik, pecinta batik, pengamat fashion, terutama kawula muda.
 - b. Ruang yang dirancang meliputi area galeri, area *fashion show*, *shop*, kafe, *lobby*, kantor, dan ruang karyawan.
4. Gambar eksisting

Denah yang diambil adalah denah riil dari Gramedia Expo.

a. Lokasi perancangan

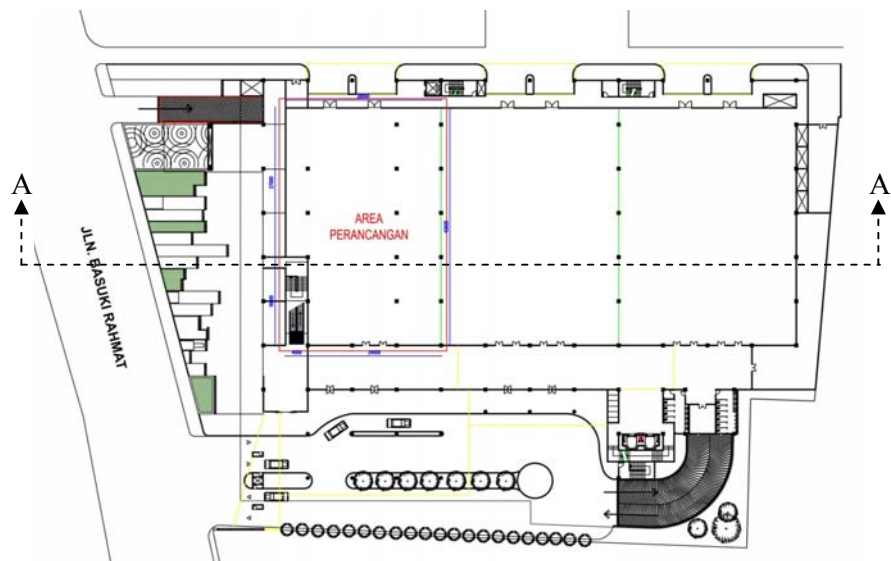
Lokasi perancangan berada di tengah kota Surabaya, tepatnya di Jalan Basuki Rahmat 93-105, Surabaya. Lokasi berada di tempat yang strategis serta mudah dicapai dengan batas site sebagai berikut :

- Utara : Perkantoran Graha Pasific
- Selatan : Perkantoran Koko Perdana
- Barat : Jl. Basuki Rahmat
- Timur : Hotel Elmi

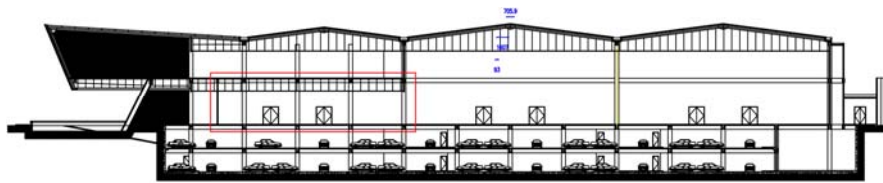


Gambar 2.1. Lokasi Perancangan
Sumber : Gramedia Expo (2009)

b. Site Plan



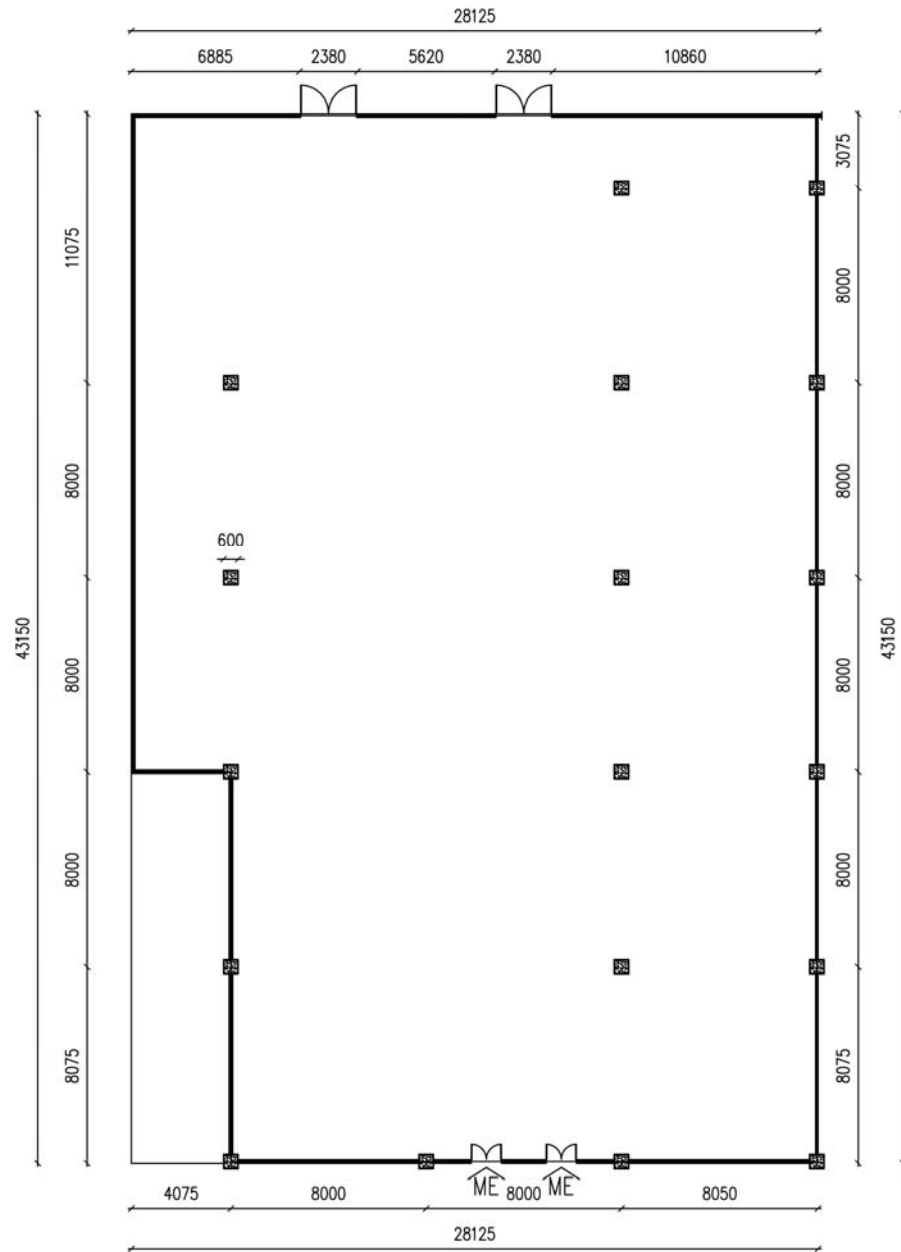
Gambar 2.2. Site Plan Perancangan



Gambar 2.3. Potongan A-A'

c. Area Perancangan

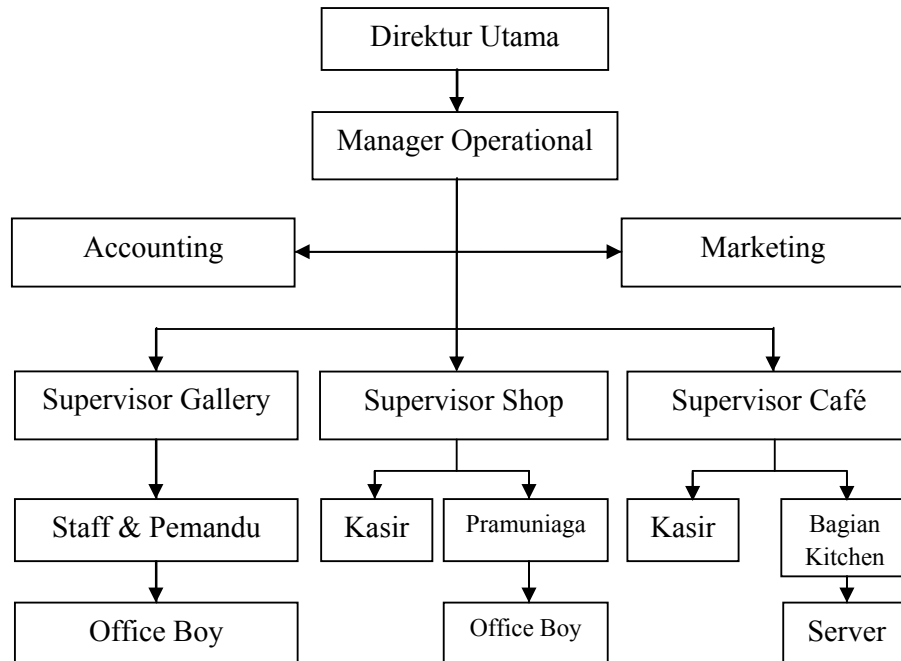
Rumah Batik Fraktal ini berada di lantai 1, pada area *exhibition*.



