

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. *Art and Crafts*

Art and crafts merupakan kumpulan kerajinan tangan, dimana yang didalamnya terdapat proses belajar mengajar.

### 2.2. *Jenis-jenis Art and Crafts*

#### 2.2.1. *Clay*

*Clay* dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, *clay* juga ada yang terbuat dari bermacam-macam bahan tetapi adonannya memiliki sifat seperti *clay* (liat / dapat dibentuk)

#### 2.2.2. *Paper Quilling*

Peralatan yang digunakan untuk membuat *paper quilling* yaitu sebagai berikut:

##### 1. *Quilling needle tool*

Ini adalah sebuah jarum panjang yang mempunyai pegangan dari kayu. Digunakan untuk menggulung potongan kertas melingkar di ujung jarum alat itu membantu membuat bentuk gulungan tanpa ada lubang di tengahnya. Alat ini juga mudah untuk membuat bentuk spiral. Pada waktu penempelan dengan ukuran yang sangat kecil alat ini juga membantu.

##### 2. *Slotted needle tool*

Alat ini mempunyai ujung berlubang yang mana kamu dapat memasukkan potongan kertas dengan lebar 3 mm. alat ini juga membantu para pemula untuk menggulung potongan kertas dengan mudah, tetapi akan ada lubang ditengah dari gulungan tersebut.

##### 3. *Bamboo sticks of various thicknesses*

Dengan menggulung potongan kertas melingkari stik bambu kamu dapat membuat gulungan dengan ukuran yang seragam dengan lubang di tengah.

Bambu stik terutama sangat membantu untuk bermacam macam bentuk bunga dengan ukuran yang sama.

4. *Awl*

Ujung dari alat ini bergagang plastik yang sangat berguna untuk membuat berbagai macam bentuk telinga kelinci.

5. *Quilling board*

Papan ini terdiri 6 lingkaran dengan berbagai ukuran ditambah bentuk segitiga disudut untuk meletakkan jarum. Lingkaran tersebut digunakan untuk membentuk gulungan secara tetap. Papan *quilling* ini memudahkan kita untuk menjaga agar bentuk gulungan kertas tidak berubah.

6. Gunting

Gunting dengan ujung yang kecil dan tajam cocok untuk menggunting potongan kertas, membentuk daun yang terbuat dari potongan kertas yang lebih lebar dan membentuk pinggiran daun. Gunting ini juga digunakan untuk membentuk bunga yang berumbai.

7. *Tweezers*

Seharusnya mempunyai ujung yang lancip dan ujung yang lainnya melengkung. Alat ini memudahkan untuk mengambil bagian kecil dan menggulung gulungan kertas sehingga mudah untuk dikerjakan dan ringan.

8. *Knife, cutting mat, and metal ruller*

Peralatan ini digunakan untuk memotong sendiri potongan kertasmu. Penggunaan dari *cutting mat* ini akan memudahkan kita dalam memotong kertas karena telah dilengkapi dengan ukuran sehingga kita dapat menghemat waktu. Perhatikan ketika menggunakan pisau karena pisau ini sangatlah tajam. Juga ingatlah selalu menggunakan sebuah penggaris besi diutamakan yang terbuat dari *stainless steel*.

9. Kertas plastic transparan / *Tracing paper*

Tempatkan selemba *transparent plastic paper* diatas papan untuk memudahkan pada waktu kita melekatkan bagian dengan perekat.

10. *Thick double – sided tape*

*Thick double – sided tape* dapat digunakan sebagai dasar ketika kamu ingin menciptakan tampak tiga dimensi. Juga dapat digunakan sebagai dekorasi

karena kamu dapat menempelkan kertas pada diatasnya dengan berbagai macam bentuk.

#### 11. *White Craft glue*

*White Craft glue* penting untuk mengerjakan *paper quilling*. Lem ini sangat cepat kering, kita hanya membutuhkan sejumlah kecil lem ini diatas kertas dengan menggunakan sebuah jarum.

Sedangkan bahan yang digunakan untuk membuat *paper quilling* yaitu bahan potongan kertas dengan ukuran lebar yang berbeda. Pada umumnya paling banyak digunakan potongan kertas dengan ukuran lebar 3 mm dan 1,6 mm namun kertas dengan ukuran yang lebih lebar juga dapat digunakan untuk membuat kreasi *quilling* lain yang berbeda. Kepanjangannya dan kualitas dari potongan kertas bervariasi sesuai dengan merk-nya masing masing, sehingga sangat penting untuk berhati-hati dalam memilih kualitas kertas yang bagus. Berikut ini adalah jenis ukuran kertas:

1. Potongan kertas dengan lebar 1,6 mm.  
Digunakan untuk membuat bunga bunga kecil.
2. Potongan kertas dengan lebar 3 mm.  
Potongan kertas dengan lebar 3 mm ini paling umum digunakan dalam *paper quilling*.
3. Potongan kertas dengan lebar 4,8 mm, 6 mm, 7 mm, 8 mm, 1 cm dan 1,3 cm  
Potongan kertas dengan lebar ini berguna ketika membuat bunga yang berumbai, daun dan mawar lipat.

#### 2.2.3. **Kerajinan dengan Kain Flanel**

Flanel atau *felt (laken)* merupakan jenis kain yang terbentuk dari serat wol pendek yang tidak cocok untuk ditenun. Untuk membuat kain flanel, wol ini dibasahi, dipanaskan, kemudian dipres sehingga rata dan tidak mengilap. Kekerasan kain yang dihasilkan tergantung pada jenis wol yang digunakan.

Di Indonesia, kain flanel sudah lama dikenal. Namun, penggunaannya belum maksimal. Biasanya, kain ini hanya untuk tambahan atau variasi suatu

barang. Misalnya, flanel warna hitam hanya untuk mata boneka atau flanel warna lain dibuat huruf-huruf tanpa difungsikan sebagai suatu barang utuh.

