

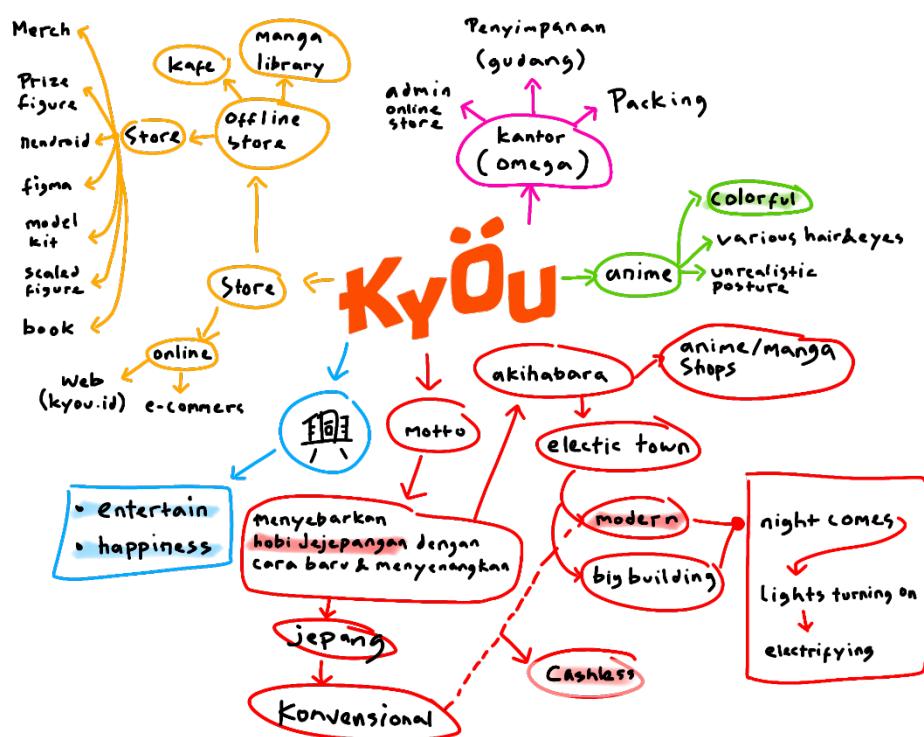
## BAB IV

### PERANCANGAN

#### 4.1 Konsep Perancangan

##### 4.1.1 Tema dan *Mindmap*

Pembuatan *mind map* dan melakukan *brainstorming* untuk mencari tema yang akan digunakan pada perancangan Kyou Hobby Shop ini. Berikut adalah gambar *mind map* yang akan menjadi ide perancangan dari Kyou Hobby Shop yang baru :



Gambar 4. 1 - mind map

Sumber: dokumentasi pribadi

Kyou terdiri dari *anime store* dan kantor seperti yang tertera di *mind map* di atas dengan *bubble* dan anak panah dengan warna jingga dan ungu.

Pada dasarnya, Kyou adalah pasar untuk benda yang berhubungan dengan anime, manga, ataupun *game*. Ciri khas dari anime dijabarkan pada *mind map* bagian hijau yaitu *colorful*, mata dan rambut yang beragam, dan kadang karakternya memiliki postur tubuh yang tidak realistik. Kata “kyou” diambil dari kanji 興, yang artinya menghibur dan menyenangkan seperti yang tertera pada mind map bagian biru.

Bagian merah menjelaskan misi dari Kyou, yaitu menyebarluaskan hobi dengan tema budaya pop Jepang dengan cara yang baru yang menyenangkan. Hobi dengan tema budaya pop Jepang identik dengan Akihabara yang berada di Tokyo, Jepang. Kyou sendiri juga mem-*branding* perusahaannya sebagai tempat yang memiliki suasana seperti di Akihabara. Akihabara adalah sebuah kawasan perbelanjaan yang terdapat di Tokyo, Jepang. Karena berada di Tokyo yang merupakan ibukota Jepang, Akihabara memiliki banyak gedung tinggi. Akihabara terkenal dengan dua hal, yaitu sebagai pusat perbelanjaan elektronik dan pusat perbelanjaan *anime/manga haul*.



Gambar 4. 2 - Akihabara

Sumber: [Akihabara - Tokyo Travel \(japan-guide.com\)](http://Akihabara - Tokyo Travel (japan-guide.com))

Untuk mengetahui lebih dalam mengenai Akihabara, dilakukan pencarian lebih dalam terhadap Akihabara. Pendalaman terhadap Akihabara dilakukan dengan cara melihat banyak referensi gambar Akihabara, video Akihabara di YouTube, review orang-orang yang pernah mengunjungi Akihabara melalui situs tripadvisor.com. Berdasarkan hasil review, neon light merupakan salah satu keyword yang paling banyak disebutkan oleh reviewers. Tidak sedikit juga yang bilang bahwa waktu berkunjung ke akihabara dengan pemandangan paling menarik adalah ketika matahari mulai terbenam karena lampu- lampu akan mulai menyala.



**Gambar 4. 3** - keyword terbanyak dari Review Akihabara

Sumber: screenshot pribadi



**Gambar 4. 4** - Akihabaa di malam hai

Sumber: dokumentasi pribadi

#### 4.1.2 Moodboard

Berdasarkan *mind map* di atas, *keyword* yang di-highlight adalah dengan tema budaya pop Jepang, modern, menghibur, menyenangkan, dan *colorful*. Berikut merupakan *moodboard* dari desain Kyou Hobby Shop :



**Gambar 4. 5 - moodboard**

Sumber: dokumentasi pribadi

Tema dari proyek ini adalah “秋葉原 + “ (dibaca : *Akihabara++*).

Akihabara dipilih karena Akihabara identik dengan banyaknya toko *anime/manga*.

Tema ini menggambarkan *vibe* malam hari dan segala kemeriahan dari Akihabara itu sendiri. Suasana malam dipilih karena pada saat malam

datang, lampu-lampu di kota akan mulai menyala, sehingga akan muncul rasa “*electrifying*” dan pemandangan akan terlihat modern.

