



**SDI V**

# RETAIL DESIGN

Dina Fatimah & Ryanty Derwentiana N





# Retail Design

## Tujuan?

Desain interior yang menunjang menjadi sangat penting bahkan dapat menjadi keunggulan kompetitif bagi sebuah toko.

Bertujuan untuk mendorong hasrat membeli konsumen, sehingga terjadi transaksi

Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa perencanaan dan penciptaan suasana interior yang tepat akan mendorong lajunya tingkat penjualan.





● **Tujuan berbelanja tidaklah murni untuk memenuhi dan membeli kebutuhan semata.**

**Adanya kebutuhan psikologi yang sifatnya irasional (selain kebutuhan fungsional), seperti: melepaskan diri dari rutinitas, mempelajari trend baru, kegiatan fisik, sensory stimulation (kegiatan cuci mata), sosialisasi dan bermasyarakat, serta simbol status dan otoritas.**

**Bagi para retailer, desain interior toko dapat membantu membentuk arah maupun durasi perhatian konsumen, sehingga dapat meningkatkan kemungkinan pembelian. Jadi desain toko berfungsi sebagai salah satu stimuli.**

**Suasana dan desain interior yang tepat dapat mendorong konsumen untuk mengunjungi suatu toko.**

**( Levy dan Weitz ,1998:126)**





## ● Desain interior toko dapat mengkomunikasikan citra toko

agar tetap memiliki daya saing, perlunya desain interior yang unik, nyaman namun tetap fungsional dan mendukung suasana berbelanja

Dapat menjadi unsur pembeda dibanding toko lainnya.

Desain dapat mengekspresikan berbagai karakteristik toko dan pencitraan pada pengunjung misalnya toko busana berharap untuk menarik pelanggan skala tertentu dengan citra yang diberikan



- Adanya evolusi dari bentuk-bentuk pusat perbelanjaan itu sendiri akan mendorong bentuk-bentuk interior masing-masing toko sehingga menjadi lebih kreatif

#### 1980an

- pasar tradisional
- *specialty stores*
- desain interior toko bukanlah merupakan sesuatu yang penting.
- Faktor fungsi dan bagaimana *lay out* yang ekonomis dan efisien menjadi faktor pertimbangan terpenting dalam desain

#### 1990an

- Plaza, dan Mall
- unsur desain interior toko mulai diperhatikan dan direncanakan secara lebih agar dapat mencerminkan citra yang diinginkan

#### 2000-an

- Plaza, dan Mall
- bentuk-bentuk pusat perbelanjaan menjadi semakin kreatif dan tematik dengan berbagai fasilitas sosial didukung dengan adanya perkembangan teknologi bahan dan otomatisasi bangunan

# Capaian Desain

konsisten dapat mencerminkan image dan strategi

memberikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung

mempertimbangkan fungsionalitas dan efisiensi

Desain yang flexible

mempertimbangkan keamanan



Apa yang Akan Dirancang?