Proses pemanfaatan kain flanel agak berbeda dengan kain lainnya. Jika kain lain harus dilipat pada bagian pinggirnya saat menjahit, kain flanel tidak perlu. Hal ini dikarenakan pinggiran kain flanel tidak hancur jika dipotong. Dengan demikian, kain flanel dapat dipotong dan dibentuk menjadi ragam kreasi yang unik dan menarik. Alat yang dibutuhkan untuk membuat kreasi dengan kain flanel meliputi:

- Kertas polos (HVS)  
Kertas ini dipakai untuk menjiplak pola dari buku. Sebaiknya, gunakan kertas polos (HVS) yang tipis agar lebih mudah saat penjiplakan.
- Pensil  
Pensil berguna untuk menggambar jiplakan pada kertas polos (HVS)
- Penggaris  
Penggaris berfungsi untuk mengukur pola. Penggaris yang digunakan cukup berukuran 30 cm atau 20 cm.
- Karton  
Karton digunakan untuk membuat pola setelah digambar pada kertas. Karton bekas kemasan cukup baik digunakan karena lebih tebal daripada karton yang dijual khusus. Selain itu, menghemat biaya dan ikut melestarikan lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas.
- Lem kertas  
Lem berguna untuk menempelkan pola yang sudah digambar ke karton dan menempelkan kain flanel ke kain flanel lainnya.
- Gunting kertas  
Gunting kertas digunakan untuk memotong kertas yang sudah bergambar pola. Untuk menggunting sudut, gunakan ujung gunting.
- Gunting kain  
Gunting kain digunakan untuk memotong kain flanel. Gunakan gunting berukuran kecil untuk memudahkan proses pengguntingan.
- Gunting zig-zag

Gunting ini mempunyai gigi yang berbentuk zig-zag sehingga dapat menghasilkan potongan berbentuk zig-zag pada pinggirnya.

- *Cutter*

*Cutter* digunakan untuk memotong karton. Karena karton lebih tebal dari kertas, sebaiknya gunakan cutter daripada gunting kertas agar lebih rapi.

- Jarum jahit

Jarum jahit adalah alat yang paling utama digunakan dalam proses pembuatan kreasi flanel. Gunakan jarum yang berukuran sedang agar hasil jahitannya lebih rapi. Namun, pada pemasangan manik-manik; gunakan jarum yang lebih halus.

- Jarum pentul

Jarum pentul berguna untuk menempelkan bahan yang akan dijahit agar tidak bergeser.

- Tusuk sate atau sumpit

Alat ini digunakan untuk mendorong dakron ke dalam lubang dua kain flanel yang sudah disatukan dan dijahit. Tumpukan terlebih dahulu ujung yang tajam agar tidak berbahaya.

- Lem tembak

Lem tembak berbentuk seperti pistol yang bekerja dengan menggunakan listrik untuk memanaskan lem batangan sehingga mencair. Lem yang sudah cair ini digunakan untuk menyatukan kain flanel dengan jepit rambut, karet, atau kain flanel lainnya.

- Lilin

Lilin berfungsi untuk membakar tali kur agar ujungnya lebih rapi.

Sedangkan bahan yang dibutuhkan untuk membuat kreasi kain flanel yaitu sebagai berikut:

1. Kain flanel

Kain flanel adalah kain khusus keterampilan tangan yang mempunyai serat halus dan agak tebal. Kelebihan dari kain ini adalah mudah dibentuk dan pada proses penjahitan tidak memerlukan lipatan seperti kain lain. Kain flanel terdiri dari aneka warna pilihan. Anda bisa membelinya dengan ukuran kecil

(25 cm x 25 cm) maupun meteran di toko yang khusus menjual alat-alat keterampilan tangan.

2. Benang sulam

Benang yang dipakai untuk menjahit kain flanel adalah benang sulam nomor 25. Kelebihan dari benang ini adalah teksturnya yang lebih lembut dari benang jahit benang biasa sehingga hasil jahitannya tidak kasar. Pilih warna benang yang sesuai dengan warna kain flanel

3. Dakron

Dakron adalah kapas sintetis yang berguna untuk mengisi bagian dalam kreasi flanel agar terbentuk pola tiga dimensi. Pilih dakron hancur (bukan lembaran) yang halus.

4. Manik-manik

Manik-manik berfungsi untuk membentuk mata boneka atau hiasan lainnya. Warna manik-manik beragam, penggunaannya tergantung kebutuhan.

5. Mote

Mote digunakan untuk menyatukan dua ujung tali kur sehingga memudahkan tali untuk ditarik-ulur.

6. Karton

Karton digunakan untuk menempelkan flanel agar bentuk kreasinya keras. Warna karton yang digunakan sesuaikan dengan warna flanel.

7. Jepit rambut

Jepit rambut yang terbuat dari besi ini terdiri dari beberapa ukuran. Ukuran yang normal adalah 8 cm.

8. Jepit rambut *tiptop*

Biasanya, jepit rambut ini digunakan di kanan atau kiri kepala. Bentuknya kecil dan terbuat dari aluminium.

9. Karet rambut

Karet rambut dapat dibeli dalam kondisi siap pakai (sudah dijepit dengan besi) atau masih gulungan. Jika menggunakan karet gulungan, potong seukuran karet rambut, ikat ujungnya, dan tutup dengan *lobi-lobi* atau *afitson*.

10. Magnet

Magnet yang digunakan untuk kreasi di buku ini berbentuk bundar yang diperlukan untuk menempelkan aneka kreasi dari kain flanel pada lemari pendingin dan penutup (*casing*) computer.

11. Gantungan kunci

Di pasaran tersedia beragam model gantungan kunci. Pilih yang tidak mudah berkarat.

12. Tempelan kaca

Tempelan kaca terbuat dari karet yang dapat menempel pada kaca. Pilih yang ukurannya sedang.