#### 4.1.3 Implementasi Desain

Untuk mencapai *looks* yang diharapkan, ide yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

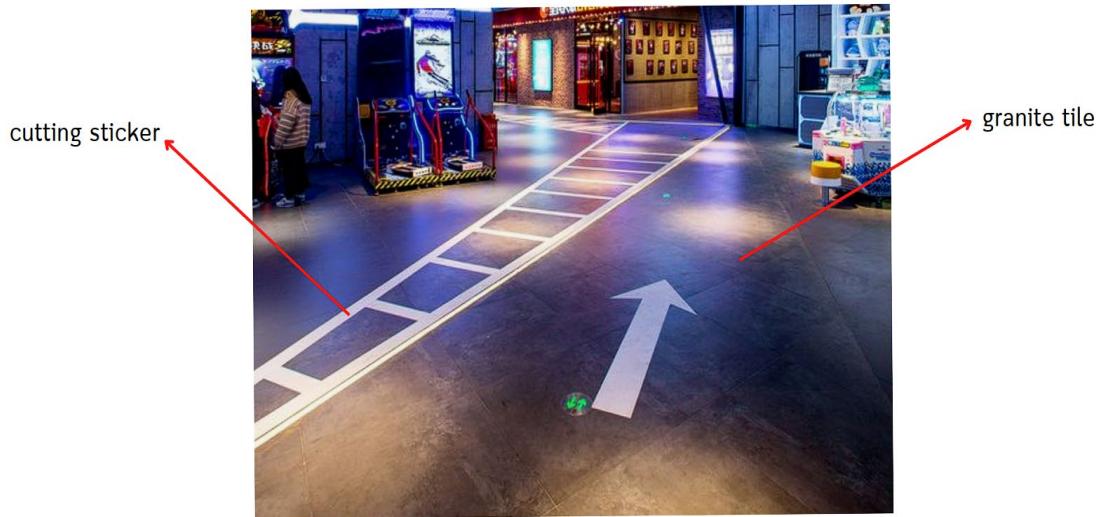
1. Menggunakan open ceiling berwarna hitam serta memasang *accent lighting*. Open ceiling membuat ruangan terlihat lebih luas dibandingkan ceiling yang tertutup.



**Gambar 4. 6** - implementasi desain - ceiling

Sumber: dokumentasi pribadi

2. Lantai dibuat berbentuk seperti jalan raya.



**Gambar 4. 7** - Implementasi Desain – lantai

Sumber: dokumentasi pribadi

3. Berbentuk seperti bangunan di kota.



**Gambar 4. 8** - implementasi desain - dinding

Sumber: dokumentasi pribadi

#### 4.1.4 Warna dan Material



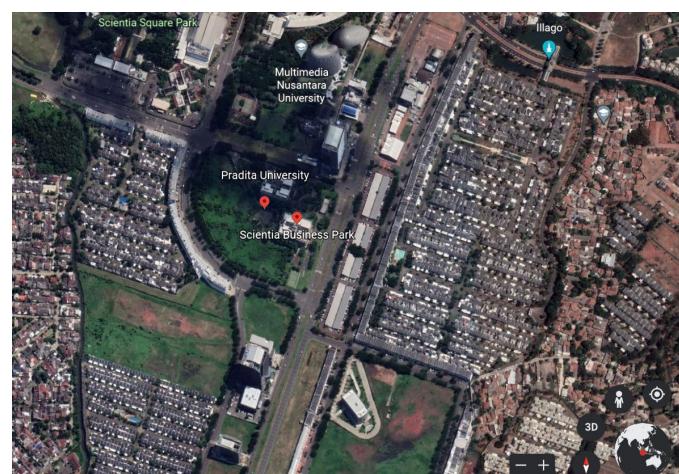
**Gambar 4. 9 - Material Board**

Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai menggunakan *granite tile* berwarna abu-abu dengan aksen *cutting sticker* yang dibentuk mirip seperti jalan raya. Dindingnya menggunakan multiplex dengan finishing HPL yang *colorful*.

### 4.2 Rencana Peletakan

#### 4.2.1 Lokasi



**Gambar 4. 10 – Rencana Lokasi Kyou**

Sumber: Google Maps

Proyek ini akan diletakkan di Jl. Boulevard Garding Serpong Blok O , Medang, Pagedang, Kabupaten Tangerang, Banten 15334 dengan alasan :

1. Terdapat beberapa kawasan perumahan, kantor, sekolah, dan kampus di sekitar lokasi terpilih.
2. Terdapat jalan tol yang baru di buat di dekat area ini, sehingga mempermudah orang untuk menjangkau tempat ini
3. Belum adanya tempat khusus yang dapat mewadahi para penggemar anime untuk menyalurkan hobinya.