Gambar 2.4. Area Lay Out Target Perancangan

2.1.2. Data Pemakai

1. Struktur Organisasi Pemakai



2. Pola Aktivitas Pemakai

a. Direktur Utama :

datang → mengecek laporan → meninjau kerja staff → pulang

b. Manager Operational :

datang → absensi → memeriksa laporan → mengawasi kegiatan operasional → melakukan koordinasi dengan para supervisor → absensi → pulang

c. Accounting

datang → absensi → mengatur pemasukan dan pengeluaran uang → memeriksa dan menyusun laporan → pulang

d. Marketing

datang → absensi → menyusun strategi marketing → membuat iklan dan promosi → pulang

- e. Supervisor :
datang → absensi → melakukan koordinasi dengan masing-masing staff → menyusun laporan untuk diserahkan kepada Manager Operational → pulang
- f. Staff dan Pemandu :
datang → absensi dan bersiap diri → menata display galeri → menemani pengunjung selama di dalam galeri → melayani pemesanan khusus → absensi → pulang
- g. Kasir :
datang → absensi dan bersiap diri → melayani transaksi jual beli → menyusun laporan keuangan → absensi → pulang
- h. Pramuniaga :
datang → absensi dan bersiap diri → melayani pengunjung → menata display *shop* → absensi → pulang
- i. Bagian Kitchen :
datang → absensi dan bersiap diri → menyiapkan hidangan dan minuman → membersihkan dapur → absensi → pulang
- j. Server :
datang → absensi dan bersiap diri → melayani pengunjung di kafe → mengantar makanan dan minuman → membersihkan meja → absensi → pulang
- k. Office Boy :
datang → absensi dan bersiap diri → membersihkan galeri, *shop*, dan kafe → absensi → pulang
- l. Pengunjung :
datang → menunggu → mencari informasi → melihat-lihat koleksi galeri/*shop/fashion show* → menikmati hidangan di kafe → pulang

2.1.3. Data Pemandang

Data-data hasil survei lapangan dan wawancara yang diperlukan adalah data-data yang dapat dijadikan dasar dan bahan acuan untuk mendukung

pelaksanaan perancangan, meliputi data mengenai konsep ruang, kebutuhan ruang, aktivitas pemakai, maupun struktur organisasi.

Survey lapangan yang diambil adalah *House of Danar Hadi* dan *House of Sampoerna*.

1. *House of Danar Hadi*

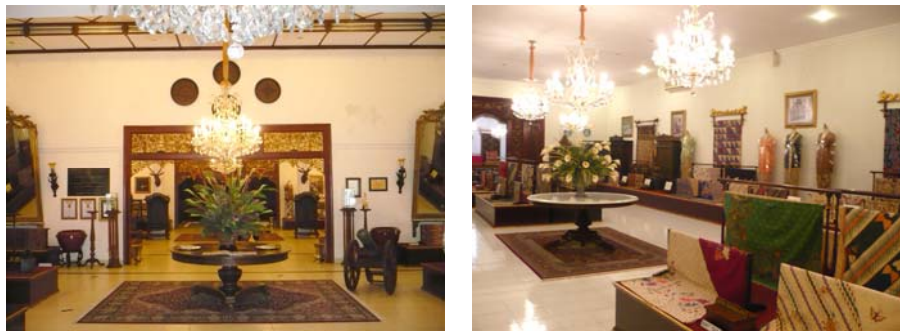
Lokasi *House of Danar Hadi* adalah di Jalan Brigjen Slamet Riyadi 261, Surakarta 57141.

Bangunan *House of Danar Hadi* ini merupakan bangunan cagar budaya yang bergaya arsitektural Kolonial (Jawa-Eropa), yaitu Kompleks Ndalem Wuryaningratan yang sekarang sudah menjadi milik swasta sejak tahun 1987. Pemilik, pendiri, sekaligus Presiden Direktur Batik Danar Hadi dan *House of Danar Hadi* adalah H. Santosa Doellah.

Konsep *House of Danar Hadi* adalah one stop shopping, artinya selain melihat-lihat koleksi batik, pengunjung dapat membeli batik di toko cinderamata dan menikmati hidangan serta bersantai di kafe yang bernuansa etnik.

Lokasi *House of Danar Hadi* terbagi menjadi beberapa area, yaitu :

a. Museum Batik Danar Hadi



Gambar 2.5. Interior Museum Batik Danar Hadi

Museum ini memamerkan koleksi kain batik milik H. Santosa Doellah yang berjumlah 10.000-11.000 lembar kain batik. Museum ini bergaya kolonial (Jawa-Eropa) mengikuti gaya arsitekturalnya.

Yang menarik dari museum ini adalah pemanfaatan bahan-bahan alami untuk pengharum ruangan dan menjaga kualitas kain batik yaitu

menggunakan ramuan bunga ramping (irisan daun pandan, lengkuas, kencur, minyak srimpi, mawar, melati, kenanga, cempaka, buah jeruk purut). Optimalisasi pencahayaan juga cukup menarik. Lampu-lampu dinyalakan ketika ada pengunjung datang, untuk menghemat energi listrik serta menjaga kualitas kain.

Penunjuk sirkulasi di dalam museum kurang terkonsep dengan baik, karena hanya menggunakan tanda panah hitam di lantai.

b. Galeri Wuryoningratan



Gambar 2.6. Interior Galeri Wuryoningratan

Galeri ini merupakan toko cinderamata batik yang berkonsep modern dengan sedikit sentuhan etnik untuk menambah kekhasan batik. Toko ini terhubung langsung dengan pintu keluar museum. Hal ini dimaksudkan supaya setelah melihat-lihat koleksi batik di museum, pengunjung dapat menikmati dan membeli hasil olahan kain batik di toko.

Antara area kasir dengan area pameran pakaian, kurang menyatu dalam desain dan suasana. Area kasir kental dengan nuansa etnik, sedangkan area pameran kain bernuansa modern. Adanya *focus of interest* dengan tatanan aksesoris di setiap ruang, cukup menarik dan dapat menarik pengunjung untuk memasuki ruang-ruang selanjutnya.

c. Soga Resto and Lounge



Gambar 2.7. Interior Soga Resto and Lounge

Gaya interior *Soga Resto and Lounge* menyesuaikan dengan gaya arsitekturalnya, yaitu kolonial Eropa dengan sentuhan etnik Jawa. Konsep yang dipakai adalah *homy*, dengan tujuan membuat nyaman para pengunjung yang datang.

Penggunaan furniture yang berwarna gelap, menambah kuat nuansa kolonial, sedangkan sentuhan etnik Jawa menjadi kurang terasa. Pencahayaan buatan tidak digunakan secara optimal. Pencahayaan alami sudah cukup banyak masuk ke dalam resto, tetapi pencahayaan buatan tetap dinyalakan. Adanya fasilitas LCD TV kurang menunjang, karena hanya memutar siaran televisi Indonesia.

2. *House of Sampoerna*

Lokasi *House of Sampoerna* adalah di Taman Sampoerna 6, RT 008 / RW 002, Surabaya 60163. Lokasi berada di Surabaya Utara, jalan menuju ke Jembatan Merah.

House of Sampoerna ini terletak di Surabaya Lama, kompleks bangunan megah bergaya kolonial Belanda yang dibangun pada tahun 1862 dan merupakan situs bersejarah yang dilestarikan. Awalnya bangunan ini didirikan sebagai panti asuhan putra yang dikelola oleh pemerintah Belanda, namun pada tahun 1932 kompleks ini dibeli oleh Liem Seeng Tee, pendiri Sampoerna, dan sekarang dijadikan *House of Sampoerna*.

House of Sampoerna mengusung konsep *one stop tourist destination* dimana di dalamnya terdapat museum yang menggambarkan perjalanan usaha keluarga Sampoerna, galeri seni, toko cinderamata, dan *café*.

House of Sampoerna terbagi menjadi beberapa area, yaitu :

a. Museum



Gambar 2.8. Interior Museum *House of Sampoerna*

Museum ini terdiri dari 2 lantai yang berfungsi sebagai ruang pameran barang-barang bersejarah P.T.Sampoerna. Lantai 1 dibagi menjadi 3 ruang pameran. Ruang pameran 1 memamerkan sejarah keluarga Sampoerna sampai sejarah awal mula pembuatan rokok. Ruang pameran 2 memamerkan foto-foto produksi dari jaman dahulu hingga sekarang. Ruang pameran 3 memamerkan alat-alat produksi rokok, display warung –warung rokok, laboratorium, dan baju-baju *marching band* Sampoerna. Sedangkan lantai 2 digunakan sebagai ruang pameran produksi rokok linting tangan yang dapat dilihat secara langsung, galeri, gazebo tempat menjual souvenir Sampoerna, dan ruang staff.

Antara barang yang dipamerkan dengan ruangnya, kurang menyatu. Ruang kurang terkonsep dengan baik. Permainan lighting cukup menambah daya tarik barang-barang yang dipamerkan.

b. Galeri seni



Gambar 2.9. Interior Galeri Seni *House of Sampoerna*

Galeri ini menyajikan karya bermutu dari seniman-seniman Indonesia yang hanya tersedia untuk ditampilkan dan juga untuk dijual.

Pemanfaatan pencahayaan buatan cukup dioptimalkan, karena bertujuan untuk memberi nilai lebih pada karya-karya yang dipamerkan. Sinar matahari sedikit masuk karena jika terlalu banyak dapat merusak kualitas karya-karya yang dipamerkan.

c. Kios (Toko cinderamata)

Kios *House of Sampoerna* ini menawarkan berbagai souvenir, seperti : miniatur peralatan tongkat rokok tradisional, buku, pakaian, cangkir, asbak, topi, tas, dll. Kios ini terasa sekali kesan kolonialnya.

d. *Café*



Gambar 2.10. Interior *Cafe House of Sampoerna*

Café House of Sampoerna berlokasi di sayap samping dari gedung utama. Kafe ini didesain dengan sentuhan *Art Deco* dengan suasana *eklektik*, dimana atmosfer masa lalu berpadu selaras dengan atmosfer masa kini. Konsep yang dipakai adalah *a dash of history – a splash of beauty*, jadi menggabungkan sejarah dan keindahan.