13. Aneka tali

Tali yang tersedia di pasaran bermacam-macam sesuai dengan kegunaannya. Pilih tali kur untuk kantong *handphone* dan tali kasur atau tali emas untuk gantungan boneka.

14. Pin atau bros

Pin atau bros adalah pengait yang khusus digunakan sebagai pemanis baju, kerudung, atau tas.

#### 2.2.4. Kerajinan dengan Kain Perca

Ada dua kategori alat yang biasa digunakan untuk membuat aneka kreasi dari kain perca. Kedua kategori alat tersebut adalah alat khusus dan alat *basic* atau alat dasar lain yang memang sudah biasa dan selalu digunakan saat membuat aneka kreasi kain perca. Alat khusus yang digunakan di samping alat-alat dasar untuk membuat kreasi dengan kain perca meliputi:

- *Rotary cutter*

Benda ini sangat tajam dan dapat memotong hingga 6 lapis kain katun. Karena ketajamaannya, benda ini sebaiknya dijauhkan dari jangkauan anak-anak karena pisau pemotongnya tajam sekali.

- *Rotary mat*

*Rotary mat* merupakan alas yang dipakai saat anda menggunakan *rotary cutter*. *Rotary mat* tidak akan rusak karena memang disebut sebagai “*self healing*” mat. *Rotary mat* tersedia dalam berbagai ukuran dan merek serta sudah ada grid untuk akurasi pemotongan.

- *Rotary ruler*  
Penggaris ini memang dibuat khusus untuk digunakan dengan *rotary cutter* dan *rotary mat*. Penggaris ini sudah memiliki tanda-tanda ukuran hingga 1/8 pecahan untuk akurasi pemotongan.
- Mesin jahit  
Mesin jahit sebenarnya hanya merupakan opsional atau pilihan jika menginginkan hasil jahitan secara cepat dan rapi.

Selain beberapa alat khusus yang telah disebutkan, ada beberapa alat dasar yang sudah biasa digunakan dalam kreasi yang berhubungan dengan jahit – menjahit, termasuk kain perca. Berikut ini merupakan beberapa alat sederhana yang biasa digunakan untuk membuat kerajinan tangan dari kain perca yaitu sebagai berikut:

- Alat tulis  
Alat tulis yang biasa digunakan saat membuat kerajinan kain perca, diantaranya pensil, pulpen, penggaris, penghapus, dan serutan pensil. Semua alat tulis tersebut digunakan sesuai fungsinya masing-masing. Pensil digunakan untuk menggambar pola, penggaris digunakan untuk mengukur kain yang tidak terlalu panjang dan serutan pensil tentu saja untuk menyerut pensil yang sudah tumpul.
- Gunting kertas.  
Gunting kertas biasanya untuk menggunting pola yang sudah dibentuk. Menggunting kertas memang harus menggunakan gunting khusus kertas karena jika menggunakan gunting kain maka gunting kain tersebut akan tumpul. Jadi bedakanlah gunting untuk mennggunting kain dan untuk menggunting kertas.
- Gunting kain.  
Seperti yang telah disebutkan bahwa menggunting kain harus menggunakan gunting khusus untuk kain untuk menjaga ketajaman. Salah satu pegangan gunting kain cukup besar sehingga cukup besar untuk memasukkan empat jari, sementara pegangan yang kedua khusus untuk memasukkan ibu jari.
- Kertas HVS dan kertas roti.

Kedua jenis kertas ini tentu berfungsi untuk menggambar pola yang sifatnya bisa saling menggantikan. Jika tidak ada kertas hvs, anda boleh menggunakan kertas roti untuk menggambar pola. Hal inipun berlaku sebaliknya.

- Kertas tebal atau karton.

Kertas tebal atau karton digunakan pula untuk menggambar pola. Jika tidak ada karton, anda bisa menggunakan kertas tebal atau kardus bekas kemasan susu, kue, maian anak, dan lainnya.

- Jarum jahit tangan.

Jarum jahit tangan ini digunakan untuk menjahit secara manual atau dengan tangan. Jarum jahit tangan tentu berbeda dengan jarum jahit yang biasa terdapat pada mesin jahit. Perbedaan paling mencolok terlihat dari penempatan lubang jarum. Jarum jahit tangan mempunyai lubang dibagian ujung jarum yang tumpul, sementara jarum jahit mesin jahit memiliki lubang pada bagian ujung yang tajam. Namun keduanya memiliki cara kerja yang hampir sama meskipun dikerjakan dengan alat yang berbeda. Bedanya jarum jahit mesin bisa beroperasi dengan lebih cepat dibanding dengan jarum jahit tangan. Hal ini tentu saja karena kecepatan tangan dan kecepatan mesin tidaklah sama, meskipun mesin jahitpun masih memerlukan bantuan tangan.

- Jarum pentul.

Fungsi jarum pentul tentu saja berbeda dengan jarum jahit. Jarum jahit digunakan untuk menyatukan kain dengan kain yang prosesnya dinamai menjahit. Sementara itu, jarum pentul digunakan untuk menempelkan pola pada kain agar tidak bergeser saat digunting. Meskipun tidak utama, jarum pentul mempunyai fungsi yang cukup penting.

- Karbon jahit.

Karbon jahit ini mempunyai fungsi untuk memindahkan tanda pola pada bahan. Cara kerja karbon jahit adalah ditekan oleh rader dan karbon diletakkan di tengah bahan.

- Pendedel benang

Pendedel benang ini memiliki fungsi untuk membuka jahitan yang salah.

- Mata nenek.

Mata nenek merupakan alat pembantu untuk memasukkan benang ke dalam lubang jarum.

- Meteran

Meteran diperlukan saat mengukur kain yang relative panjang. Bidal.

