

BAB II

TINJAUAN UMUM DAN KHUSUS

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Anime

Orang Jepang menyebut semua animasi, baik dari Jepang maupun dari luar Jepang, anime. Bagi orang di luar Jepang, menyebut anime sebagai kata tertentu berbeda dengan merujuk pada animasi Jepang. Secara visual, anime sedikit berbeda dengan animasi dari negara lain dalam hal penyajian wajah, tubuh, latar belakang, dan sebagainya (Aisyah, 2019). Contoh gambar dari anime umumnya terlihat seperti **gambar 2.1** yang merupakan hasil *screenshot* dari anime *Your Name*.



Gambar 2. 1 - anime “Your Name”

Sumber: anime “Your Name”

2.1.2 Retail

Retail menurut KBBI adalah usaha di bidang perniagaan dalam jumlah kecil kepada *user*. Retail menurut Kotler adalah penjualan eceran meliputi seluruh aktivitas yang melibatkan penjualan barang ataupun jasa pada konsumen akhir untuk kemudian dipergunakan secara pribadi, bukan dibisniskan kembali.

2.1.2.1 Tipe-Tipe Pelayanan

Terdapat tiga jenis pelayanan di dalam retail, yaitu *self service*, *assisted service*, dan *personal service*. *Self service* yaitu setiap pengunjung dapat memilih benda yang mereka senangi dan membayarnya sendiri di kasir. *Self service* cocok dipakai untuk retail dengan item yang murah.

Assisted service yaitu terdapat *display* untuk dipilih pengunjung, namun pegawai retail akan tetap membantu memberikan benda yang dibutuhkan pengunjung. Saat benda sudah dipilih, pegawai retail menerima pembayaran dan melakukan penyetoran pembayaran ke counter. *Assisted service* merupakan tipe pelayanan retail yang paling umum.

Personal service merupakan jasa yang mengutamakan pelayanan pribadi dan perlengkapannya. Contoh *personal service* yaitu salon kecantikan.

2.1.2.2 *Display Retail*

Tinggi maksimal dari rak display adalah 2,5 m. kedalaman rak display antara 250-300 mm. Ruang kosong antar display dapat dimanfaatkan untuk meletakkan cermin besar atau memajang poster yang menarik perhatian pengunjung.

2.1.2.3 *Item*

Syarat peletakan *item* pada rak display sebagai berikut :

1. Mudah dijangkau
2. Berada pada ketinggian mata

2.1.2.4 Pencahayaan

Hal tentang pencahayaan yang paling mempengaruhi konsumen yaitu intensitas cahaya dan warna cahaya. Level pencahayaan, warna, dan arah pencahayaan dapat memainkan peran vital dalam mempengaruhi perilaku pengunjung

Correlated Color Temperature (CCT) dapat mempengaruhi suasana ruangan. Kelvin rendah (2700K sampai 3000K) berwarna lebih hangat sehingga menghasilkan suasana nyaman dan mewah. Kelvin tinggi (4000K-6500K) berwarna lebih dingin sehingga cocok untuk memberikan kesan modern.

Produk promo perlu disorot dengan lebih banyak cahaya dibandingkan daerah lainnya agar menarik perhatian.

2.1.3 Perpustakaan

Menurut Brown (1991), ada sepuluh rencana desain perpustakaan dasar yang perlu diingat. Fleksibel, Luas, Dapat Diakses, Diperluas, Beragam, Terorganisir, Nyaman, Hijau, Aman dan Ekonomis. Elemen yang membentuk desain interior meliputi ruang, keragaman, hierarki, area pribadi, pencahayaan, suara, suhu, pemeliharaan, kualitas udara, gaya, dan mode. Desain interior perpustakaan juga harus mempertimbangkan prinsip aksesibilitas, fleksibilitas, kekompakan, pemeliharaan, lingkungan, kesehatan dan keselamatan, penggunaan cahaya alami, kenyamanan, pemeliharaan dan keamanan. Menurut Rifauddin dan Halida (2018), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang atau mendesain perpustakaan:

1. Perpustakaan sebagai unit layanan harus memiliki ruang yang cukup dan permanen untuk menampung semua koleksi, fasilitas, staf, dan pengunjung setiap hari. Luas koleksi 45% terdiri dari 0.5m^2 untuk setiap pengunjung, ruang koleksi buku, ruang multimedia dan ruang koleksi jurnal ilmiah. Area yang dapat digunakan 30% terdiri dari ruang baca dengan meja baca, meja baca dengan insulasi termal, ruang baca khusus, ruang pertemuan, katalog/kabinet komputer, meja peminjaman, tempat penyimpanan tas, dan toilet. 25% ruang staf perpustakaan terdiri dari ruang pengolahan, ruang rapat, ruang pendatang baru, dapur, dan toilet.