Penggunaan lighting pada kafe ini cukup baik dan dapat menghidupkan suasana. Aksesoris-aksesoris yang dipamerkan cukup menambah suasana eklektik.

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1. Batik

1. Pengertian Batik

Batik adalah corak atau gambar pada kain yang pembuatannya secara khusus dengan menerakan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Batik berasal dari bahasa Jawa “Tik” yang berarti *dot*. (Poerwadarminta 68)

Seni batik pada dasarnya sama dengan seni lukis. Alat yang digunakan untuk melukis disebut canting dan sebagai bahan untuk melukis digunakan cairan malam. Canting memiliki berbagai macam ukuran tergantung pada jenis dan halusness garis atau titik yang akan dibuat. Hasil lukisan ini yang disebut ragam hias atau motif batik.

2. Sejarah Batik

Batik merupakan salah satu seni lukis yang memiliki sejarah panjang di Indonesia. Selain sebagai seni lukis, batik juga dapat digolongkan sebagai seni kerajinan yang merupakan perwujudan dari hasil bumi Indonesia dipadukan dengan ketrampilan khusus dan dapat dijadikan prospek industri.

Seni batik merupakan keahlian yang turun temurun, yang sejak mulai tumbuh merupakan salah satu sumber penghidupan yang memberikan lapangan kerja yang cukup luas bagi masyarakat Indonesia. Seni batik merupakan penyaluran-penyaluran kreasi yang mempunyai arti tersendiri, kepercayaan, dan sumber-sumber kehidupan yang berkembang dalam masyarakat.

3. Perkembangan Batik

Pada abad ke-12, seni kerajinan batik mulai masuk ke Jawa, yang dibawa oleh pedagang-pedagang Hindustan atau Tiongkok, yang pertama mendarat di Jawa Barat (Banten), kemudian berkembang ke Jawa Tengah (Pantai Utara) dan ke arah selatan. Mulai berkembang oleh raja-raja di Jawa pada abad 13 dan ternyata disenangi oleh para wanita Keraton.

Pada abad 17, terdapat penemu warna-warna sehingga dapat dibuat bermacam-macam corak warna dengan bahan-bahan dari tumbuh-tumbuhan.

Seni kerajinan ini berkembang luas di Solo. Kemudian pada tahun 1755, setelah perjanjian Ganti di mana Kerajaan Surakarta dipindahkan ke Yogyakarta, seni kerajinan ini mulai dikenal di daerah Yogyakarta.

Pada tahun 1810, mulai dikenalkan bahan-bahan dari luar negeri (Jerman, Inggris, Perancis, Swiss, dan Jepang), sehingga teknik pewarnaan menjadi lebih maju.

Pada tahun 1850, diketemukannya canting cap yang memungkinkan pembuatan batik secara cepat untuk memenuhi kebutuhan yang besar dari masyarakat pada waktu itu, di mana sebelumnya batik hanya boleh dipakai oleh keluarga Keraton.

Seni kerajinan batik pada mulanya dikenal di lingkungan para bangsawan atau keraton dan dikerjakan oleh para bangsawan wanita dan orang-orang abdi dalem keraton. Bagi masyarakat umum pada saat itu seni kerajinan batik masih dianggap mewah sehingga mereka belum mampu untuk mengerjakannya. Dalam perkembangan selanjutnya, dengan adanya abdi dalem yang bergaul dengan masyarakat luar, maka lambat laun seni tersebut mulai menyusup ke dalam masyarakat umum di luar keraton. Sehingga masa ini merupakan awal perkembangan seni batik sebagai kerajinan rakyat menjadi kegiatan industri. Hasil karya ini yang kemudian antara lain disebutkan dengan nama ragam hias dan umumnya sangat dipengaruhi serta erat hubungannya dengan faktor-faktor:

- Letak geografis daerah pembuatan batik yang bersangkutan;
- sifat dan tata kehidupan daerah yang bersangkutan,
- kepercayaan dan adat istiadat yang ada di daerah yang bersangkutan,
- keadaan alam sekitarnya termasuk flora dan fauna,

- adanya kontak atau hubungan antar daerah pembatikan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, seni kerajinan ikut pula berkembang dengan dikenalnya batik cap dan batik *printing*, di samping batik tulis. Perkembangan seni kerajinan batik kini sebetulnya meluas ke seluruh Indonesia, tetapi mengalami kemajuan pesat di Pulau Jawa, antara lain:

- Jawa Barat : Tangerang, Jakarta, Garut, Tasikmalaya, Ciamis, Cirebon, dan Indramayu.
- Jawa Tengah : Tegal, Wirodesa, Pekalongan, Buaran, Kedungwuni, Wonopringgo, Batang, Sokaraja, Purwokerto, Purbolinggo, Purwokerto, Kebumen, Yogyakarta, Surakarta, Semarang, dan Kudus.
- Jawa Timur : Tuban, Lasem, Ponorogo, Tulungagung, Sidoarjo, Gresik, Madura, Magetan, Madiun, Banyuwangi, Trenggalek.

Yang juga dapat dipakai sebagai penunjang untuk mengetahui daerah asal batik, adalah:

- tata warna,
- *isen-isen* yang khas dari daerah tersebut,
- jenis batik,
- ukuran

4. Fungsi Batik

Adapun fungsi dan penggunaan batik tradisional sebagian besar adalah sebagai kelengkapan berpakaian adat Jawa. Dalam berpakaian lengkap bagi golongan wanita adalah dengan mengenakan baju kebaya dan dilengkapi dengan mengenakan kain batik yang lazim disebut 'tapihan' dan selendang. Bagi golongan pria dengan mengenakan baju surjan dan blangkon Mataraman (tudung kepala yang dibuat dari bahan batik) khusus untuk masyarakat Yogyakarta, dengan dilengkapi memakai kain batik yang disebut *bebetan*. Bagi golongan pria di daerah Surakarta dan Jawa umumnya di samping bebetan juga dilengkapi dengan mengenakan pakaian beskap dan memakai blangkon gaya Surakarta. Sampai sekarangpun fungsi batik boleh dikatakan sudah meluas, dari sandang sampai pada sarana penunjang bagi perlengkapan sehari-hari (alas meka, alas tidur, sapu tangan, dan sebagainya).

Seiring dengan perkembangan jaman, sebagian masyarakat telah melupakan dan meninggalkan cara berpakaian batik yang resmi dan tradisional yang kemudian berubah menjadi pakaian modern dan *fashionable*. Hal tersebut kemudian menyebabkan pergeseran fungsi batik hingga saat ini. Batik bukan lagi merupakan pakaian yang formal namun batik juga dapat digunakan pada kegiatan sehari-hari yang bebas digunakan oleh masyarakat.

5. Alat Dan Bahan Untuk Membuatik

Peralatan batik yang digunakan sangat sederhana, baik bentuk maupun bahannya, yaitu:

- Canting, untuk membuatik.
- Wajan, tempat mencairkan malam, dengan jalan dipanaskan di atas anglo dengan panas 50°.
- Anglo, untuk memanaskan wajan yang berisi lilin.
- Kipas, untuk mengipas api di anglo, agar tetap membara.
- Kompor, fungsinya sama dengan anglo hanya lebih menghemat tenaga, ekonomis, dan praktis.
- *Gawangan*, untuk meletakkan mori atau kain yang dibatik.
- *Kenjeng*, untuk merebus mori yang telah dibatik agar lilinnya larut.
- *Dingklik*, untuk tempat duduk pembatik.
- Papan, untuk landasan dalam pengemlongan.
- Kayu pemukul (*ganden*), untuk mengemplong, sebelum dan sesudah mori dibatik dengan tujuan agar mori menjadi keras.
- Tempat pemrosesan terakhir, terdiri dari 2 bak masing-masing untuk *naphtol* dan penggaraman.

Sedangkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembatikan batik tulis mempunyai 3 bahan pendukung, yaitu:

- Kain Mori (*Cambrics*)

Kain mori adalah kain yang terbuat dari katun, dan digolongkan menjadi 4 jenis berdasarkan kualitasnya, yaitu:

- paling halus: *primisima*,
- halus: *prima*,
- sedang : mori biru,

- paling kasar : blaco.
- Lilin batik (Malam)

Lilin pada proses pembatikan terdiri dari bermacam-macam bahan yang setelah dicampur satu dengan lainnya kemudian dibekukan menjadi satu. Bahan-bahan tersebut adalah malam tawon, gondorukem, damar mata kucing, parafin, *microwax*, dan kendal.