- Bidal

Bidal merupakan alat bantu menjahit yang berfungsi untuk melindungi jari-jari anda dari tusukan jarum. Bidal ini bisa terbuat dari bahan kaleng maupun karet. Namun keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai pelindung jari saat menjahit.

- Setrika

Setrika digunakan untuk merapihkan kain agar tidak kusut.

Bahan yang dibutuhkan untuk membuat kreasi dengan kain perca yaitu sebagai berikut:

1. Kain perca

Kain perca bisa didapatkan di tukang jahit maupun konveksi, baik secara gratis maupun dibeli dengan harga yang murah.

2. Kain Fislin

Kain fislin merupakan bahan tambahan yang biasa digunakan sebagai pelapis pola perca yang akan diaplikasikan ke kain dasar. Kain fislin pun boleh dibilang berfungsi sebagai pengeras.

3. Busa Pelapis

Sesuai namanya, busa pelapis merupakan bahan busa yang biasanya digunakan untuk melapisi kain.

4. Kain

Ada beberapa kain tambahan yang biasa digunakan untuk membuat aneka kerajinan dari kain perca, salah satunya adalah kain blacu. Kain blacu ini digunakan untuk kain dasaran yang akan digabungkan dengan kain perca dan dapat digunakan pula untuk mengaplikasikan kain perca

5. Benang Sulam

Benang sulam ini digunakan untuk menyulam jika anda ingin memberikan aplikasi sulaman pada kerajinan perca yang dibuat.

6. Benang Jahit

Sesuai namanya, benang jahit ini memang digunakan untuk menjahit atau menyatukan aneka kerajinan kain perca. Benang jahit ini dapat digunakan pada jarum jahit tangan maupun jarum jahit mesin jahit.

7. Risleting

Risleting ini digunakan untuk membuat berbagai kerajinan perca berbentuk tas, dompet, kotak pensil maupun tempat HP. Risleting berfungsi sebagai pintu pengunci dan pembuka. Sebenarnya, peran risleting ini dapat pula digantikan dengan *velcro* maupun tali.

8. Tali Kur

Tali kur biasanya digunakan sebagai pengunci kerajinan perca berbentuk tempat hp, tempat koin dan kantung serba guna.

9. *Stopper*

*Stopper* atau biasa dikenal juga sebagai kancing korea berfungsi sebagai pengunci mati tali kur. Penggunaan stopper selalu bersamaan dengan tali kur. Stopper pun sering ditemukan pada jaket.

10. Dakron

Dakron digunakan sebagai pelapis kedua atau yang diselipkan di tengah-tengah kain perca berbentuk bedcover. Dakron berfungsi sebagai lapisan penghangat. Pada hasil kreasi bentuk lain, dakron bisa digunakan sebagai pemberi efek tebal.

11. Kain Flanel

Kain ini dapat membantu dalam berkreasi dengan kain perca. Tujuannya tentu saja agar kreasi yang dihasilkan lebih bagus dan indah. Namun kain flanel pun bisa berdiri sendiri sebagai perca jika bentuknya sudah berupa guntingan-guntingan kecil.

12. *Velcro*

*Velcro* berfungsi sebagai perekat atau pengunci tas maupun dompet.

### **2.2.5. *Scrapbook***

*Scrapbook* adalah sebuah buku yang berisi sejumlah foto beserta catatan atau cerita dari seseorang atau keluarga baik itu tentang sesuai tradisi keluarga, kenangan yang senang atau sedih. *Scrapbook* dapat menyimpan kisah sejarah

keluarga dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Sedangkan *scrapbooking* mempunyai ari sendiri yaitu satu hobi dari kerajinan berbahan dasar kertas/*paper craft* yang berisi antara lain foto suatu peristiwa/kegiatan foto kenangan, dan cerita tulisan menjadi satu kesatuan halaman yang kemudian disebut *keep shake* album (Apakah *Scrapbooking* itu?”, par. 1)

#### **2.2.6. Knitting atau Merajut**

Metode membuat kain, pakaian atau perlengkapan busana dari benang rajut. Jarum untuk merenda disebut jarum renda atau hakpen (dari bahasa Belanda: haakpen) yang memiliki pengait pada ujungnya. Merajut dapat dilakukan dengan tangan atau dengan mesin. Ada berbagai jenis gaya dan teknik merajut. Perajutan datar yang dilakukan memakai dua jarum rajut atau jarum melingkar. Hasilnya berupa kain lurus dan mendatar (persegi panjang). Perajutan melingkar yang dilakukan memakai jarum rajut berujung dua atau jarum melingkar. Hasilnya berupa kain berbentuk silinder seperti kaus kaki dan lengan baju hangat (“Merajut”, par.1)

### **2.3. Tinjauan tentang Ruang Kelas**

Kelas adalah persamaan bentuk dari sekelompok orang atau seorang pelajar atau beberapa pengajar selama masa belajar. Ruang kelas itu harus dirancang menurut pertimbangan fungsi dan ukuran ruang. Fungsi dari ruang kelas itu sendiri sebagai tempat belajar mengajar secara teori. Oleh karena itu ruang kelas harus bersih, tertata, terawat, memiliki sirkulasi udara dan pencahayaan sehingga menjadi tempat yang aman. (Srivastav 37)

Ketika memeriksa sebuah ruang kelas, perhatikan apakah suasana ruang cukup menyenangkan untuk dapat beraktivitas. Karena jika keadaan mulai jenuh dan tidak bersemangat biasanya menandakan adanya gangguan dalam ruangan sehingga dapat memberikan efek negative terhadap kondisi. Suasana sekolah yang bagus mencerminkan baik kesantiaian maupun aktivitas yang tinggi dan terpusat. (Church 78)

#### 2.4. Tinjauan tentang *Gift Shop*

Ruang penjualan merupakan ruangan untuk memamerkan dan menjual hasil karya seni dan budaya. Ruang penjualan harus benar-benar terlindungi dari perusakan, pencurian dan kebakaran serta pengaruh perubahan suhu.