#### **4.2.2 Profil Bangunan**

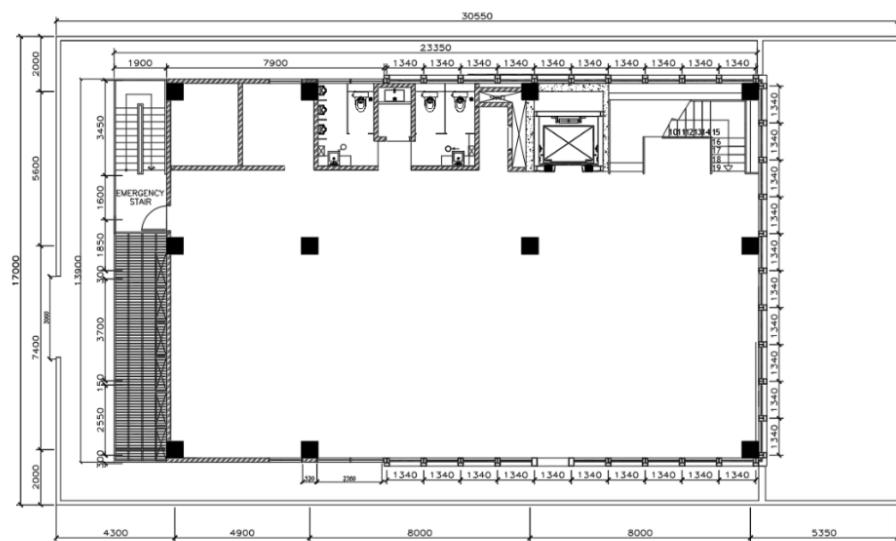


**Gambar 4. 11 – PT. Jamkrindo Syariah**

Sumber: google

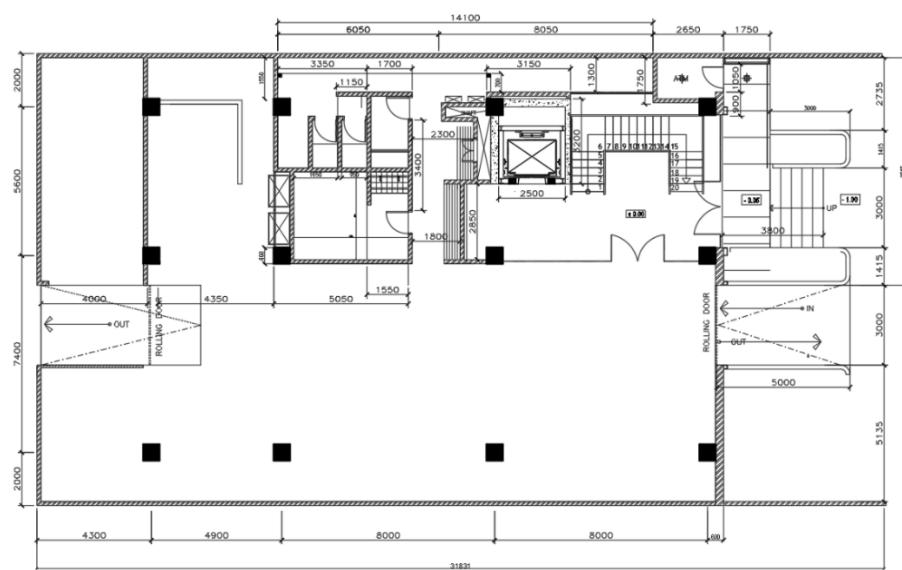
Gedung yang terpilih merupakan Gedung PT. Jamkrindo Syariah yang terletak di Jakarta Pusat. Gedung ini memiliki 7 lantai dengan luas  $324.56m^2$  per lantai. Lantai GF terdapat lobby dan area parkir. Lantai 1-5

merupakan area kantor. Lantai 6 merupakan area kafe. Area kafe terdapat area terbuka (di luar ruangan) dan tertutup (di dalam ruangan).



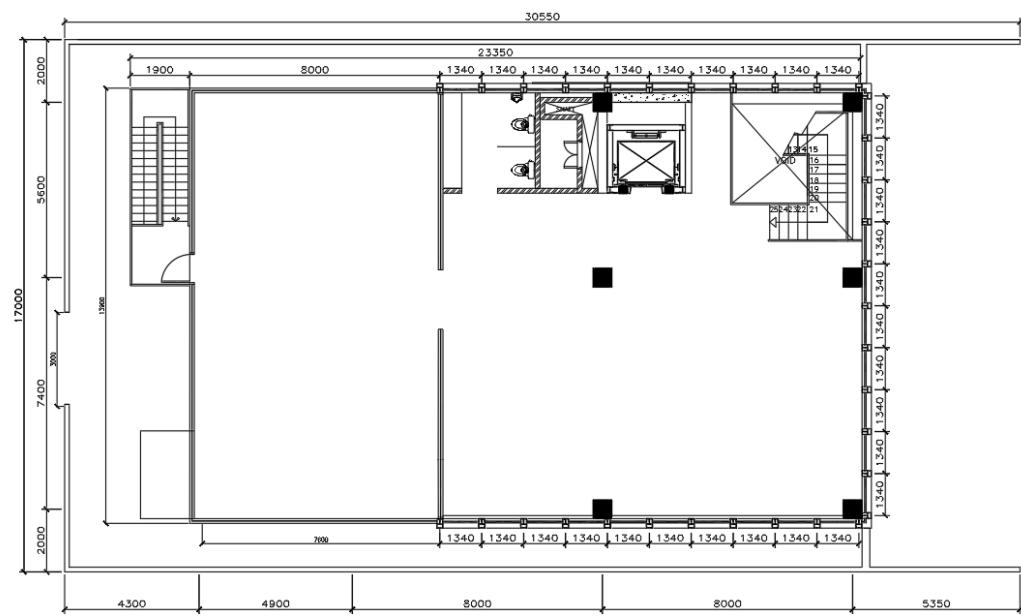
**Gambar 4. 12 - layout kosong PT. Jamkrindo**

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 13 - layout kosong PT. Jamkrindo**

Sumber: dokumentasi pribadi



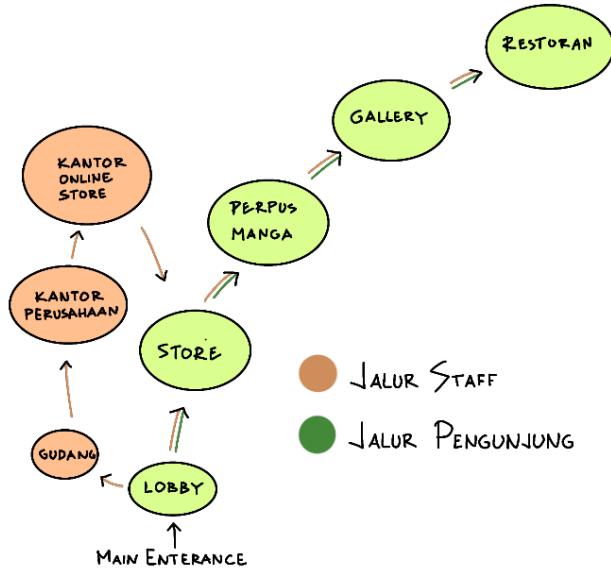
**Gambar 4. 14 - layout kosong PT. Jamkrindo**

Sumber: dokumentasi pribadi

Di gedung ini terdapat area yang tidak dapat dirubah posisinya yaitu tangga, lift, shaft, dan kamar mandi. Area desain akan berfokus di area kosong pada gedung.