Untuk tiap-tiap proses pembatikan diperlukan jenis-jenis lilin yang berbeda dan dibuat menurut resepnya masing-masing.
- 6. Proses Pembuatan Batik
 - Mencuci kain mori

Kain mori yang akan digunakan dicuci dengan air bersih, kemudian dibilas berulang kali.
 - Menganji kain mori

Kain mori dikanji agar kaku sehingga memudahkan dalam menggambar motif batik. Kanji yang terlalu pekat membuat lilin batik sukar menempel sehingga mutu gambar dapat menurun. Kanji yang terlalu encer akan menyebabkan gambar mudah membelobor dan menyulitkan proses penghilangan malam batik pada tahap selanjutnya.
 - Pengemplongan

Pengemplongan dimaksudkan agar kain menjadi pulen, tidak terlalu kaku dan tidak terlalu lemas, lagipula supaya mudah dibatik. Kain yang akan dikemplong, digulung, dan dilipat, ditaruh di atas kayu, kemudian dipukuli dengan martil atau kayu pemukul.
 - Ngelowong

Ngelowong adalah membuat pola atau motif dasar dari gambaran batik dengan menggunakan canting.

Ada 2 tahap dalam proses ngelowong, yaitu:

 - Ngengreng : menggambari motif batik pada satu sisi.
 - Nerusi : menggambar ulang motif batik pada sisi lainnya.
 - Nembok

Nembok adalah proses menutup bagian-bagian mori yang nanti akan berwarna putih. Bagian itu ditutup dengan malam khusus, sehingga zat

pewarna yang pada proses selanjutnya akan diberikan tidak merembes ke bagian itu.

- Medel

Medel adalah proses mewarnai *mori* yang telah diberi gambaran batik dengan zat pewarna yang disebut *wedel*, atau *tom*. Zat pewarna ini dibuat dari tanaman *indigo* yang warnanya biru, mirip biru tinta tulis.

- Ngerok

Ngerok adalah membuang bagian-bagian malam batik yang menempel pada *mori* dengan pisau, setelah proses *wedelan*.

- Menyoga

Menyoga atau *nyoga* adalah proses memberi warna cokelat dan dilakukan secara berulang. Sebelum pencelupan ulang, kain yang baru saja disoga harus dikeringkan dulu dengan dianginkan, tidak boleh dijemur di sinar matahari. Akibatnya, proses ini memakan waktu sampai berminggu-minggu.

- Ngelorod

Ngelorod adalah membuang atau melepaskan seluruh malam batik yang menempel pada kain, pada proses akhir pembuatan batik.

7. Perawatan Batik

Batik seperti halnya tekstil lain sangat rentan terhadap berbagai faktor lingkungan. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam menjaga keawetan batik, terutama batik yang memiliki nilai-nilai sejarah.

Salah satu faktor penting dalam perawatan batik adalah cahaya. Kerusakan paling sering adalah disebabkan pancaran radiasi sinar *ultra violet* baik dari sinar matahari langsung maupun oleh sinar lampu *fluorescent*. Sebenarnya tidak hanya sinar *ultra violet* saja yang merusak kain, tetapi semua *spectrum* cahaya menguraikan serat kain dan memudarkan warnanya, hanya saja radiasi *ultra violet* yang bersifat merusak. Untuk pemajangan digunakan penutup kaca yang dilapisi filter *ultra violet* atau dengan kaca film yang mampu memantulkan sinar *ultra violet*. Selain itu ruangan sebaiknya terhindar dari cahaya matahari karena cahaya matahari mempunyai intensitas radiasi *ultra violet* yang jauh lebih besar dari cahaya lampu.

Cara yang saat ini paling efektif adalah dengan sistem rotasi, sistem ini memajang benda tekstil selama 3-4 bulan kemudian menyimpannya di ruang khusus selama kurang lebih 12 bulan. Selama masa penyimpanan itu barang lain yang sama dipamerkan.

Suhu tinggi dan tingkat kelembapan tinggi mempercepat kerusakan kain, karena semakin hangat temperatur akan mempercepat perkembangan mikro organisme pengurai warna dan serat kain. Suhu maksimal untuk penyimpanan adalah 293° K. Kelembapan tinggi merupakan tempat favorit bagi jamur dan lumut yang mempercepat proses pelapukan kain. Dapat disimpulkan secara sederhana kondisi ruang yang ideal untuk penyimpanan kain adalah ruang yang minim radiasi sinar *ultra violet* dengan suhu kurang dari 293° Kelvin.

Polusi udara juga musuh terhadap kain. Belerang dioksida dari asap pembakaran mesin motor dan industri cepat mengoksidasi kain sehingga lebih cepat pudar dan lapuk, tetapi debu akan lebih merepotkan karena hampir tidak mungkin menciptakan ruang publik tanpa debu. Partikel-partikel debu bagaikan pisau kecil yang perlahan memotong serat kain. Pada kelembapan terlalu rendah akan semakin banyak debu yang berterbangan.

Dalam perawatan kain batik, harus sering dibersihkan dengan alat penyedot debu. Koleksi baru yang akan dipajang juga harus dibersihkan sebelum dipamerkan bersama koleksi-koleksi lainnya karena memungkinkan membawa partikel debu kasar dari luar.

Koleksi batik paling baik dibersihkan dengan menggunakan *vacum cleaner* dengan tenaga paling pelan untuk perawatan harian. Sedangkan untuk perawatan berkala dengan menggunakan jasa *konservator* yang biasanya menggunakan zat kimia yang relatif aman untuk kain. Tetapi mengingat biaya untuk pemanggilan *konservator*, maka yang memerlukan perawatan ekstra hanyalah koleksi-koleksi batik yang memiliki nilai-nilai sejarah saja. Selebihnya koleksi batik biasa dapat dirawat oleh pengelola sendiri. (Conran 189)

8. Pemajangan Koleksi Batik

Penyimpanan kain dapat ditumpuk dengan memberi batas kertas tisu bebas asam di antara tumpukan kain. Lemari penyimpanan disarankan menggunakan bahan plastik karena bahan ini sulit teroksidasi oleh oksidan-oksidan di udara.

Hindari penggunaan metal atau kayu. Seandainya tetap ingin menggunakan pastikan *finishing* yang digunakan tidak bersifat asam dan selalu dibatasi dengan tisu bebas asam.

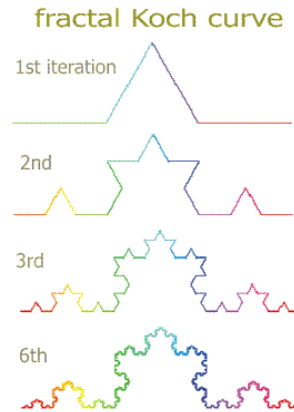
Pembingkai batik sangat disarankan untuk menambah keawetan benda yang dipajang. Bahan untuk bingkai dapat menggunakan kaca atau *plexyglass*. Keunggulan kaca ada pada harga yang lebih murah daripada *plexyglass*. Sedangkan masalah kualitas kaca lebih buruk karena lebih berat dan mudah pecah. Kemampuan untuk meneruskan cahaya dapat dikatakan sama baiknya.

Cara lain memajang kain dapat dengan digantungkan dengan catatan jenis kain yang digantung tidak terlalu berat. Untuk sebuah kain batik pada umumnya dapat digantung karena bobotnya yang relatif ringan, terlebih karena orang cenderung ingin melihat motif yang ada pada sebuah kerajinan batik.

2.2.2. Fraktal

1. Definisi Fraktal

Fraktal adalah benda geometris yang kasar pada segala skala, dan terlihat dapat “dibagi-bagi” dengan cara yang radikal. Beberapa fraktal bisa dipecah menjadi beberapa bagian yang semuanya mirip dengan fraktal aslinya. Fraktal dikatakan memiliki detil yang tak hingga dan dapat memiliki struktur serupa diri pada tingkat perbesaran yang berbeda. Pada banyak kasus, sebuah fraktal bisa dihasilkan dengan cara mengulang suatu pola, biasanya dalam proses rekursif atau iteratif. Rekursif adalah suatu cara menghitung yang mencakup proses menghitung itu sendiri. Sedangkan, iteratif adalah suatu pengulangan fungsi dengan cara menggunakan output sebagai input pada tahap selanjutnya (pengulangan selanjutnya).



Gambar 2.11. Kurva Koch

Sumber : Dichotomistic : Logic>Hierarchies>Thermodynamics (2007)

Bahasa Inggris dari fraktal adalah *fractal*. Istilah ***fractal*** dibuat oleh Benoît Mandelbrot pada tahun 1975 dari kata Latin *fractus* yang artinya “patah”, “rusak”, atau “tidak teratur”. Sebelum Mandelbrot memperkenalkan istilah tersebut, nama umum untuk struktur semacamnya (misalnya bunga salju Koch) adalah kurva monster.

2. Fraktal dan Hubungannya dengan Bidang Lain

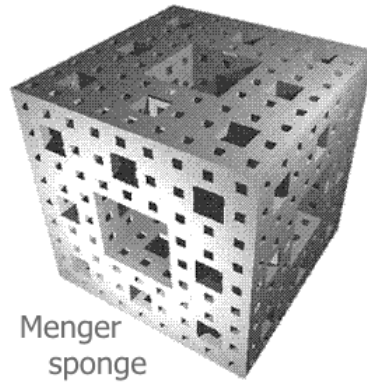
Setelah visualisasi komputer diaplikasikan pada geometri fraktal, dapat disajikan argumen-argumen visual yang ampuh untuk menunjukkan bahwa geometri fraktal menghubungkan banyak bidang matematika dan sains, jauh lebih besar dan luas dari yang sebelumnya diperkirakan. Bidang-bidang yang terhubung oleh geometri fraktal terutama adalah dinamika nonlinier, teori chaos, dan kompleksitas.