Kualitas dan kuantitas pencahayaan sangat penting dalam ruang penjualan, kualitas pencahayaan sangat berdampak pada barang-barang yang didisplay, sedangkan kuantitas pencahayaan memberikan pengaruh kepada kenyamanan pengguna ruang atau pembeli.

Faktor penting dalam mengatur interior toko:

a. Barang yang dijual (*merchandise*):

Desainer harus dapat membayangkan interior ruang dengan barang yang dijual, jika hal tersebut tidak dilakukan maka perancangan semata-mata hanya mengatur rak-rak dalam toko.

b. Pengunjung

Desainer harus menganalisis apa yang menarik pengunjung untuk masuk ke dalam toko dan kesan apa yang ingin ditimbulkan ketika pengunjung berada dalam toko.

c. Staf penjual

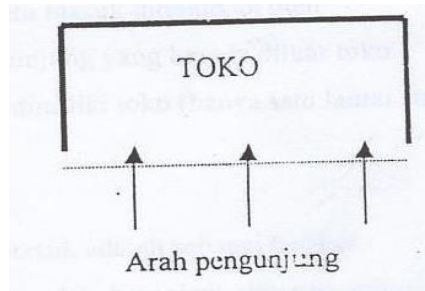
Desainer sebaiknya mengamati bagaimana pola aktivitas penjual dalam toko agar pergerakan mereka lebih efektif dan efisien.

Menurut Charles Broudy dalam bukunya *Designing to Sell*, pengaruh pemilihan warna, tata pencahayaan yang baik, serta musik yang mendukung adalah 3 hal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan sebuah toko dan juga mempengaruhi penjualan. (Broudy, 1990)

Pada umumnya ada tiga jenis toko, yaitu:

a. Toko yang terbuka (*open space shop*), cirinya:

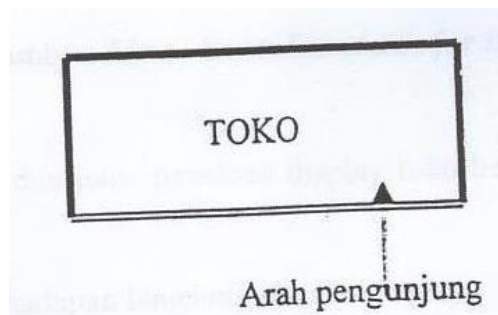
- Tanpa pintu
- Pengunjung bebas masuk dari arah manapun
- Membuat pengunjung lebih tertarik untuk masuk ke dalam toko



Gambar 2.1. Jenis Toko Terbuka

Sumber: Chiara (1994, p. 594)

- b. Toko yang tertutup kaca (*close – non massive space*), cirinya:
- Bagian depan toko tertutup kaca secara keseluruhan
  - Pintu juga menggunakan bahan kaca
  - Pengunjung hanya bisa masuk dan keluar dari arah pintu
  - Pengunjung yang berada didalam toko menjadi merasa eksklusif dan memiliki privasi



Gambar 2.2. Jenis Toko Tertutup Kaca

Sumber: Chiara (1994, p.594)

- c. Toko yang tertutup kaca sebagian (*semi closed non massif space*), cirinya:
- Bagian depan toko yang tertutup kaca hanya sebagian saja
  - Pintu toko merupakan bagian depan toko yang tidak tertutup oleh kaca



Gambar 2.3. Jenis Toko Tertutup Bidang Masif

Sumber: Chiara (1994, p.594)

#### 2.4.1. Peletakan Pintu Masuk pada Toko

Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mendesain toko, hubungannya dengan pintu masuk:

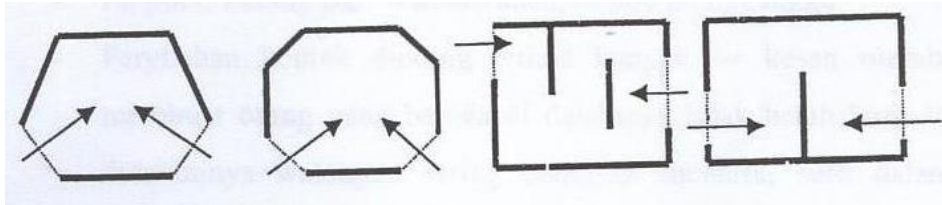
- Perlu adanya suatu perbedaan perasaan dari dunia umum di luar dengan dunia spesial di dalam toko saat pengunjung memasuki toko.
- Sebagai pembatas dua dunia, yaitu luar dan dalam.
- Mudah dikenali tetapi tidak membingungkan pengunjung cara masuk ke dalam toko.

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.

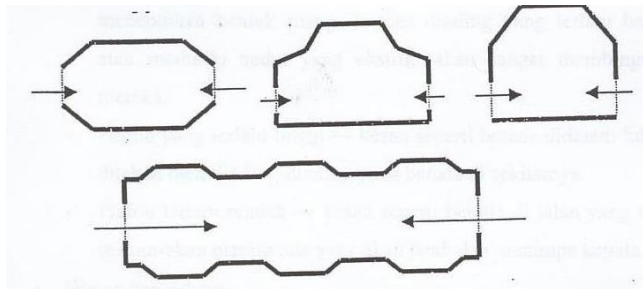
Pada umumnya ada dua jenis penataan display toko berkaitan dengan pintu masuk toko, yaitu:

- Pintu masuk berhadapan langsung dengan *display*.



Gambar 2.4. Pintu Menghadap *Display*

- Letak pintu masuk saling berhadapan, sedangkan letak *display* berada disekeliling pintu masuk.



Gambar 2.5. Pintu Berhadapan Pintu

#### 2.4.2. Penataan *Display* Produk

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 produk khusus seperti produk *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 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*.