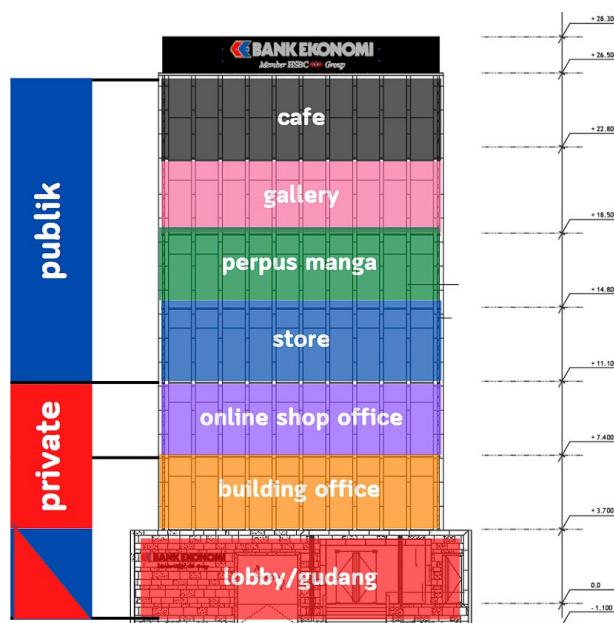
### 4.3 Bubble Diagram dan Zoning Blocking

Terdapat area publik (area yang bisa dimasuki pengunjung), area privat (area yang hanya bisa dimasuki staff), dan area service dalam gedung ini. Di bawah ini merupakan jalur pengunjung dan staff :



Gambar 4. 15 - Bubble Diagram

Sumber: pribadi

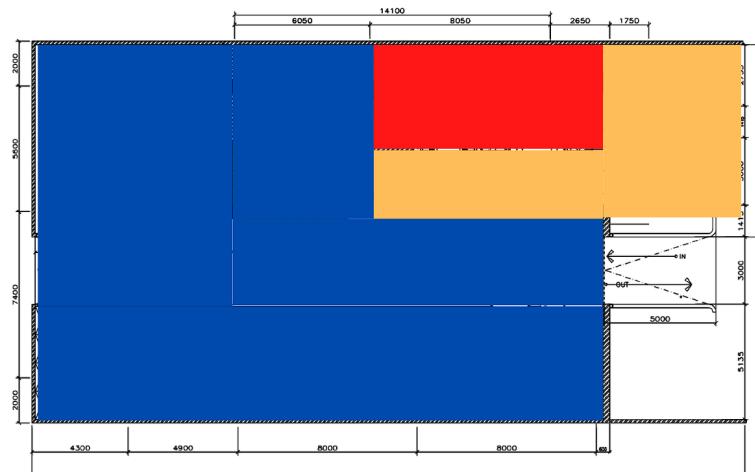


Gambar 4. 16 - Fungsi Area Area Per Lantai

Sumber: Pribadi

Area dari gedung ini akan dibagi per lantai. Lantai GF merupakan lobi dan gudang. Lantai 1 merupakan area kantor perusahaan. Lantai 2 merupakan kantor online shop. lantai 3 merupakan area anime haul store. Lantai 4 merupakan area perpustakaan manga. Lantai 5 merupakan area digital gallery. Lantai 6 merupakan area restoran. Lantai 1 dan 2 hanya bisa diakses oleh staff perusahaan. Tangga menuju lantai 1 dari lobby di GF dan tangga menuju lantai 2 dari area store di lantai 3 akan diblokir sehingga pengunjung tidak bisa ke area tersebut. Lantai yang bisa dikunjungi pengunjung adalah lantai GF dan lantai 3-6. Pengunjung bisa menuju lantai 3 melalui lift yang berada di lobby (lantai GF).

#### 4.3.1 Lantai GF

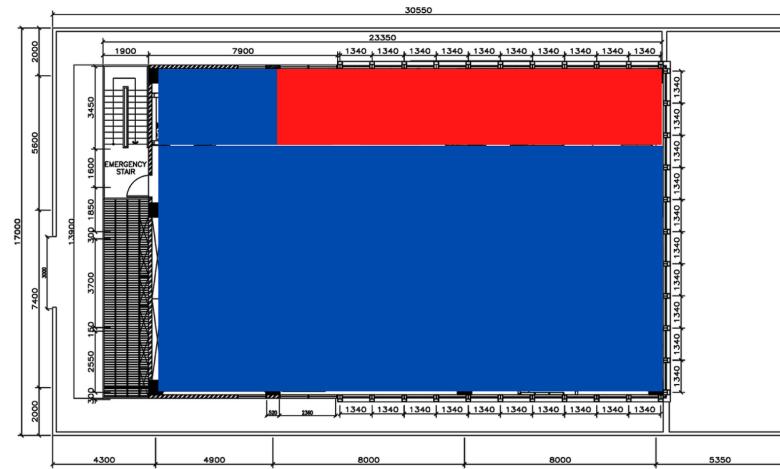


**Gambar 4. 17 - Zoning GF**

Sumber: Pribadi

Area publik di lantai GF terdiri dari lobby. Area privat lantai GF terdapat gudang, tempat packing barang, dan lift barang.

#### 4.3.2 Lantai 1

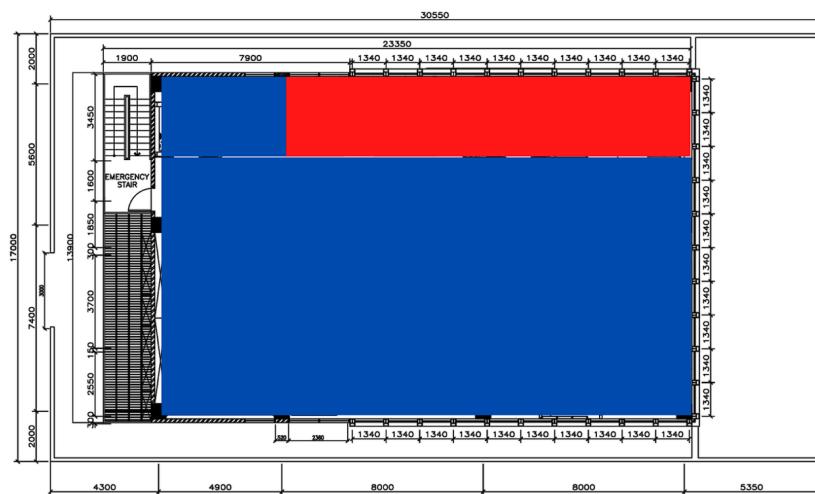


Gambar 4. 18 – Zoning 1F

Sumber: Pribadi

Laantai 1 merupakan area kantor perusahaan. Hanya terdapat area privat dan service di lantai ini.