3. Pengelompokan Fraktal

Fraktal bisa dikelompokkan menjadi tiga kategori luas. Pengelompokan berikut didasarkan pada cara pendefinisian atau pembuatannya.

- Sistem fungsi teriterasi

Contohnya adalah himpunan Cantor, karpet Sierpinski, kurva Peano, bunga salju Koch, kurva naga Harter-Heighway, Kotak T, dan spons Menger.



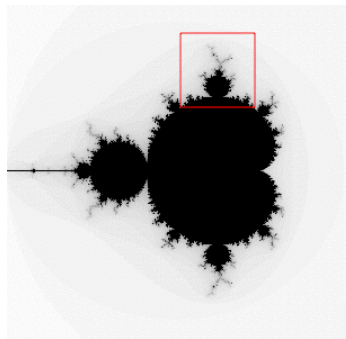
Menger
sponge

Gambar 2.12. Spons Menger

Sumber : Dichotomistic : Logic>Hierarchies>Thermodynamics (2007)

- Fraktal waktu lolos

Contohnya adalah himpunan Mandelbrot dan fraktal Lyapunov.



Gambar 2.13. Himpunan Mandelbrot

Sumber : Fraktal (2006)

- Fraktal acak

Dihasilkan melalui proses stokastik, misalnya lanskap fraktal dan penerbangan Lévy.



Gambar 2.14. Lévy Walks

Sumber : Dichotomistic : Logic>Hierarchies>Thermodynamics (2007)

Fraktal juga bisa dikelompokkan berdasarkan keserupa diriannya. Ada tiga tingkat keperupadirian pada fraktal:

- Serupa diri secara persis
Ini adalah keserupa dirian yang paling kuat. Fraktalnya terlihat sama persis pada berbagai skala. Fraktal yang didefinisikan oleh sistem fungsi teriterasi biasanya bersifat serupa diri secara persis.
- Serupa diri secara lemah
Ini adalah keserupa dirian yang tidak terlalu ketat. Fraktalnya terlihat mirip (tapi tidak persis sama) pada skala yang berbeda. Fraktal jenis ini memuat salinan dirinya sendiri dalam bentuk yang terdistorsi maupun rusak.
- Serupa diri secara statistik
Ini adalah kererupadirian yang paling lemah. Fraktalnya memiliki ukuran numeris atau statistik yang terjaga pada skala yang berbeda. Kebanyakan definisi fraktal yang wajar secara trivial mengharuskan suatu bentuk keserupa dirian statistik. Dimensi fraktal sendiri adalah ukuran numeris yang nilainya terjaga pada berbagai skala. Fraktal acak adalah contoh fraktal yang serupa diri secara statistik, tapi tidak serupa diri secara persis maupun lemah.

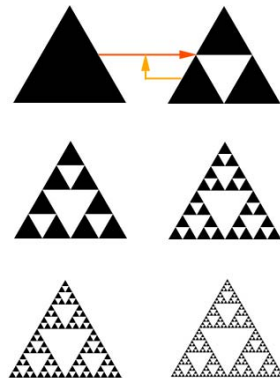
Secara umum fraktal bentuknya tidak teratur (tidak halus), jadi bukan termasuk benda yang terdefiniskan oleh geometri tradisional. Ini berarti bahwa fraktal cenderung memiliki detil yang signifikan, terlihat dalam skala berapapun;

saat ada keserupa dirian, ini bisa terjadi karena memperbesar fraktal tersebut akan menunjukkan gambar yang mirip. Himpunan-himpunan tersebut biasanya didefinisikan dengan rekursi.

4. Contoh Fraktal

Pohon dan pakis adalah contoh fraktal di alam dan dapat dimodel pada komputer menggunakan algoritma rekursif. Sifat rekursifnya bisa dilihat dengan mudah, ambil satu cabang dari suatu pohon dan akan terlihat bahwa cabang tersebut adalah miniatur dari pohonnya secara keseluruhan (tidak sama persis, tapi mirip).

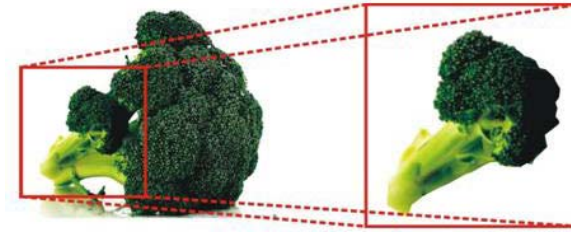
Beberapa contoh fraktal yang umum adalah himpunan Mandelbrot, fraktal Lyapunov, himpunan Cantor, segitiga Sierpinski, karpet Sierpinski, spons Menger, kurva naga, kurva Peano, dan kurva Koch. Fraktal bisa deterministik maupun stokastik. Sistem dinamik *chaotis* sering (bahkan mungkin selalu) dihubungkan dengan fraktal.



Gambar 2.15. Segitiga Sierpinski

Sumber : The Fundamentals of Urban Complexity (2009)

Benda-benda yang mendekati fraktal bisa ditemukan dengan mudah di alam. Benda-benda tersebut menunjukkan struktur fraktal yang kompleks pada skala tertentu. Contohnya adalah brokoli/kembang kol, awan, gunung, jaringan sungai, dan sistem pembuluh darah.



Gambar 2.16. Ilustrasi Sifat Fraktal pada Brokoli

Sumber : Fraktal Dalam Artefak Budaya Indonesia (2009)

5. Aplikasi Fraktal

Fraktal banyak diaplikasikan pada bidang:

- Klasifikasi *slide* histopatologi di ilmu kedokteran
- Pembuatan musik jenis baru
- Pembuatan berbagai bentuk karya seni baru
- Kompresi data dan sinyal
- Seismologi
- Kosmologi

2.2.3. Batik Fraktal

1. Definisi Batik Fraktal

Jika "batik" merupakan seni budaya tradisional Indonesia yang dikerjakan dalam proyek kriya tradisional secara turun-temurun, maka "fraktal" adalah sebuah bentuk karya yang muncul dari perkembangan lanjut geometri kontemporer. Keduanya berbicara tentang bentuk dan upaya "pengisian ruang yang kosong" dalam bidang dua dimensi yang diciptakan secara generatif dan iteratif. Generatif karena ia dapat dikonstruksi ulang dengan teknik yang sama, dan iteratif karena cara mengkonstruksinya dilakukan dalam pola pseudo-algoritmik yang mirip secara berulang.

"Batik Fraktal" (CFB=*computational fractal batik*) adalah bentuk konstruksi yang mengakuisisi keduanya yaitu antara tradisi Indonesia dan tradisi matematika Barat yang dilakukan secara komputasional. Desain kriya yang lahir dari tangan pembatik ditiru dalam teknik komputasional melahirkan tak terbatasnya inovasi kreasi dari apa yang disebut sebagai batik.

2. Tipe Pola Fraktal

Tiga tipe pola fraktal yang secara komputasional dapat menjadi bentuk motif batik fraktal generatif secara komputasional, yaitu :

- Fraktal sebagai Batik

Beberapa jenis fraktal yang dikustomisasi sedemikian sehingga memiliki pola tertentu dapat didesain sebagai inspirasi atas konstruksi desain batik. Kustomisasi dapat dilakukan atas aturan-aturan iteratifnya, modifikasi pada bentuk pencorakan warna, dan sebagainya. Dalam demonstrasi berikut ini, dapat disimulasikan *zooming* dan kustomisasi teknis pewarnaan dari himpunan Mandelbrot yang dapat digunakan sebagai bahan dasar fraktal batik mode 1.

- Hibrida Fraktal Batik

Pola-pola fraktal dapat digunakan sebagai pola model utama dari ornamentasi dan dasar dekorasi bersama-sama dengan *isen* orisinal dari motif dasar batik dan sebaliknya. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan secara komputasional apa yang merupakan motif batik tradisional dengan hasil adaptasi sedemikian dari fraktal nonbatik. Modus desain ini menggabungkan secara estetik pola fraktal yang dilahirkan secara komputasional dan apa yang dilahirkan melalui tradisi budaya batik yang luas dikenal.

- Batik Inovasi Fraktal

Merupakan bentuk implementasi dari gambar dengan pola tertentu dan atau acak dengan menggunakan bentuk-bentuk teselasi iteratif atau algoritma pengisian dari ornamentasi batik yang asli sebagai *isen* atau pola batik yang telah dikenal secara tradisional. Hal ini dapat dilakukan dengan ekstraksi motif dasar dari ornamentasi batik yang kemudian diiterasi ulang dengan menggunakan pseudo-algoritma batik yang telah dikenal. Sebagai contoh demonstrasi ditunjukkan pada contoh berikut ini. Di sini, dua motif batik diproses ulang secara komputasional dengan memberikan desain besar atas pola umum yang secara komputasional akan diproses (*isen* dan *harmonisasi*) yang menghasilkan sifat-sifat fraktal sehingga menghasilkan motif yang benar-benar baru dengan memperhatikan pola dan prinsip proses membatik.