Pada sebuah toko terdapat istilah *window display* yaitu merupakan sarana promosi serta sarana menunjukkan identitas toko kepada khalayak. Penataan *window display* yang kreatif merupakan salah satu cara menarik minat pengunjung untuk masuk ke dalam toko. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata *window display*, yaitu:

- Sesuatu yang bergerak digunakan untuk menarik mata pengunjung.
- Penggunaan tema yang sama pada *window display* dengan display lainnya yang terletak didalam toko.
- Menggunakan pencahayaan dengan warna terang.
- *Window display* harus selalu tampak bersih.
- Mengganti *display* secara berkala agar selalu nampak menarik.
- *Window display* harus simpel. Jangan mencoba meletakkan berbagai macam barang sekaligus.
- Penggunaan bentukan dan warna yang diulang dapat digunakan untuk menarik perhatian pengunjung.
- Benda yang memiliki perbedaan massa dan kedalaman akan menarik mata untuk terus-menerus melihat.

Teknik *display* untuk mempresentasikan produk haruslah cermat. Produk yang unik biasanya harus ditampilkan pada *display* tersendiri untuk meningkatkan individualitas. Penyusunan produk menyesuaikan kategori dari produk, dapat disusun sesuai dengan warna yang sama atau tipe yang sama ataupun kombinasi dari keduanya. Pengaturan penyusunan menurut perbedaan ukuran, bahan, pembuatan, warna, dan *style* membuat lebih efektif untuk mempresentasikan produk.

Beberapa tampilan *display* yaitu sebagai berikut:

- *Display* horisontal: ukuran area *display* berkaitan erat dengan kegiatan dan peralatan yang dibutuhkan dalam *display* tersebut, seperti pembungkusan/pengepakan barang, pusat informasi dengan telepon ataupun mesin fax, komputer, untuk meja pembayaran, monitor keamanan, dsb. Horisontal *display* biasanya untuk area yang menjadi pusat toko, seperti: meja kasir, meja monitor keamanan, dsb.

- *Display* vertikal: *display* vertikal sangat menguntungkan, karena penyusunan rak-rak secara vertikal mampu menampung cukup banyak produk-produk toko dan juga dapat dipresentasikan dengan nyaman dan jelas kepada pengunjung tanpa menghalangi pemandangan seluruh interior toko. Bagian atas *display* vertikal biasanya digunakan untuk area pemajangan produk, untuk bagian bawahnya biasanya digunakan untuk area penyimpanan stok produk. Untuk tampilan vertikal pada dinding mempresentasikan produk store secara *full-height* yang mengandung rak-rak gantung, ambalan, atau penyimpanan yang lebih rendah daripada rak gantung atau ambalan. *Triple-height* rak kadang-kadang digunakan pada *price-oriented store*, sehingga akses sirkulasi menuju rak atas harus disediakan. Batangbawahharus 3inci majudari batangatas, dan dilanjutkan dengan pencahayaan *soffit* harus ditempatkan sekitar 6 inci di depan produk yang lebih rendah untuk menerangi kedua rak secara merata.

Material yang digunakan untuk *display* harus terkonstruksi dengan baik dan benar untuk menjaga keamanan. Hampir semua material dapat diaplikasikan sebagai *display*, sebut saja seperti: kaca, kayu, plastik, laminasi metal adalah material yang umum digunakan karena bahan tersebut relatif mudah untuk dikonstruksikan dan diolah menjadi berbagai bentuk untuk *display*. Material seperti marmer, granit, besi cor, *glass block*, *concrete block*, metal, bata, dan keramik telah digunakan dengan berbagai tingkat keberhasilan. Terkadang desainer merancang dengan kekontrasan antara material tampilan permukaan yang kasar dengan permukaan yang halus. Untuk produk yang mempunyai permukaan yang halus tidak dapat dipresentasikan di *display* dengan material yang mempunyai permukaan kasar tanpa meninggalkan resiko kerusakan pada produk. Desainer mempunyai kebebasan berekspresi untuk desain suatu *display*, tetapi desainer haruslah berpikir dengan cermat dan teliti bagaimana menyajikan produk pada *display* dengan baik agar membuat target market tertarik melihat produk tersebut.

Pada umumnya, material kayu dengan laminasi *veneers* seperti, *particle board*, multipleks, atau *plywood* lebih murah. Kayu yang solid seperti *oak*, *walnut*, *teak*, dsb, untuk diaplikasi sebagai *display* mempunyai konstruksi yang sama dengan material marmer. Hasil dari *Architectural Woodwork Institute* (AWI),

kualitas kabinet mempunyai 3 klasifikasi, yaitu: *premium, custom, economy grade*. *Premium* dan *custom grade* menggunakan material dan konstruksi kualitas tinggi dibandingkan dengan *economy grade*.

Laminasi plastik dan metal menjadi *finishing* yang populer untuk rak *display*, dikarenakan kuat, keras, tahan lama, dan permukaannya mudah dibersihkan, laminasi tersebut juga tersedia banyak pilihan warna dan tekstur. *Display* berlaminasi kayu memberikan kesan hangat, mewah, tahan lama. Kisaran harga laminasi kayu sama dengan laminasi-*finishing* plastik, sehingga pilihan untuk menggunakan salah satu material antara bahan kayu dan plastik atau kombinasi keduanya memberikan estetika dan daya tahan yang lama.

#### **2.4.3. Sirkulasi Gift Shop**

Pola sirkulasi yang jelas dapat mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tampak yang terjadi pada ruang. Sirkulasi dapat memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda- tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.

Dalam proses perancangan toko harus memperhatikan beberapa hal berikut:

a. Karakteristik sirkulasi keluar- masuk pada interior toko.