#### 4.3.3 Lantai 2

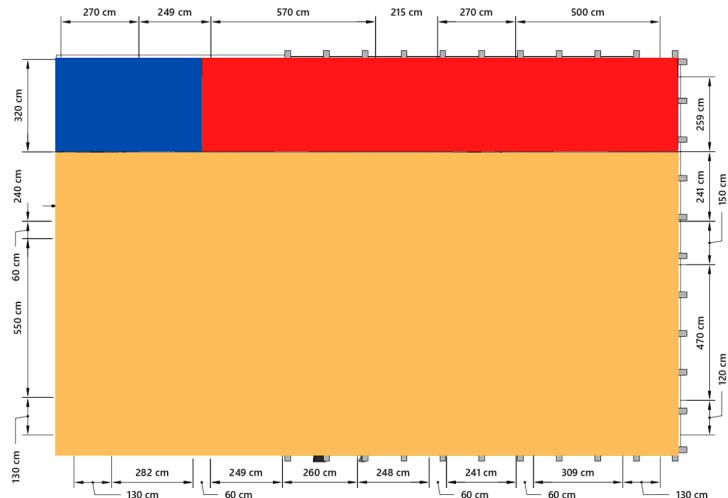


Gambar 4. 19 – zoning 2F

Sumber: Pribadi

Laantai 2 merupakan area kantor online shop. Hanya terdapat area privat dan service di lantai ini.

#### 4.3.4 Lantai 3



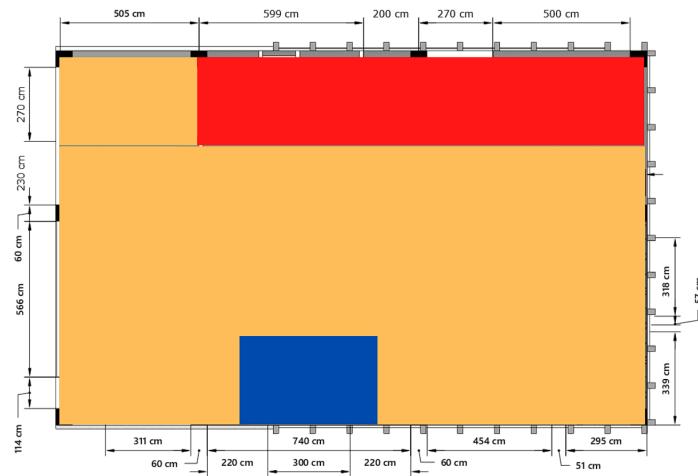
Gambar 4. 20 – zoning 3F

Sumber: Pribadi

Lantai 3 merupakan area store. Area publik terdiri dari store itu sendiri.

Area privat terdiri dari lift barang dan area penjaga store.

#### 4.3.5 Lantai 4

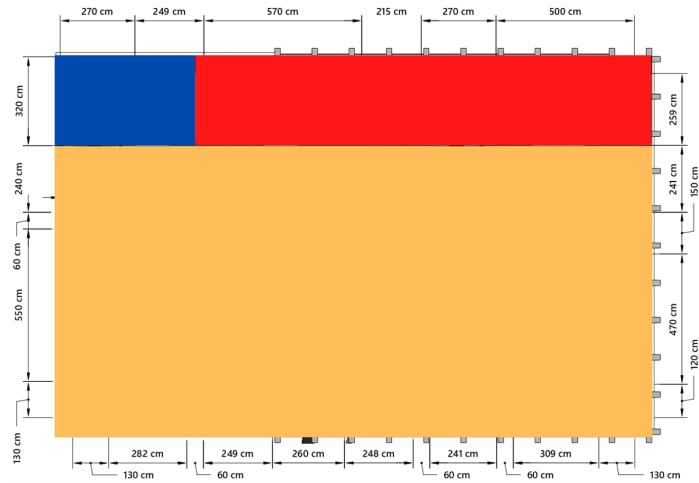


Gambar 4. 21 - zoning 4F

Sumber: Pribadi

Lantai 4 merupakan area perpustakaan manga. Area publik terdiri dari area perpustakaan itu sendiri, dan area privat terdiri dari area staff perpustakaan.

### 4.3.6 Lantai 5

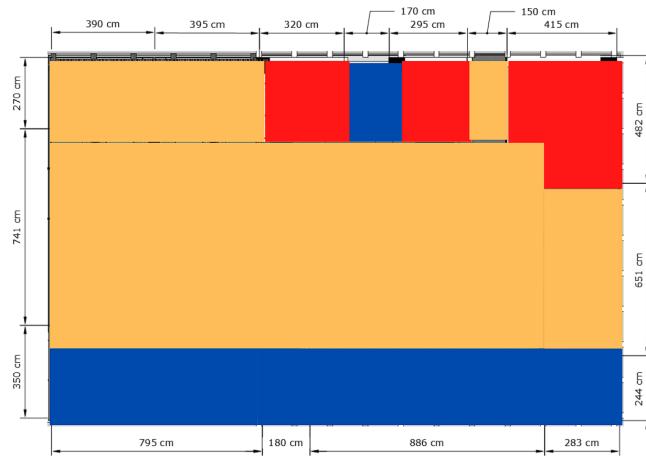


**Gambar 4. 22 – Zoning 5F**

Sumber: Pribadi

Laantai 1 merupakan area kantor perusahaan. Hanya terdapat area privat dan service di lantai ini.

### 4.3.7 Lantai 6



**Gambar 4. 23 – Zoning 6F**

Sumber: Pribadi

Lantai 1 merupakan area kantor perusahaan. Hanya terdapat area privat dan service di lantai ini.

#### 4.4 Inovasi Pembaruan

Berdasarkan analisis perancangan yang telah dilakukan, akan terdapat beberapa pembaruan di proyek ini yaitu :

1. Menghadirkan galeri digital yang info mengenai anime/manga dengan layar interaktif. Dengan fasilitas ini, pengunjung dapat mencari info mengenai anime/manga, dan terdapat beberapa mini games/quiz di layar interaktif.
2. Meng-upgrade tombol helper dan search engine pada area *anime haul store* menjadi layar interaktif. Saat ini, hanya tersedia tombol untuk memanggil pegawai dan tab kecil untuk search engine di Kyou Hobby Shop. Nantinya tombol dan tablet kecil ini akan di-upgrade menjadi satu layar berisi karakter interaktif seperti yang berada di game.