3. Batik Fraktal sebagai Fungsi Iteratif

Secara desain, batik telah menunjukkan pola kesamaan pada diri sendiri yang merupakan sifat dasar dari fraktal secara geometris. Dalam bukunya, *Fractals Everywhere*, M.F. Barnsley menunjukkan bagaimana fraktal dapat diproduksi dengan memperkenalkan konsep perulangan dengan transformasi dari berbagai bentuk-bentuk geometris, yang dinamakan sebagai Sistem Fungsi ter-Iterasi. Proses iterasi dapat didefinisikan sebagai langkah berulang di mana keluaran dari sistem menjadi masukan dari sistem tersebut secara berulang dengan transformasi geometris tertentu. Di sini, keluaran menjadi masukan dan begitu seterusnya. Langkah-langkah yang digunakan dalam proses tidak harus sama untuk semua jenis input tapi masih memiliki kemiripan. Sistem Fungsi Iterasi memperlihatkan proses dengan transformasi khusus yang digunakan secara berulang dengan suatu konstrain geometri tertentu yang menghasilkan pola kemiripan pada diri sendiri yang dikenal sebagai fraktal. Yang menarik, beberapa motif dasar batik, ketika diperhatikan dengan sangat cermat, menunjukkan pola serupa ini.

Motif dasar Mega Mendung khas daerah pesisir Cirebon yang menggambarkan awan-awan, misalnya, menunjukkan pola bahwa satu mega dapat digambarkan dari mega-mega lain yang lebih kecil. Ini merupakan sifat fraktal lain yang disebut sebagai Sistem Fungsi ter-Iterasi (SFI). Pola serupa ini terlihat pada banyak sekali motif tradisional khas batik, seperti penggambaran sawat, lar, kawung, parang rusak, dan sebagainya. Motif-motif dasar ini dapat dikonstruksi secara berulang dengan mengekstrak pola yang ada dengan beberapa persamaan matematis sederhana.



Gambar 2.17. Motif Batik Mega Mendung Khas Cirebon

Sumber : Pakaian Indonesia Batik Mega Mendung Cirebon (2009)

SFI yang merupakan inovasi matematika kontemporer menunjukkan bagaimana satu motif dasar batik terbentuk sebagai pola iteratif yang berulang. Menarik, karena tentunya para pembatik tradisional hampir bisa dipastikan tidak menggunakan persamaan matematis apapun dalam menggambar motif dasar desainnya. Estetika untuk menggambar objek yang dilihat sehari-hari merupakan modal dasar desain motif batik.

4. Proses Pembuatan Batik Fraktal

Penjelasan proses pembuatan batik fraktal adalah sebagai berikut:

- Mendesain motif fraktal dengan menggunakan software komputer, contohnya seperti software Jbatik yang telah dibuat khusus untuk merancang desain fraktal.
- Gambar atau desain yang telah dibuat, dicetak pada selembar kertas kira-kira berukuran folio, kemudian diperbesar menyesuaikan dengan lebar kain yang digunakan. Kain yang digunakan umumnya berukuran lebar 110 - 120 cm sedangkan panjang kain tergantung dari jenis batik yang akan diproduksi. Khusus untuk desain fraktal yang akan dikerjakan dengan proses batik cap, maka desainnya tidak perlu diperbesar dan cukup dicetak dengan ukuran maksimal 20 x 20 cm.
- Desain fraktal yang telah diperbesar, disalin ke kertas transparan ukuran A0 dengan menggunakan spidol gambar atau pena rapido.
- Desain fraktal dipindahkan pada kain mori dengan cara ditindaskan menggunakan bayangan pada lampu
- Desain fraktal dipindahkan dari kertas transparan A0 ke kain mori ataupun sutra dengan *ballpoint* menggunakan alat bantu penyinaran dan diambil bayangannya atau dengan di-lengreng (langsung digambar dengan menggunakan canting lilin/malam).
- Proses selanjutnya, sama seperti proses pembuatan batik tulis pada umumnya seperti yang telah disebutkan di atas.

Proses pengerjaan batik fraktal tidak semudah mengerjakan batik-batik tradisional pada umumnya dan membutuhkan biaya produksi yang cukup besar, namun hasilnya pun tidak kalah menariknya dengan desain-desain batik

tradisional. Batik fraktal merupakan pelengkap ragam hias motif-motif batik tradisional dan memberikan pilihan baru bagi pecinta batik Indonesia. Waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan satu desain batik fraktal hampir sama dengan pengerjaan batik tulis motif tradisional, ada yang memerlukan waktu 2 - 6 bulan untuk menghasilkan kualitas batik yang baik.

2.3. Teori Interior

2.3.1. Galeri

1. Definisi Galeri

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda / karya seni dan sebagainya (Ali, Lukman, et al. 328).

Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan *image* para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk seni yang dipamerkan (Fransisco 55).

2. Tujuan Galeri

Tujuan galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil-hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan barang-barang tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya. Diutamakan barang-barang yang dapat menarik perhatian para pengunjung, yang perlu diketahui secara lebih teliti dalam menjangkau pasaran yang lebih luas. Di samping itu juga untuk membantu para seniman yang belum mampu untuk mengadakan pameran secara tunggal untuk memperkenalkan hasil-hasil karya seninya.

3. Fungsi Galeri

Galeri memiliki beberapa fungsi, antara lain adalah sebagai berikut:

- Fungsi Komunikatif, merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada komitmen atau pengunjung galeri mengenai produk-produknya.
- Fungsi Apresiatif, merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam menuangkan ide-idenya dan karyanya.
- Fungsi Estetis, sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual (Fransisco 59).

Di dalam sebuah galeri, biasanya terdapat beberapa fasilitas, yaitu:

- *Visitor Guide Service* atau *information*, untuk menerima pengunjung galeri dan berupa pelayanan informasi.
- Administrasi dan Dokumentasi, untuk mengatur dan mencatat keluar masuk barang.
- *Display* (sementara atau permanen), untuk memajang dan memamerkan benda-benda (Roomcapes 58).

4. Sistem Penataan Ruang Galeri

Ruang untuk memamerkan hasil karya seni seharusnya memiliki persyaratan yaitu benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu serta setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik. (Neufert 135).

5. Penataan *Lay Out*

Penataan *lay out* berdasarkan benda seni pada galeri dibagi menjadi 2, yaitu:

- *Random Typical Large Gallery*

Penataan ini dibuat secara acak, biasa terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri asimetris, serta ruang-ruang yang dibentuk mempunyai jarak atau lorong dengan pembatasan oleh pintu. Jenis atau media benda seni yang tercampur menguatkan kesan acak, misalnya: seni lukis pada media kanvas dengan seni patung yang terkadang menggunakan media 3 dimensi.

- *Large Space With An Introductory Gallery*

Di sini pengenalan jenis benda seni yang akan mudah terlihat, pertama dengan memasuki ruang tengah telah terdapat sejumlah pintu yang membatasi ruang berdasarkan benda seni yang dipajang.

6. Penataan *Display*

Penataan *display* dalam sebuah galeri dapat diklasifikasikan menurut benda yang dipamerkan, antara lain:

- *In showcase*

Benda yang dipamerkan termasuk kecil maka diperlukan wadah atau kotak yang tembus pandang (kaca), yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang didisplay.

- *Free standing on the floor, on plinth or supports*

Benda yang akan didisplay mempunyai bentuk yang cukup besar, hingga diperlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas dari display.

- *On walls or panels*

Benda karya seni lukis yang paling banyak ditempatkan pada dinding ruangan ataupun dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

Posisi gantungan yang terbaik untuk gambar-gambar yang kecil, titik berat penentuannya adalah garis ketinggian horizontal gambar pada ketinggian mata (Neufert 135).

Untuk penataan benda berharga sebaiknya memanfaatkan lemari kaca yang penempatannya masuk dalam dinding, yang dilengkapi dengan perlengkapan pengunci dan pengaman, pencahayaan dari dalam dan ruangan dibuat agak gelap (Chiara 369).

Sebuah ruang pameran memiliki beberapa faktor yang harus diperhatikan, antara lain adalah sebagai berikut:

- Pengunjung dapat bergerak melalui ruang pameran yang mana tidak boleh dipaksa untuk melihat dua kali objek.
- Ada jarak untuk orang-orang bergerak.
- Harus ada display, supaya orang mengetahui apa yang mereka lihat.

Pencahayaan di dalam galeri diatur sedemikian rupa dengan menggunakan lampu sorot dengan sudut penyinaran sesuai dengan pencahayaan alami.

7. Organisasi Ruang Galeri

Organisasi ruang ada 5 macam, yaitu:

a. Organisasi Terpusat

Sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan ruang sekunder.

b. Organisasi Linier

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang berulang.

c. Organisasi Radial

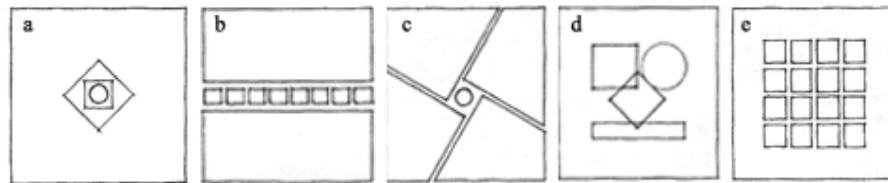
Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang linier berkembang menurut arah jari-jari.

d. Organisasi Cluster

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu cirri atau hubungan visual.

e. Organisasi Grid

Organisasi ruang-ruang dalam daerah structural grid atau struktur tiga dimensi lain.