2. Pustakawan/Pengguna. Sebelum mendesain perpustakaan, Anda perlu mengetahui siapa pengguna Anda. Ini karena pengguna menggunakan perpustakaan. Mereka yang menggunakannya pasti membutuhkan tempat yang aman dan nyaman untuk mengakses informasi di perpustakaan. Salah satu tujuan dari desain interior perpustakaan adalah kepuasan dan kenyamanan pengguna.
3. Pustakawan/petugas perpustakaan. Jumlah pustakawan dan staf perpustakaan sangat penting sebelum merancang perpustakaan. Hal ini karena nantinya pustakawan dan tenaga perpustakaan akan bertanggung jawab penuh atas operasionalisasi perpustakaan. Lebih lanjut, perancangan perpustakaan membutuhkan kerjasama yang sinergis antar pengelola gedung seperti pustakawan, arsitek dan pengambil kebijakan (institusi).
4. Pendanaan/Anggaran. Keduanya merupakan aspek penting untuk dipertimbangkan sebelum melakukan kegiatan apapun yang melibatkan desain perpustakaan. Ketersediaan dana akan menentukan layak atau tidaknya pengembangan desain interior perpustakaan. Desain interior perpustakaan yang tidak memadai mungkin merupakan hasil dari alokasi dana yang buruk.
5. Lokasi/Lokasi. Bangunan perpustakaan harus ditempatkan secara strategis dengan tujuan memberikan kemudahan akses bagi pengunjung. Sebelum membangun gedung, diperlukan

perencanaan yang matang untuk menciptakan lingkungan kerja yang nyaman bagi pustakawan dan pengunjung setelahnya.

6. Jam kerja. Perpustakaan yang ideal adalah perpustakaan yang memberikan layanan terbaik. Beberapa perpustakaan menawarkan layanan hingga malam hari.

2.1.4 Galeri

Menurut Sally. Galeri SP (2011) merupakan ruang dalam ruangan yang digunakan sebagai tempat memajang dan menyimpan benda seni dan karya seni yang dapat digunakan untuk komunikasi. Fungsi dan Peran Galeri

1. Sebagai tempat menyebarluaskan karya
2. Sebagai tempat untuk menggarap pasar artis
3. Sebagai tempat pelestarian dan memperkenalkan karya seni
4. Sebagai objek pengembangan di bidang pariwisata

Menurut Robillard, 1982 Galeri dibedakan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

Galeri berdasarkan tempat penyelenggara dibagi menjadi dua yaitu:

1. *Traditional art gallery*, merupakan galeri yang di selenggarakan pada selasar atau lorong
2. *Modern art gallery*, merupakan galeri yang ruangannya memiliki konsep dan modern.

Galeri menurut kepemilikan dibagi menjadi tiga yaitu:

1. *Private art gallery*, merupakan galeri yang dimiliki oleh perseorangan/pribadi serta kelompok tertentu.
2. *Public art gallery*, merupakan galeri milik pemerintah yang terbuka secara umum.
3. Kombinasi *private art gallery* dan *public art gallery*.

Galeri menurut fungsinya dibedakan menjadi sebagai berikut:

1. *Museum gallery*, merupakan galeri yang memamerkan karya seni yang memiliki nilai sejarah pada masyarakat dengan skala dan jumlah koleksi yang kapasitasnya lebih kecil dari museum.
2. *Contemporary art gallery*, merupakan galeri yang bersifat privat oleh perseorangan yang digunakan untuk memamerkan karya seni dari para seniman tanpa memungut biaya.
3. Galeri daring. Galeri disewakan kepada seniman untuk memamerkan karya seni yang dapat diakses secara online.
4. Galeri Kesombongan adalah galeri persewaan yang bersifat sementara yang memamerkan karya seniman.

Galeri dibedakan menurut isinya sebagai berikut.