**Gambar 4. 24 – Search engine di Kyou Hobby Shop**

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 25** – Layar Interaktif di Lego Store Dubai

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 26** – Obey Me

Sumber: Obey Me

3. Menambah koleksi manga dengan bahasa Indonesia dan Inggris, serta menambah area belajar bahasa Jepang di perpustakaan. Sebelumnya hanya tersedia manga dalam bahasa Jepang.
4. *Cashierless*. Segala transaksi yang terjadi di dalam Kyou Hobby Shop tidak hanya sekedar cashless, tapi juga *cashierless*. Ini merupakan upgrade yang akan membuat Kyou Hobby Shop ini masih lebih unggul dibandingkan Jepang semenjak Jepang adalah negara yang masih konvensional. Orang Jepang lebih senang menggunakan uang *cash* dibandingkan menggunakan uang elektronik.
5. Di area restoran, pemesanan dilakukan dengan mesin dan makanan diantar oleh robot. Selain memesan sendiri, pengunjung juga bisa memilih untuk makan di kaitenzushi (sushi memutar)

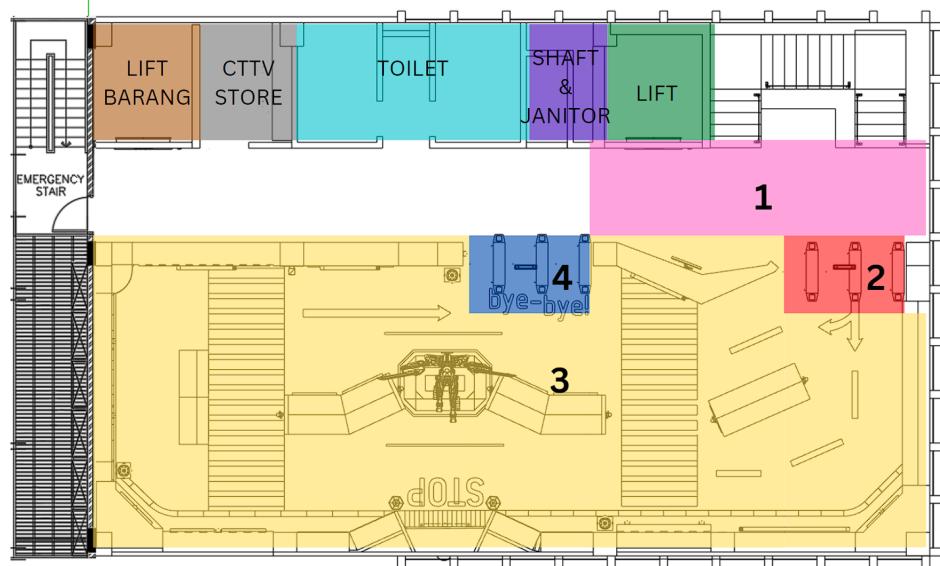


**Gambar 4. 27 - Kaitenzushi**

Sumber: [japan-guide.com](http://japan-guide.com)

## 4.5 Hasil Desain Ruang Khusus

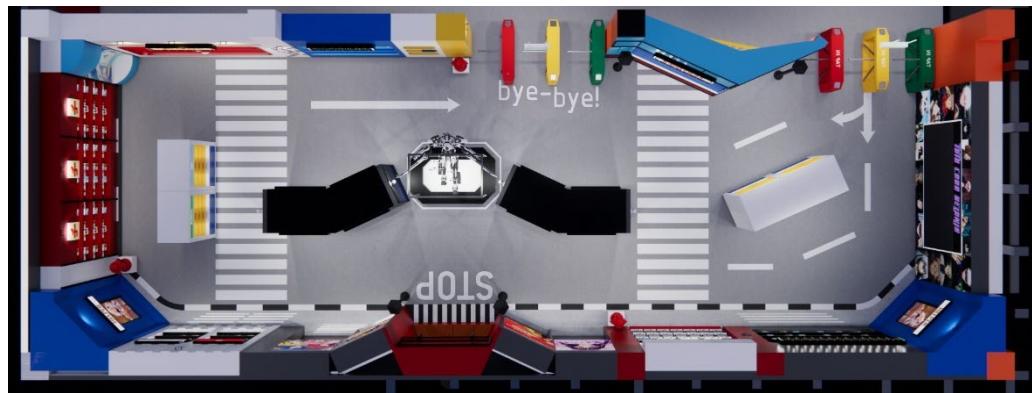
### 4.5.1 Lantai 3 (Store)



Gambar 4. 28 – Layout Store

Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai 3 merupakan area *store* dengan konsep mirip seperti Amazon Go. Area 1 (berwarna merah muda) merupakan area selamat dating. Tersedia panduan untuk bisa masuk ke dalam *store*. Tersedia area duduk diantara tangga untuk tempat membuat akun bagi yang belum punya. Bagi pengunjung yang sudah memiliki akun, bisa langsung *tap-in* untuk masuk *store*. Area 2 (berwarna merah) merupakan area *tap-in* untuk masuk. Area 3 (berwarna kuning) merupakan area tempat belanja pengunjung bebas mengambil benda yang diinginkan, dan meletakkan kembali jika berubah pikiran. Setiap item yang diambil akan otomatis masuk ke *virtual cart*. Area 4 (berwarna biru) merupakan area *tap-out* untuk checkout secara mandiri sekaligus keluar *store*.