**Tampak Depan Toko (Storefront)**

**Display Windows**

**Interior Toko**

**Layout Toko (Store Layout)**

**Interior Display (Point Of Purchase)**



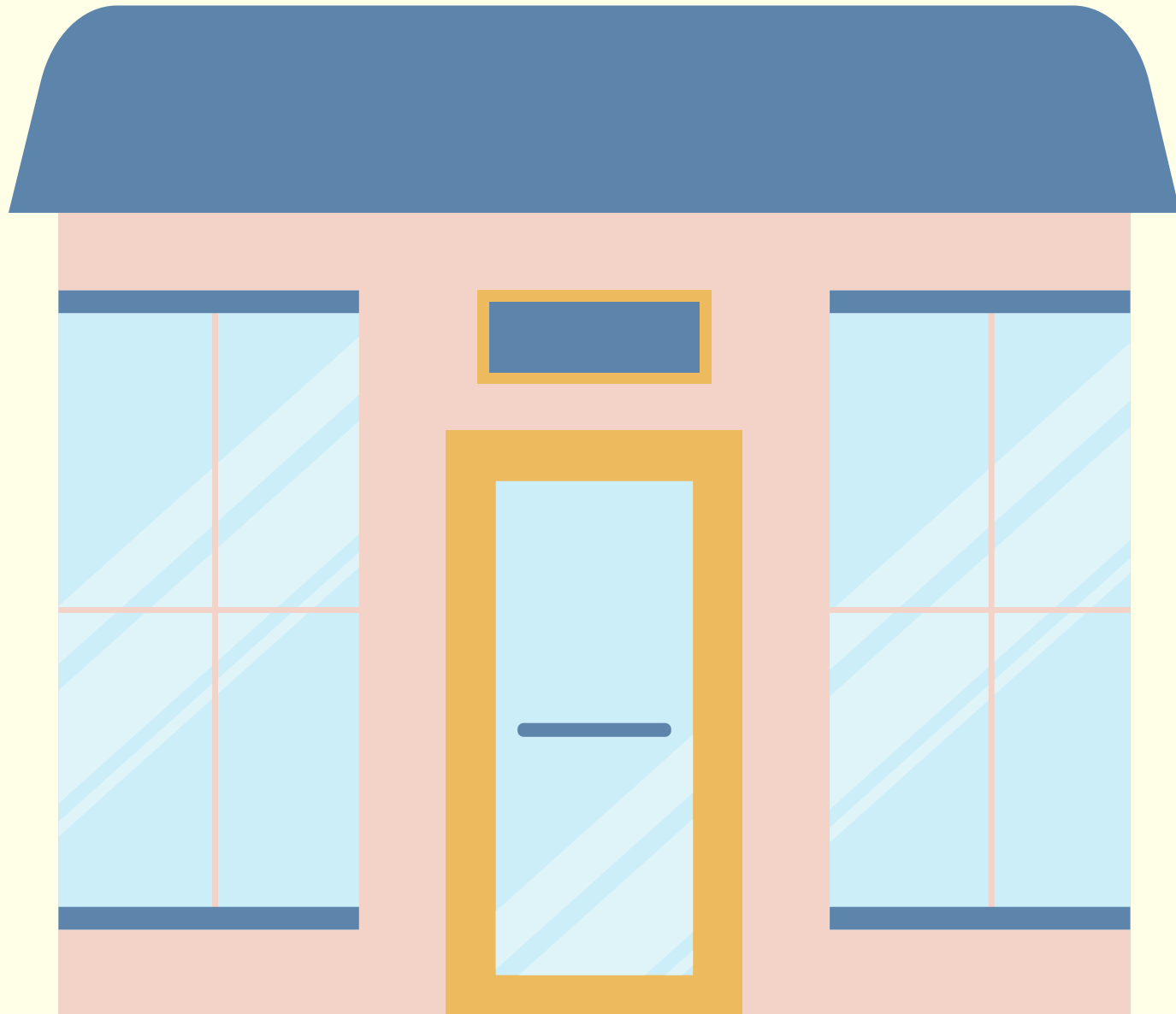


# Store-Front

KARAKTER STOREFRONT TOKO MEMILIKI PENGARUH YANG BESAR PADA STORE IMAGE DAN HARUS DIRENCANAKAN SECARA MATANG.

FACADE TOKO DAPAT DIDEFINISIKAN DENGAN KONDISI EKSTERIOR DARI TOKO TERSEBUT. TERMASUK DI DALAMNYA ADALAH SIGNAGE, PINTU MASUK, EFEK LIGHTING, DAN MATERIAL KONSTRUKSI.

DENGAN TAMPAK LUAR YANG UNIK DAN ATRAKTIF, SEBUAH TOKO DAPAT MENJADI MENARIK UNTUK DIKUNJUNGI.



# Display Window

untuk mengidentifikasi toko dan menarik perhatian pengunjung untuk masuk.

Bentuk yang menarik secara visual akan memperindah bentuk eksterior.

Dengan proporsi yang tepat akan memberikan kemudahan pengunjung untuk melihat tampilan secara lengkap.

Berdampak pada perilaku pembeli.





## Aspek Perancangan Interior :

Pembentuk suasana ruang dalam adalah bidang-bidang ceiling, dinding dan lantai.

Perpaduan penggunaan material dan bahan yang tepat akan memberikan kesan serasi dan menyatu.

Warna, pencahayaan, bau-bauan/odore dan sound.

Perletakan mekanikal dan elektrik yang baik dan terencana akan memberikan kesan visual yang baik pula.

Warna mempengaruhi pembelian ,tingkat pembelian, waktu yang dihabiskan di toko, dan perasaan senang dan kemampuan untuk menarik konsumen pada sebuah display toko.

Poin2 Dalam Perancangan Interior Retail



**Selling space**

**Merchandise space**

**Personnel area**

**Customer area,**