1. Galeri seni seni primitif adalah galeri yang menampung karya dan benda seni masa lalu atau primitif.
2. Galeri seni klasik, galeri yang memajang karya seni klasik
3. Galeri Seni Modern adalah galeri yang menggabungkan seni modern dengan teknologi dan inovasi.

Galeri berdasarkan waktu dan tempat dibedakan sebagai berikut.

1. Pameran tetap, waktu tak terbatas
2. Pameran khusus adalah pameran dengan waktu yang ditentukan.
3. Pameran keliling adalah pameran sementara/berkeliling.

2.1.5 Restoran

Berdasarkan sistem manajemen dan pelayanan, restoran dapat dibagi menjadi tiga kategori:

1. Restoran formal adalah industri makanan dan minuman yang beroperasi secara komersial dan profesional serta menawarkan layanan eksklusif.

Karakteristik restoran formal :

- Menu yang tersedia adalah menu gaya Eropa yang populer
- Menyiapkan ruang koktail untuk minum sebelum makan malam.
- Buka untuk makan malam atau makan siang atau makan malam dan makan siang.
- Menawarkan berbagai merek minuman bar, termasuk anggur dan sampanye dari berbagai negara penghasil anggur di seluruh dunia.
- Memberikan hiburan musik dalam suasana romantis dan istimewa.
- Harga makanan dan minuman relatif lebih tinggi dibandingkan dengan harga makanan dan minuman di restoran biasa.
- Penempatan bangku dan kursi memperluas area servis.

2. Restoran informal adalah industri jasa makanan yang dikelola secara komersial dan profesional dengan mengutamakan kecepatan pelayanan,

kepraktisan dan percepatan frekuensi pergantian pelanggan. Fitur restoran kasual:

- Makanan yang relatif murah dan terjangkau.
- sistemnya bukan reservasi
- Pelanggan yang datang ke toko tidak perlu datang dengan pakaian formal.
- Sistem penyajian makanan dan minuman dengan self service atau counter service.
- Daftar menu ada di konter.
- Menu yang ditawarkan sangat terbatas, dengan menu terbatas yang dapat disiapkan dengan relatif cepat.

3. Restoran Spesifik Restoran khusus adalah industri jasa makanan dan minuman yang dioperasikan secara komersial dan profesional yang menawarkan layanan makanan khas diikuti dengan sistem layanan khusus untuk negara tertentu. Ada dua jenis restoran khusus: restoran khas yang menyajikan hidangan khas dari negara tertentu, dan restoran khusus yang menawarkan beberapa menu dari bahan dasar seperti daging, unggas, dan ikan. Perabotan dan perlengkapan restoran ini disesuaikan dengan menu yang ditawarkan. Desain interiornya cocok dengan makanan yang disajikan di restoran. Fitur restoran

- Menawarkan sistem reservasi.
- Menyediakan menu khas negara, populer, dan umumnya disukai banyak pelanggan.

- Sistem penyajiannya sudah disesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi untuk budaya internasional.
- Pelayan menyajikan menu à la carte kepada pelanggan.
- Presentasi musik/hiburan dari negara asal tema restoran.
- Harga makanan relatif tinggi dibandingkan dengan restoran informal.

Secara umum, tempat makan dan minum mungkin menjadi kebutuhan bagi sebagian orang, namun menjadi kemewahan bagi banyak orang. Namun, pengguna tetap memiliki beberapa persyaratan. Tempat makan memiliki berbagai elemen interior yang menentukan kenyamanan penghuninya. Sejumlah elemen kunci seperti desain food counter dan dining area.