Dalam menentukan sirkulasi sebuah ruang seharusnya ditinjau dari segi psikologi pemakai atau pengguna, dengan cara mengamati gerak lalu-lalang pengguna dari suatu tempat ke tempat lain dalam toko, adapun pembagian pola sirkulasi sebagai berikut:

- Pintu masuk dan pintu keluar
- Dari depan kebelakang
- Dari satu sisi kesisi yang lain
- Dari sudut ke sudut yang lain

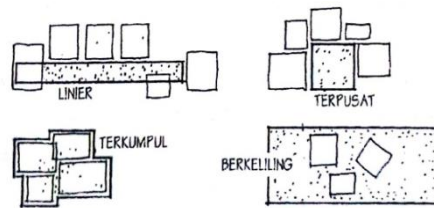
b. Menentukan peletakan barang penjualan

Pengunjung biasanya langsung mengunjungi tempat barang- barang atau produk yang dibutuhkan. Pemilik toko cenderung merencanakan dan mengarahkan sirkulasi pengunjung dengan menempatkan barang- barang terlaris dan barang- barang pokok pada bagian yang paling belakang toko,

dimaksudkan untuk menunjukkan barang- barang lain yang dijual, sehingga dapat merangsang minat pengunjung untuk membeli barang- barang tersebut.

Beberapa pola sirkulasi yang dapat dilakukan pada sebuah toko:

- Pola sirkulasi linier
- Pola sirkulasi terpusat
- Pola sirkulasi berkumpul
- Pola sirkulasi berkeliling



Gambar 2.6. Jenis Sirkulasi

Sumber: Ching (1996, p. 72)

#### 2.4.4. Sistem Interior

##### 2.4.4.1. Sistem Pencahayaan

Untuk mendapatkan dasar pencahayaan yang baik pada aplikasi toko *retail* harus menentukan citra. Untuk menentukan citra toko *retail* ini, ada 4 parameter yang dapat dipakai sebagai dasar pembentukan sebuah toko *retail* yaitu harga, produk yang dijual, cara menjual, dan penampilan.

Pencahayaan pada *display* merupakan salah satu unsur utama pada *display*, yang dapat memberikan keran menarik pada objek yang dipajang. Unsur pencahayaan pada *display* biasanya menggunakan teknik pencahayaan yang dibuat-buat dan memberikan efek yang dapat menambah objek yang dipajang menjadi menarik. Pencahayaan buatan dibutuhkan untuk menambah kenyamanan pengunjung. Pencahayaan buatan digunakan untuk mengatur intensitas cahaya pada area tertentu. Pencahayaan terbukti memegang peranan penting pada sebuah toko karena:

- Dapat membantu menduga kualitas toko dan barang dengan teliti dan cepat
- Dapat membantu dalam menarik perhatian ketoko dan barang dagangan

- Interior toko yang kreatif dapat menyenangkan dan menghasilkan atmosfer yang nyaman untuk pembeli dan penjual.

#### **2.4.4.2. Sistem Akustik pada Toko**

Tingkat kebisingan pada area ini relatif tinggi sehingga tidak diperlukan adanya sistem akustik khusus.

#### **2.4.4.3. Sistem Penghawaan pada Toko**

Penghawaan buatan digunakan untuk menambah kenyamanan pengunjung.

#### **2.4.4.4. Sistem Keamanan**

##### **a. Sistem kebakaran**

Ada beberapa system kebakaran, yaitu:

- *Sistem Sprinkler*  
Hampir semua toko di mall memiliki perlindungan terhadap kebakaran yang berupa *sprinkler*. Beberapa mall menyediakan sistem yang lengkap meliputi jaringan dari *sprinkler*. Kepala *sprinkler*akan menyembrotkan air dan memadamkan api jika terjadi kebakaran. Desain sprinkler umumnya ditentukan oleh standar dari National Fire Protection Association. Sistem sprinkler pada sebuah gedung biasanya didesain oleh kontraktor gedung.
- **Lampu darurat**  
Kekhasan perlengkapan tetap yang digunakan untuk penerangan darurat adalah baterai yang ada didalamnya dengan 2 lampu halogen yang dibuat pas dengan desain toko. Kabel lampu harus dipasang secara benar. Perlengkapan tetap harus diletakkan kira-kira 10 feet dari pintu keluar, dengan satu lampu di kaki pintu dan satu lagi di gang keluar di arah berlawanan. Perlengkapan tetap yang lain harus diletakan sepanjang jalan keluar gang untuk menyediakan pencahayaan yang diperlukan.
- **Pemadam Kebakaran**

Komunitas departemen kebakaran mungkin membutuhkan penyewa untuk memasang alat pemadam kebakaran. Alat pemadam kebakaran harus diletakkan ditoko atau area yang tidak untuk umum.

- *Sistem Alarm*  
Tambahan untuk sistem *sprinkler* adalah alarm kebakaran.
- b. **Sistem Pencegah Kriminalitas**  
Sistem keamanan sangat dibutuhkan oleh sebuah kafe dan toko agar terhindar dari pencuri, terdapat sistem keamanan, yaitu:
  - **Pintu Gerbang**  
Menggunakan teralis pada jendela. Teralis harus diletakkan pada frame jendela dengan mesin atau baut sehingga tidak dapat dilepaskan dari luar. Pintu gerbang dorong merupakan proteksi yang sangat bagus. Pintu gerbang digunakan agar tidak dapat dibongkar dari luar. Pintu gerbang direkomendasikan untuk tempat-tempat komersial, seperti kafe dan toko.
  - *Selecting Alarm System*  
Sistem ini dapat disebutkan dan dapat juga diperlihatkan keberadaannya. Diperlihatkan dengan tujuan dapat menghalangi usaha pencurian, sedangkan jika diperlihatkan dengan tujuan menjebak pencuri. Sistem ini untuk menyeleksi agar jika ada pencuri yang membawa barang keluar dari wilayah akan ketahuan.
  - **Alarm Reporting System**  
Alarm reporting system ini terbagi menjadi dua macam, yaitu lokal alarm (memiliki bel yang disambungkan ke alat yang dapat memproduksi suara yang keras ketika alarm diaktifkan, ini adalah tipe alarm yang sederhana yang dapat diprogram dengan mudah) dan Central Alarm (Sistem laporan jika diaktifkan, pencuri tidak tahu kalau alarm peringatan telah dikirim ke pusat sehingga meningkatkan kemungkinan penangkapan pencuri).
  - **CCTV (Closed Circuit Television)**  
Ini adalah sistem menggunakan kamera yang merekam gambar kegiatan di area yang diberi CCTV, gambarnya dikirim dan diamati melalui monitor yang telah dipasang disebuah ruangan.
- c. **Sistem Pencegah Terhadap Bahaya Serangan Rayap**