Gambar 2.18. Macam-macam Organisasi Ruang

Sumber : Ching (2000, p.189)

8. Elemen Interior Pada *Gallery*

Ruang pameran *gallery* harus bersifat fleksibel karena barang yang dipamerkan tidak selamanya tetap, proposional dan tertata baik jika beberapa ruang terbuka, sistem plafon yang dapat diatur, menggunakan partisi temporer, sehingga dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Standar tinggi plafon 3,4 sampai 4,3 meter.

Material yang baik digunakan :

- Lantai biasanya hardwood flooring, stone, teraso, karpet.
- Dinding biasanya berupa *drywall* / *stretched fabric*.
- Plafon dapat berupa *painted drywall*/ *accoustical ceiling panel*
- Display membutuhkan ventilasi untuk pertukaran udara dalam ruang display, juga membutuhkan pencahayaan.

2.3.2. Toko (*Shop*)

1. Definisi Toko

Toko adalah tempat bertemunya antara penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual-beli barang.

2. Elemen Dasar Sebuah Toko

Elemen dasar yang perlu diperhatikan pada toko, yaitu :

– *Entrances* atau pintu masuk

Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mendesain *shop*, hubungannya dengan *entrances* :

- Perlu adanya suatu perbedaan perasaan dari dunia umum di luar dengan dunia spesial di dalam toko saat pengunjung memasuki toko
- Sebagai pembatas dua dunia, yaitu luar dan dalam
- Mudah dikenali tetapi tidak membingungkan pengunjung cara masuk ke dalam toko

Kriteria sebuah pintu masuk adalah sebagai berikut:

- Pintu masuk harus mudah dijangkau oleh pengunjung.
- Pintu masuk tidak menyulitkan pengunjung yang ingin masuk ke dalam toko.
- Penempatan pintu masuk sesuai dengan arus sirkulasi di dalam dan di luar toko.
- Lebar dan tinggi pintu masuk harus disesuaikan dengan peralatan yang digunakan di dalam toko baik oleh pengunjung maupun karyawan toko itu sendiri.

– Tata peletakan benda atau *display*

Pada umumnya ada dua jenis penataan *display* toko berkaitan dengan pintu masuk toko, yaitu:

- Pintu masuk berhadapan langsung dengan *display* :
- Letak pintu saling berhadapan sedangkan letak *display* berada di sekeliling pintu masuk

Untuk itu, *display* sebaiknya menghindari penampilan yang berlebihan, melainkan fokus pada item-item produk seperti item *best seller* yang diyakini paling memancing keinginan untuk membeli. Sebagai alat informasi, maka konsep *display* sebaiknya menyertakan program promosi yang sedang dijalani. Dan, tampilkan pula elemen *display* yang bergerak atau bersuara sebagai bagian atraksi komunikasi fungsional yang boleh jadi berkesan menghibur. Tempat *display* biasanya disebut sebagai *etalase*.

Barang yang diletakkan di dalam etalase adalah barang yang perlu dilindungi dari kerusakan akibat kondisi cuaca, seperti: kelembapan, debu, dan sinar matahari. Selain itu, barang berharga yang diletakkan di dalam etalase sering dijadikan sasaran pencurian, sehingga etalase sering perlu dilengkapi dengan kunci dan alarm.

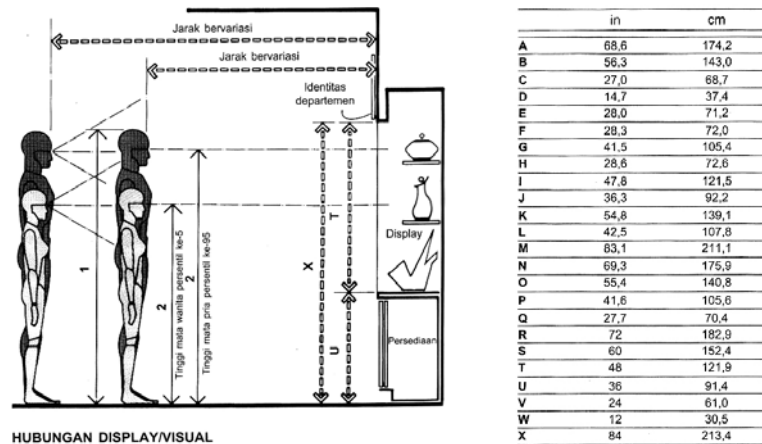
Etalase bisa berbentuk lemari kaca seperti di toko kue, kotak kaca di museum atau toko perhiasan, serta tempat memamerkan barang atau pakaian model baru yang dikenakan manekin di balik jendela kaca (*show window*). Barang-barang yang dipamerkan pada etalase di toko sering diberi hiasan yang berkaitan dengan perayaan, musim, atau acara promosi penjualan (diskon). Di Indonesia, rak tempat meletakkan barang dagangan dengan atau tanpa penutup dari kaca di rumah makan, warung, atau toko swalayan juga disebut etalase.

Untuk menampilkan *display* yang langsung berkesan (*first impression*) dari sisi luar, menurut *Lighting Designer*, Benno Salinas F terutama perhatikan desain *shop window* (jendela toko) sebagai perantara visualnya. Beberapa ritel memunculkan jendela yang memperlihatkan secuplik produk sebagai bagian dari isi yang ingin dikedepankan. Sebagian lagi malah memunculkan keseluruhan isi *merchandise* yang *display*. Namun jendela juga semestinya memunculkan tema-tema tertentu, ide atau gaya tertentu dari ritel dan *brand* yang disandangnya. Untuk itu, bisa melalui desain jendela yang memperlihatkan paduan *signage* dengan olahan grafis, dan tata pencahayaan yang membangun impresi visual tertentu tanpa menenggelamkan produk dibalik jendela.

Ukuran, proporsi, dan jenis unit penyimpanan yang digunakan bergantung pada jenis dan volume benda-benda yang disimpan, frekuensi pemakaian, dan tingkat visibilitas yang diinginkan. Jenis-jenis dasar unit penyimpanan adalah rak terbuka, laci dan kabinet. Benda tersebut dapat digantung pada langit-langit, dipasang di dinding, atau ditempatkan di lantai sebagai salah satu benda perabot. Unit penyimpanan juga dapat dibuat masuk di dalam ketebalan dinding, menempati relung tembok, atau menggunakan ruang yang tak terpakai seperti yang ada di bawah tangga.

- Penempatan *Display*

Daerah pandang yang tepat untuk penempatan display :

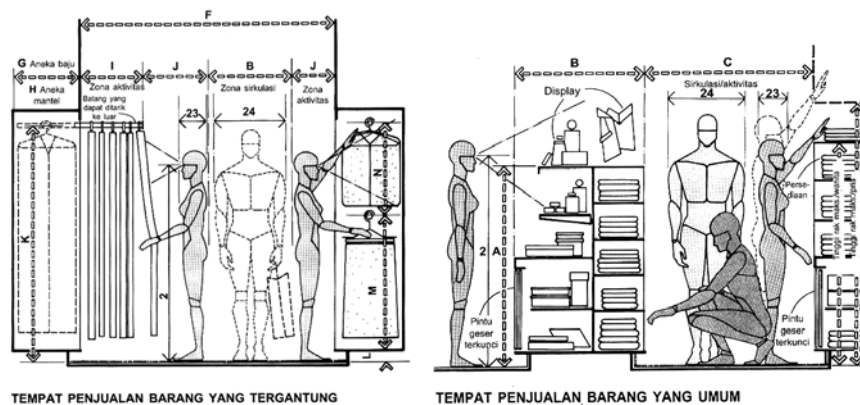


Gambar 2.19. Ukuran Ergonomi Tinggi Display

Sumber : Panero (2006, p.200)

- Rak Penjualan Produk

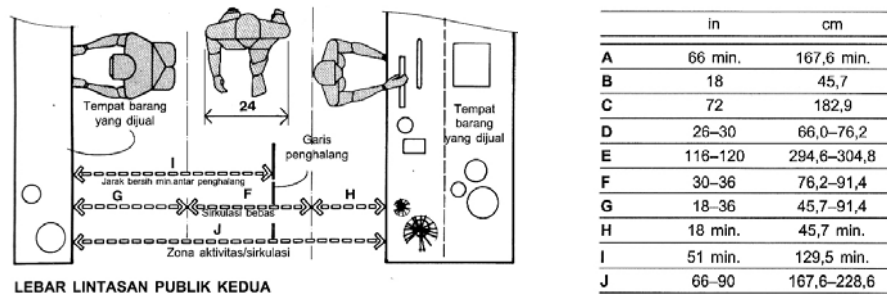
Rak adalah komponen interior yang paling sering digunakan sebagai wadah penyimpanan atau display barang-barang dagangan.



Gambar 2.20. Ukuran Ergonomi Rak Produk

Sumber : Panero (2006, p.204)

- Lintasan Publik



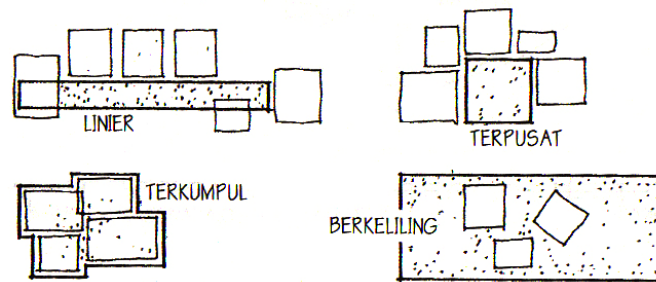
Gambar 2.21. Ukuran Lintasan Publik pada Toko

Sumber : Panero (2006, p.201)

- Sirkulasi

Beberapa pola sirkulasi yang dapat dilakukan pada sebuah toko :

- Pola sirkulasi linier
- Pola sirkulasi radial / terpusat
- Pola sirkulasi berkumpul
- Pola sirkulasi berkeliling



Gambar 2.22. Jenis Sirkulasi

Sumber : Ching (1996, p.72)

- Tata cahaya

Untuk mendapatkan dasar pencahayaan yang baik pada aplikasi toko retail, harus ditentukan citra (*image*). Untuk menentukan *image* toko retail ini, ada empat parameter yang dapat dipakai sebagai dasar pembentukan sebuah toko

retail yaitu harga, produk barang yang dijual, cara atau *style* menjual, dan penampilan.