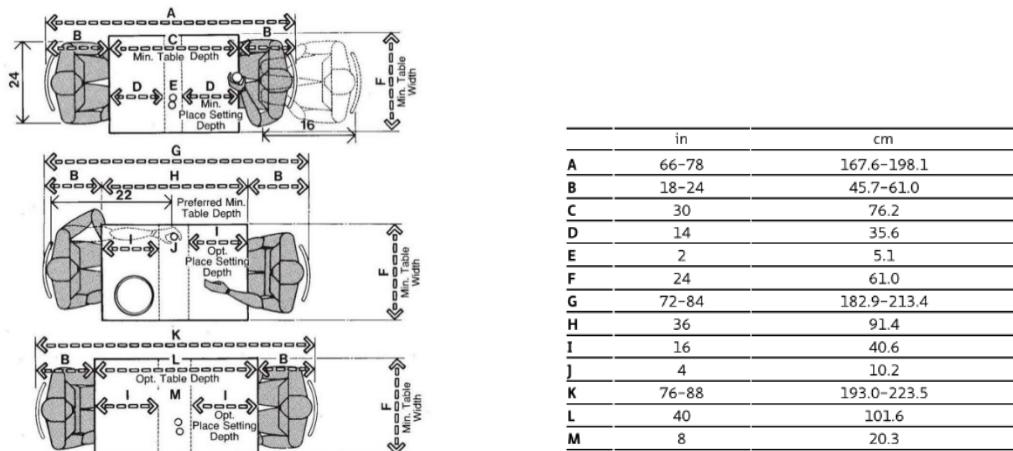


TABLE SIZES/MINIMUM TABLE WIDTH WITH MINIMUM, PREFERRED MINIMUM, AND OPTIMUM TABLE DEPTHS

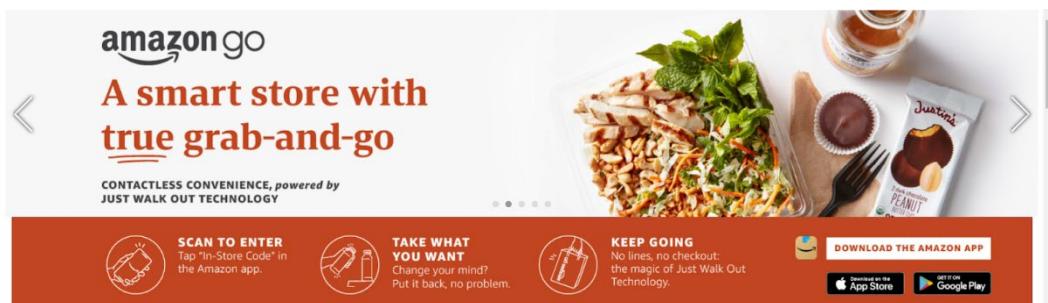
Gambar 2.2 - gambar ukuran standar meja

Sumber: human dimension and interior space

2.2 Tnjauan Khusus

2.2.1 Amazon Go

Perancangan Kyou Hobby Shop ini akan menggunakan sistem seperti yang digunakan pada amazon. Amazon Go adalah toko serba ada yang terdapat di UK dan US dengan sistem cashierless yang dikembangkan oleh amazon. Checkout menggunakan self checkout station sehingga pembeli tidak lagi perlu mengantre untuk melakukan checkout.



Gambar 2. 3 - konsep amazon go

Sumber: screenshot pribadi

Dikutip dari www.amazon.com, cara berbelanja di amazon go

adalah :

1. Buka aplikasi amazon
2. Klik in-store code, lalu scan qr code di gerbang masuk
3. Jelajahi store. Ambil barang yang diinginkan.
4. Jika berubah pikiran, letakkan kembali barang ke tempat semula
5. Keluar dari store ketika selesai berbelanja

Selain menggunakan aplikasi, pembeli juga bisa menggunakan kartu kredit saja untuk berbelanja di amazon go. Semua rincian hasil belanja akan dikirim melalui email yang terdaftar pada akun amazon.

2.2.2 Kaitenzushi

Kaitenzushi (回転寿司) adalah salah satu tipe restoran sushi dari Jepang yang mana setiap piring sushi diantar melalui conveyor belt langsung dari dapur restoran.



Gambar 2. 4 - kaitenzushi

Sumber: www.japan-guide.com

2.2.3 Self-Ordering Restaurant

Menurut Alfaren dan Arijanto (2021), sistem self-ordering pada restoran akan mempermudah restoran untuk menerima pesanan dari customer melalui sistem. System self-ordering dianggap akan lebih praktis dan efisien daripada sistem order manual, terlebih lagi ketika restoran ramai. Saat pelanggan memesan makanan, daftar pesanan secara otomatis dicetak di printer dapur. Dengan begitu, tim dapur dapat dengan cepat menyiapkan hidangan yang dipesan pelanggan. Salah satu system self-ordering adalah dengan menggunakan layer interaktif, *customer* dapat memesan dan membayar langsung di layer tersebut tanpa dilayani oleh pegawai. Contoh restoran yang menggunakan sistem ini adalah Mc Donald.