Jika banyak menggunakan kayu sebagai elemen interior, maka sangat penting memperhatikan bahaya serangan rayap. Untuk mengatasi hal tersebut maka semua material kayu harus mendapatkan *finishing* khusus, yaitu dengan *coating*/cat anti rayap.

#### **2.4.5. Elemen Dasar pada Toko**

##### *a. 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.

##### *b. 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*.

##### *c. Merchandising*

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

##### *d. 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.

#### **2.4.6. Pembagian Area Toko**

*Retail store* mempunyai 3 elemen area dalam desainnya, yaitu:

1. *Display areas*

*Display area* merupakan pusat dari *retail store*. *Display area* sebagai tempat untuk mempresentasikan produk yang ditawarkan kepada pengunjung, maka dari itu haruslah didukung pencahayaan yang baik agar pengunjung dapat memilih produk dengan nyaman. Sebuah *display area* mempunyai 2 elemen, yaitu: presentasi produk dan evaluasi produk. Produk termahal dan terbaru haruslah berada di lokasi yang menonjol di dalam *store*, agar menjadi pusat perhatian pengunjung.

2. *Service areas*

*Service area* biasanya didesain untuk memaksimalkan tingkat efisien, kelancaran/keberlangsungan, dan mengoptimalkan tempat peralatan. Pada umumnya *service area* berlokasi di belakang *store* atau di belakang area penjualan untuk menjaga area privasi *store* dan staf, karena lokasi ini tidak menginginkan atau mengizinkan para pengunjung untuk masuk ke area servis, selain itu untuk tetap menjaga tingkat keamanan.

3. *Circulation areas*

Sirkulasi haruslah praktis dan logis agar tidak membuat para pengunjung merasa kebingungan ataupun kerumitan bersikulasi, selain itu juga untuk menunjang toko untuk mempresentasikan produknya pada pengunjung dengan nyaman.

#### **2.4.7. Elemen Interior pada Toko**

a. 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 modern, mekanisme, dan mungkin kesan fana atau tidak nyata.

b. Dinding

Cat adalah *finishing* termurah dan paling fleksibel untuk dinding. Sementara itu kualitas cat yang sudah diketahui dan jangkauan warna yang hampir tidak 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.

c. 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 simpel oleh desainer.

## 2.5. Tinjauan tentang Kafé

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kafe adalah kata benda yang memiliki arti tempat minum kopi yang pengunjunnya dihibur dengan musik atau tempat minum yang pengunjunnya dapat memesan minuman, seperti kopi, teh, bir, dan kue-kue.

Dalam mendesain sebuah kafe, yang diutamakan adalah kenyamanan dan suasana yang menyenangkan saat makan, jadi penerangan tidak harus dibuat terang tetapi lebih untuk menciptakan suasana, penggunaan warna-warna panas yang membangkitkan selera makan, pemakaian bahan yang tidak menimbulkan kesan kotor. Sirkulasi sangat penting agar tidak terlihat sempit. (Lawson, 1973)

Umumnya di dalam suatu kafe terdapat toko souvenir yang menjual berbagai macam souvenir bagi para pengunjung. Yang perlu diperhatikan dalam mendesain toko souvenir adalah apa objek yang dijual, bagaimana *mendisplaynya*, tempat *display*, sehingga menonjolkan objek yang dijual, bagaimana menarik konsumen. Pencahayaan dapat menjadi faktor yang sangat penting. (Pile, 1988)

Secara umum kafe merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restoran dalam system pelayanan yang ada di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga kafé umumnya digunakan untuk tempat bersantai dan berbincang-bincang. Perbedaan antara kafé dengan restoran atau tempat makan lain adalah tujuan kafé yang lebih mengutamakan hiburan dan kenyamanan pengunjung.

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 antar 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 aktivitas makan dan minum di area makan. (Sleeper, 1955).

### **2.5.1. Penyajian Makanan**

Ada 4 macam cara dalam menyajikan makanan pada kafe:

- a. *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.
- b. *Waiter or 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.
- c. *Counter service*  
Dimana terdapat area khusus yang terdapat display makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan servis yang tidak formal.
- d. *Automatic vending*

Terdapat mesin-mesin otomatis, sehingga pengunjung dapat langsung menuju mesin tersebut dan masukan uang yang sesuai dan membawa makanan dan minumannya sendiri. (Chiara, 1990)

### **2.5.2. Pencahayaan Kafe**

Ciri-ciri pencahayaan *café* yang baik secara umum antara lain:

- a. Memerlukan pencahayaan umum sebesar 100-150 lux. Untuk ketinggian yang lebih rendah, digunakan luminaries fluorescent dengan reflector. Sedangkan untuk daerah-daerah yang tinggi, digunakan medium-high untuk efek bayangan yang sesuai.
- b. Pencahayaan untuk daerah-daerah penyimpanan khusus sebaiknya menggunakan luminaires kedap air.
- c. Pencahayaan yang digunakan tidak terlalu terang atau tajam karena akan menyebabkan makanan tidak kelihatan berselera.