

PERANCANGAN INTERIOR *TIME CAPSULE THRIFT SHOP CENTER* DI KOTA DENPASAR

Erick Calvin Samudji ¹⁾, Ni Kadek Yuni Utami ²⁾, dan Putu Surya Triana Dewi ³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Bali

²⁾Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Bali

³⁾Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Bali

erickcalvin.int@gmail.com¹⁾, uniyutami@std-bali.ac.id²⁾, trianadewi@std-bali.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : Februari, 2019
Accepted : April, 2019
Publish online : Mei, 2019

A B S T R A C T

With the rise of “sustainable life” activities or lifestyles in the modern era, nowadays people become sensitive and understand about this lifestyle, many things have been developed and started to be done such as minimalist patterns and lifestyles, such as lifestyle to have the goods that are needed and not desired. People start competing to clean their goods by making a full selection of all items in the house and removing items that are not needed, this method is known as “Tidying up” or the art of tidying things. However, this raises various other problems, like the accumulation of household waste that occurs because of the method. Seeing the magnitude of the impact produced by the method, to overcome this problem a thrift shop center is needed in Denpasar and research is carried out using methods that are able to solve the problem, like research that uses structured parameters, like qualitative analysis methods carried out through the process of data analysis from various literatures and interviews with related parties, resulting in a design that accommodates the community to sell or to donate used items to the place of sale of used goods that maintain the value of the goods and places that educate the public that used goods or used clothing basically have high value too.

Key words : Time Capsule Thrift Shop, Used Clothing, Interior Design

A B S T R A K

Dengan maraknya kegiatan atau gaya hidup *Sustainable life* pada era modern saat ini membuat masyarakat mulai peka dan paham mengenai gaya hidup ini, banyak hal yang dikembangkan dan mulai dilakukan seperti pola dan gaya hidup *minimalist* yaitu pola hidup untuk memiliki barang yang dibutuhkan dan bukan yang diinginkan, sehingga masyarakat mulai berlomba-lomba untuk membersihkan barang mereka dengan melakukan seleksi penuh pada seluruh barang dalam rumah dan membuang barang yang

tidak diperlukan, metode ini dikenal dengan *tyding up* atau seni merapikan barang. Namun hal tersebut menimbulkan berbagai masalah lain yaitu menumpuknya pakaian bekas yang dibuang yang terjadi karena metode tersebut. Melihat besarnya dampak yang dihasilkan oleh metode tersebut maka untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah *Thrift Shop Center* di Denpasar dan dilakukanlah penelitian menggunakan metode yang mampu memecahkan masalah tersebut yaitu penelitian yang menggunakan parameter-parameter yang terstruktur yaitu dengan metode analisis kualitatif yang dilakukan melalui proses analisis data dari berbagai literatur dan wawancara pada pihak terkait, sehingga menghasilkan sebuah perancangan yang mawadahi masyarakat untuk mendapatkan ataupun menjual dan menyumbangkan barang-barang bekas tersebut pada tempat penjualan barang bekas yang menjaga nilai barang tersebut dan tempat yang mengedukasi masyarakat bahwa barang atau pakaian bekas pada dasarnya memiliki nilai yang tinggi juga.

Kata Kunci: *Time Capsule Thrift Shop*, Pakaian Bekas, Perancangan Interior

PENDAHULUAN

Mengikuti perkembangan dunia saat ini yang mulai menyoroti tentang "*sustainable life*" yaitu statement yang dikeluarkan PBB (Perserikatan Bangsa Bangsa) dalam *World Commission on Environment and Development* (WCED) yaitu Komisi Dunia untuk Lingkungan dan Pembangunan tahun 1983 yang diketuai oleh Gro Harlem Brundtland melalui sebuah laporan pada tahun 1987 yang berjudul "*Our Common Future*" yang mendefinisikan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development* sebagai : "Pembangunan yang memenuhi kebutuhan masa kini tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri", yang membuat masyarakat dari berbagai kalangan dunia mulai merubah gaya hidupnya menjadi "*sustainable life*" sehingga hal tersebut menjadi *trend* saat ini terlihat dari berbagai aksi di belahan dunia.