**Gambar 4. 29 – render layout store**

Sumber: dokumentasi pribadi



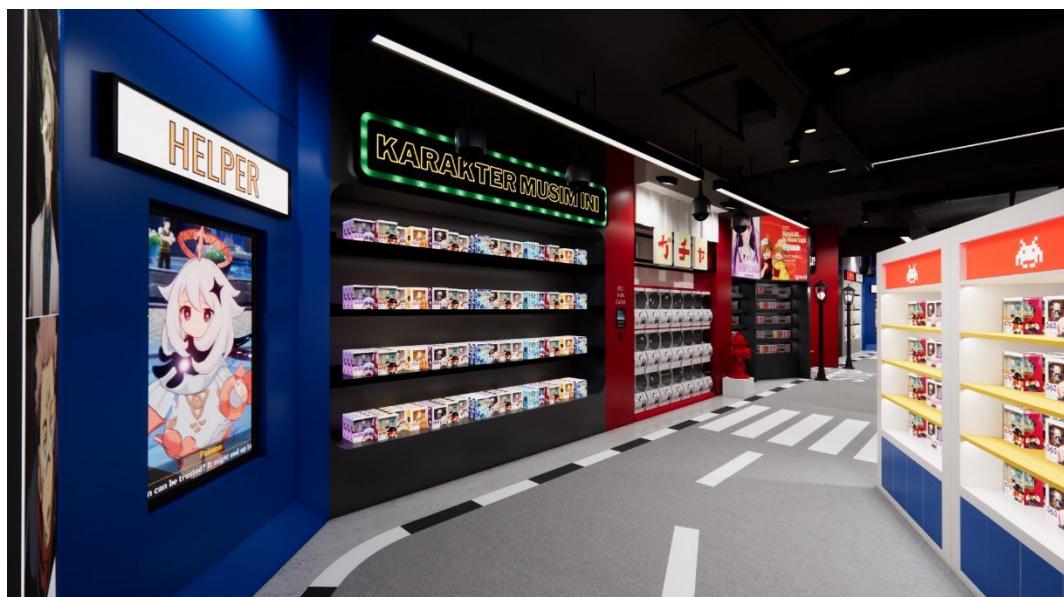
**Gambar 4. 30 – render area tap-in store**

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 31** - render area bookstore

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 32** – render area belanja

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 33 – render area belanja Kyou Hobby Shop**

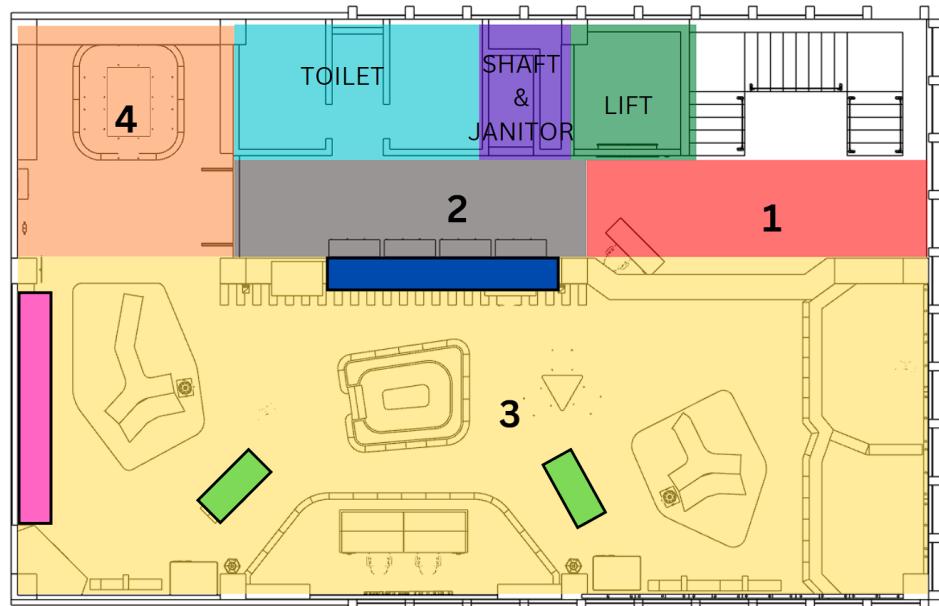
Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 34 - render area belanja Kyou Hobby Shop**

Sumber: dokumentasi pribadi

#### 4.5.2 Lantai 4 (Perpustakaan Manga)



Gambar 4. 35 – layout perpustakaan manga

Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai 4 merupakan area perpustakaan manga. Sama seperti pada store, pengunjung wajib memiliki akun untuk bisa masuk ke dalam perpustakaan. Sebelum masuk ke perpustakaan, pengunjung akan melakukan check-in di meja penjaga depan pada area 1 (berwarna merah). Setelah check-in, pengunjung harus meninggalkan tasnya di loker pada area nomor 2 (berwarna biru). Setelah itu, pengunjung bisa masuk ke area baca perpustakaan di nomor 3. Manga di Kyou akan tersedia dalam 3 bahasa, yaitu bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang. Blok yang berwarna biru merupakan rak manga dengan bahasa Inggris, blok warna hijau muda merupakan rak dengan bahasa Jepang, dan blok warna merah muda merupakan rak dengan bahasa Indonesia. Selain bisa membaca manga dalam bahasa Jepang, pengunjung juga bisa belajar bahasa Jepang di area 4

(berwarna coklat). Di area 4 terdapat buku untuk belajar bahasa Jepang. Jika ada materi atau kata yang tidak dimengerti, pengunjung dapat langsung bertanya ke perpustakawan.



**Gambar 4. 36 -** render perpustakaan manga

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 37 -** render perpustakaan manga

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 38 -** render perpustakaan manga

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 39 –** render perpustakaan manga

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 40** - render perpustakaan manga

Sumber: dokumentasi pribadi

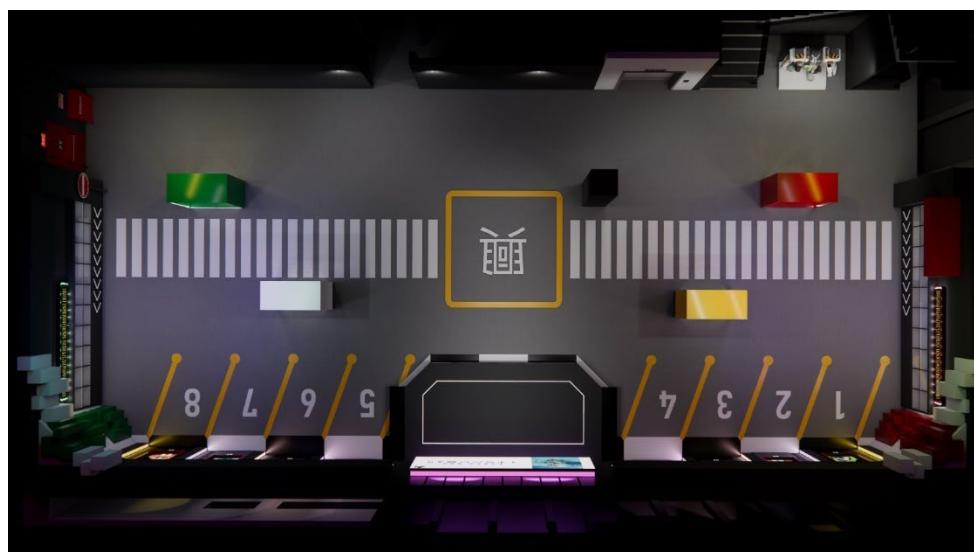
Atmosfir pada ruangan sengaja dibuat berbeda dengan ruangan lain karena kebutuhan. Area perpustakaan akan dipakai untuk membaca. Tema malam akan kurang nyaman untuk membaca, sehingga terjadi perubahan dari atmosfir malam ke pagi.