– *Signage*

Elemen ini terkait dengan tampilan gambar/logo, warna, tulisan, dan pencahayaan. Kita biasa melihatnya sebagai media di bagian luar toko yang menampilkan nama perusahaan atau *brand* produk yang dijual di dalam toko tersebut. Untuk *brand* besar yang telah memiliki nama, terkadang cukup dengan penonjolan *signage brand*-nya yang identik di bagian luar, orang yang melihat pun akan terpancing masuk ke dalam.

– Grafis

Memperhatikan unsur grafis, bermanfaat agar suatu *brand* lebih mudah dan cepat diingat. Karenanya, pihak desainer harus bekerjasama dengan pihak *advertising* atau desain grafis untuk menciptakan tampilan grafis di suatu toko sebagai kekuatan visual yang memikat sekaligus tetap informatif terhadap produk. Penonjolan produk-produk utama sebagai materi grafis diyakini akan semakin menegaskan daya tarik produk sebagai fokus setiap *shop environment*.

– *Merchandising*

Merchandising adalah pengelolaan barang dagangan. Keputusan *retailer* untuk menjual barang tertentu, unik, khusus, atau bahkan barang umum di dalam tokonya akan amat berpengaruh pada konsep desain toko.

– *Point of sale (POS)*

Pentingnya keberadaan sistem *point of sale* sebagai satu sistem perangkat teknologi yang merespons tuntutan praktis dari setiap transaksi. Elemen yang berada di area kasir ini terdiri dari layar *monitor*, *keyboard*, *scanner*, *cash drawer*, tempat menggesekkan kartu kredit dan debit, dan lain-lain.

Elemen Interior pada *Shop*

- Lantai

Pemilihan lantai dapat menentukan karakter visual dari sebuah toko. Finishing yang berbeda pada lantai dapat menciptakan atmosfer, zona, dan arah jalan yang berbeda. Sebagai contoh; pemakaian material batu, keramik, dan granit memberi kesan kuat dan abadi untuk sebuah toko. Sebaliknya, stainless steel

memberikan kesan jaman sekarang, mekanisme, dan mungkin kesan fana atau tidak nyata.

- Dinding

Cat adalah finishing termurah dan paling fleksibel untuk dinding, yang tidak diragukan lagi. Sementara itu, kualitas cat yang sudah diketahui dan jangkauan warna yang hampir tak terbatas membuatnya menjadi pilihan banyak orang. Tetapi seorang desainer harus memikirkan ulang tentang hal ini, banyak cat yang mudah kotor atau ternoda, mengingat toko merupakan tempat umum yang sering dikunjungi banyak orang.

- Plafon

Biasanya, plafon adalah pertimbangan terakhir dalam mendesain, karena plafon merupakan bagian yang rumit. Plafon berisi saluran-saluran yang penting seperti lampu, kabel, AC, dan perlengkapan pemadam kebakaran (*sprinkler*). Desain plafon harus dapat disesuaikan dengan dinding dan lantai. Plafon bisa menjadi elemen visual yang dominan yang menarik perhatian lebih dari pembeli sehingga pembeli kurang memperhatikan barang-barang yang dijual di bawahnya. Karena alasan tersebut, biasanya plafon didesain simple oleh desainer.

2.3.3. Kafe (Café)

1. Pengertian Cafe

Menurut *Building Planning and Design Standart*, secara umum cafe merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restoran dalam sistem pelayanan yang ada di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga cafe umumnya digunakan untuk tempat bersantai dan berbincang-bincang. Perbedaan antara cafe dengan restoran atau tempat makan lain adalah tujuan cafe yang lebih mengutamakan hiburan dan kenyamanan pengunjung.

2. Sirkulasi

Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Bersilangan ialah jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif yang lainnya. Sehingga bisa terjadi peristiwa saling menunggu atau bertabrakan antara pengguna. Pelayan sebaiknya

mempunyai sirkulasi sendiri sehingga ketika sekali melayani suatu tempat dapat sekaligus melayani tempat-tempat yang lain.

Sirkulasi dalam *café* dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan pelayan ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktifitas makan dan minum di area makan.

3. Penyajian Makanan

Menurut Chiara dalam bukunya yang berjudul *Time Saver Standards for Building Types* ada 4 macam cara dalam menyajikan makanan pada *café*, yaitu :

- *Self service*

Pengunjung melayani dirinya sendiri, maksudnya pengunjung datang lalu memilih atau memesan makanannya sendiri dan langsung membayarnya. Pengunjung dapat membawa pesannya sendiri lalu menuju tempat yang diinginkannya. Pelayanan ini bersifat *familiar*.

- *Waiter of waitress service to table*

Pengunjung tidak perlu meninggalkan tempat duduknya, maksudnya pertama kali datang pengunjung langsung menuju tempat duduknya lalu pelayan menghampirinya. Pelayan mencatat pesanan, mengantarkan pesanan, dan menerima pembayaran dari pengunjung untuk dibawa menuju kasir. Pelayanan ini bersifat formal.

- *Counter Service*

Dimana terdapat area khusus yang terdapat *display* makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan *service* yang tidak formal.

- *Automatic vending*

Terdapat mesin-mesin otomatis, sehingga pengunjung dapat langsung menuju mesin tersebut dan masukan uang yang sesuai dan membawa makanan dan minumannya sendiri.

4. Pencahayaan Cafe

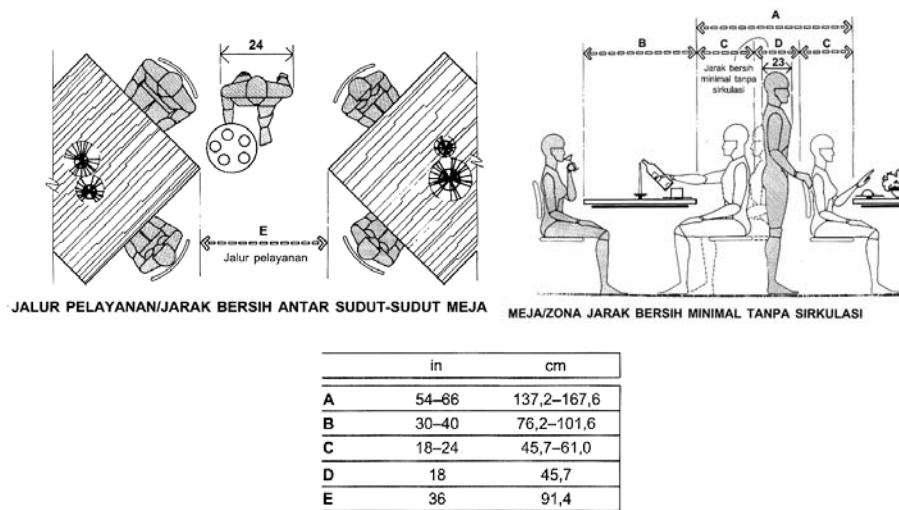
Ciri-ciri pencahayaan *café* yang baik secara umum adalah sebagai berikut:

- Memerlukan pencahayaan umum sebesar 100-150 lux. Untuk ketinggian yang lebih rendah, digunakan *luminaries fluorecent* dengan reflektor. Sedangkan untuk daerah-daerah yang tinggi, digunakan *medium-high* untuk

efek bayangan yang sesuai.

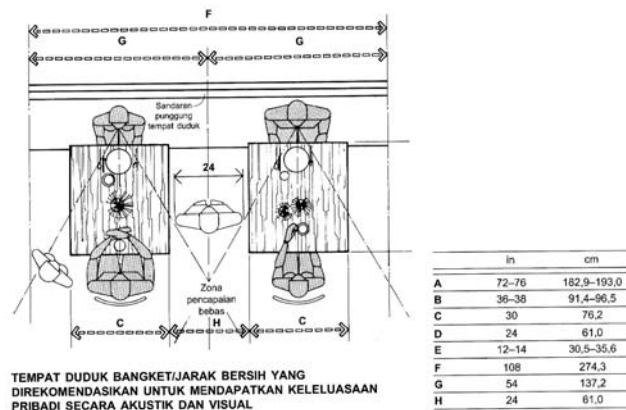
- Pencahayaan untuk daerah-daerah penyimpanan khusus sebaiknya menggunakan *luminaires* kedap air.
- Pencahayaan yang digunakan tidak terlalu terang atau tajam karena akan menyebabkan makanan tidak kelihatan berselera.

5. Standarisasi Ukuran



Gambar 2.23. Ukuran Lintasan Publik pada Cafe

Sumber : Panero (2006, p.229)



Gambar 2.24. Ukuran Jarak Bersih Meja Cafe

Sumber : Panero (2006, p.231)