Minimalist life atau kehidupan minimalis bukan berarti kita tidak memiliki apa-apa melainkan memiliki apa yang kita inginkan dan memiliki sesuatu yang dibutuhkan tanpa harus membuang uang

dan tenaga, untuk melihat dan memiliki sesuatu yang sebenarnya tidak diinginkan dan tidak dibutuhkan. *Trend* hidup minimalis mulai marak dewasa ini karena generasi saat ini sangat peka dengan sosial media dan cenderung mengikuti idola mereka atau sesuatu yang sedang menjadi *trend* saat ini. maka langkah-langkah kecil yang terlihat dalam jejak media sosial di Indonesia bahkan di daerah-daerah dan pusat kota besar seperti di Denpasar, yang merupakan salah satu kota besar, dengan penduduk yang beragam dari dalam dan luar negeri. *Trend* yang tercipta dapat dilihat dalam *hashtag* (#) di berbagai media sosial seperti *Instagram* dan *twitter* hal-hal seperti : *#sustainablelifesyle* mencapai 212.000 *post*, dan untuk *#minimalistlifestyle* bahkan mencapai 36.700 *post* di *Instagram* per tanggal 26 maret 2019 survey ini menunjukkan gaya hidup seperti ini sudah mulai menjadi *trend* dan bahkan memberikan dampak yang besar bagi kehidupan orang banyak.

Sebagai salah satu dampak dari gaya hidup minimalis, beberapa kegiatan dengan *tagline* seperti *#sparkjoy* yang dipopulerkan oleh Marie Kondo, yang menjelaskan prinsip-prinsipnya tentang

merapikan barang. Menurut Marie pada wawancara dengan *cheatsheed* tahun 2018 inti dari seni merapikan barang adalah : “kita harus bisa memahami apa yang kita butuhkan versus apa yang penting bagi kita” hal ini memperkuat *tagline* KonMarie yaitu *spark joy* atau pemicu kebahagiaan, yang mengharuskan kita memiliki barang yang menimbulkan kebahagiaan atau memicu kita untuk bahagia dan membuang barang yang tidak menimbulkan kebahagiaan bagi kita.

Namun dengan maraknya gerakan *minimalist life* serta semakin banyak pengikut KonMarie, dengan metode *tyding up*. bayangkan apa yang akan terjadi? Yang terjadi adalah penumpukan sampah. Yang disebabkan oleh banyaknya sampah yang disebabkan oleh semakin banyak orang yang membuang barang yang mulai tidak dibutuhkan atau bahkan tidak menciptakan kebahagiaan. Alexandra Spring juga sempat berpendapat dalam artikelnya di *theguardian* yang menyatakan bahwa : “apa yang terjadi selanjutnya? Kemana semua tas itu pergi? Metode Konmari menekankan untuk menyingkirkan hal-hal, tetapi tidak semua hilang begitu saja. Kami menurunkan kantong sampah, lalu melupakannya saat kami kembali ke rumah kami yang baru terorganisir. Keluar dari akal pikiran”. Hal tersebut tentunya menciptakan sebuah *trend* baru dalam media yaitu setiap *personal user* di *Instagram*, *facebook*, ataupun *twitter* dan media sosial lainnya mulai menjual barang-barang yang dinilai masih layak pakai dan masih bisa digunakan, trend tersebut berupa beberpa *hashtag* (#) yang marak dan terjadi di media sosial seperti *#preloved* yang postnya mencapai 5,2 juta post dalam instagram dan *#thrifting* yang mencapai 2 juta post dalam instagram per tanggal 26 maret 2019, hal ini membuktikan masyarakat millennial mulai sadar akan dampak tersebut dan menunjukkan bahwa tidak sedikit orang yang masih membeli barang bekas untuk mengurangi pola belanja yang hedonis walaupun memang tidak sedikit juga yang masih beranggapan buruk dan mempertanyakan kebersihan dan

kelayakan pakaian atau barang bekas yang dijual.