Warna yang digunakan pada perpustakaan manga ini tetap colorful sesuai dengan konsep awal. Motif kayu digunakan karena kayu banyak digunakan baik sebagai eksterior maupun interior di Jepang. Sebagian besar bahan furnitur terbuat dari multipleks dengan finishing HPL.

#### **4.5.3 Lantai 5 (Gallery)**

Lantai 5 merupakan area gallery. Di area ini, pengunjung dapat mencari informasi mengenai anime/manga dengan layar interaktif. Terdapat juga mini games/quiz berbayar di layar interaktif. Jika mendapat skor tertentu pada games/quiz ini, pengunjung bisa mendapat diskon untuk belanja di store ataupun makan di restoran. Di layer interaktif pengunjung juga bisa berfoto dan berubah menjadi karakter anime dengan menggunakan

teknologi semacam filter Instagram/Snapchat. Hasil foto dapat dikirim melalui email. Selain layer interaktif, terdapat juga layar besar yang menampilkan trailer anime. Digital gallery ini juga bisa dialihfungsikan untuk tempat berkumpul komunitas tertentu untuk mengadakan kegiatan seperti berkumpul, bermain games, ataupun nobar (nonton bareng).



**Gambar 4. 41** – render layout gallery

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 42** – render gallery

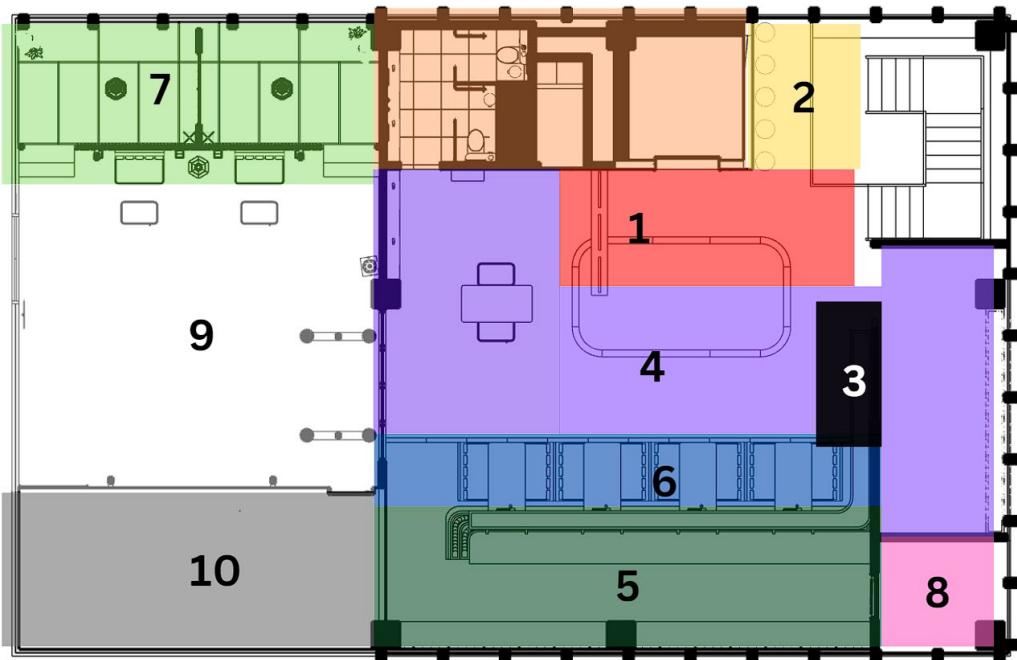
Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 43** – render gallery

Sumber: dokumentasi pribadi

#### 4.5.4 Lantai 6 (Restoran)



Gambar 4.44 – layout restoran

Sumber: dokumentasi pribadi

Lantai 6 merupakan area restoran sushi. Restoran sushi ini menggunakan campuran antara sistem restoran biasa dan kaitenzushi. Pengunjung punya beberapa pilihan untuk menikmati makanannya. Pilihan pertama, pengunjung bisa memesan dan langsung membayar makanan dengan layar yang terdapat pada area 1 (yang berwarna merah). Selesai memesan, pengunjung bisa menunggu di area nomor 2 (berwarna kuning). Makanan akan diantai melalui conveyor belt, dan tiba di area pick order yang berada pada area nomor 3 (berwarna hitam) ketika makanan tiba, nomor pesanan akan disebutkan sebagai giliran untuk mengambil makanan. Dengan begini, makanan di restoran ini bisa dibawa keluar area restoran, dan juga dapat dipesan melalui ojek online.

Pilihan kedua, pengunjung dapat memesan dan langsung membayar makanan pada area 1 (berwarna merah), dan memilih area duduk di dalam area nomor 4 (berwarna ungu) maupun ruang terbuka. Area terbuka di restoran ini ada dua, yaitu area nomor 7 (berwarna hijau) yang merupakan area lesehan, dan area 8 (berwarna putih) yang merupakan area duduk dengan kursi. Jika memesan di area nomor 4, 7, dan 8, makanan akan diantar dengan robot.

Pilihan ketiga, pengunjung bisa duduk langsung di area kaitenzuhi tanpa harus memesan terlebih dahulu. Makanan akan diletakkan di conveyor belt dan selalu berputar. Pembayaran dilakukan melalui tablet yang disediakan di meja.



**Gambar 4. 45** – render layout restoran

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 46 – render restoran**

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 47 – render area restoran**

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 48** – render area restoran

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 49** – render area restoran

Sumber: dokumentasi pribadi



**Gambar 4. 50 – render area restoran**

Sumber: dokumentasi pribadi