Dengan munculnya berbagai gerakan dan *hashtag* (#) di social media tersebut dan *statement-statement* dari berbagai pakar diatas yang mendukung terjadinya fenomena tersebut membuktikan pengaruh *social media* yang besar dalam kehidupan saat ini. dan bahkan melihat riset diatas membuktikan masyarakat modern saat ini lebih memilih menjual barang bekasnya di media sosial daripada mempercayakan penjual barang bekas untuk menjualnya, ini membuktikan bahwa penyedia barang bekas yang kebanyakan menjual pakaian bekas kurang dipercaya dan memiliki citra yang buruk di masyarakat.

Hal tersebut memacu kita untuk menciptakan sebuah wadah yang mampu menampung “fenomena” yang ada yaitu pakaian dan barang bekas, dan mampu menciptakan sebuah inovasi baru melalui barang bekas dan pakaian bekas tanpa mengurangi nilai sejarah dari barang tersebut serta memberikan *feedback* dan *visual education* bagi masyarakat, sehingga dapat berpikir lebih terbuka dan berkembang. hal-hal tersebut yang diharapkan dan ingin diciptakan dalam perancangan Interior *Time Capsule Thrift Shop Center* di Kota Denpasar ini.

1. METODE

Makalah Dalam perancangan interior *Time Capsule Thrift Shop Center* di Kota Denpasar akan menggunakan salah satu metode desain yaitu metode analisis data kualitatif.

Metode kualitatif merupakan proses analisis data yang di dapatkan melalui literatur – literatur serta teori dari peneliti – peneliti sebelumnya dan data yang di peroleh melalui catatan lapangan, observasi terhadap lokasi redesain dan hasil wawancara dengan pihak – pihak terkait. Tahapan ini dimulai dari menguraikan latar belakang masalah, kemudian merumuskan permasalahan yang terjadi pada lokasi redesain. Dari permasalahan yang telah dirumuskan,

- b. Penataan dalam gaya *eclectic* memungkinkan penggunaan berbagai bahan dekoratif: kayu, batu, logam dan kaca, kain. Perlengkapan plastik dan furnitur juga akan sesuai jika mereka menyatu secara harmonis dengan latar belakang dan trim;
- c. Berbeda dengan gaya *modern - Kitsch* dan *Fusion, Eclectic* tidak memberikan banyak warna-warna cerah. Biasanya, warna latar belakangnya ringan, perabotan dan dekorasi dari warna-warna alami (warna jenuh dan pastel);
- d. Elemen gaya (furnitur, dekorasi, warna, tekstur, bahan) harus kompatibel secara organik, seimbang. Dasar Eklektisme adalah harmoni. Gaya ini bukan eksperimen (sebagai *Fusion*) atau tantangan (sebagai *Kitsch*). Ini adalah penciptaan baru berdasarkan kombinasi gaya yang dikenal;
- e. Gaya ini intim dan asli, inovatif dan dengan unsur-unsur klasik dan *vintage*. Ini ditandai dengan kombinasi fungsi dan bentuk yang keras serta garis-garis lunak.

B. Latar Belakang konsep

Berikut adalah penjabaran konsep yang akan di angkat dalam perancangan ini yaitu *Maximalism*.

1. Definisi *Maximalism*

Maximalisme adalah estetika yang didefinisikan oleh gagasan bahwa "*more is more*". Reaksi terhadap minimalis, desain maksimal didasarkan pada kelebihan dan redundansi. Inilah sebabnya mengapa maksimalisme terlalu rumit, rumit, dan mencolok. *Maximalism* terobsesi dengan detail dan dengan mencampur berbagai jenis elemen yang sudah rumit secara *visual*.

2. *Maximalism* dalam fashion

perancang busana seperti *Dolce dan Gabbana, Haider Ackermann, Etro, Roberto Cavalli* dan *Kenzo* sering menggunakan estetika maksimalis dalam desain mereka. Juga, *fashion icon* seperti *Iris Apfel* adalah contoh yang bagus tentang bagaimana seseorang dapat memakai banyak dan

banyak warna, cetakan, pola dan tekstur dan menciptakan tampilan yang kohesif dan koheren.



Gambar 2. *Maximalism fashion*
Sumber: [google.com/ Maximalism fashion](https://www.google.com/search?q=Maximalism+fashion)

Apa yang diperlukan untuk menciptakan pakaian maksimal yang hebat adalah mata yang mampu melihat keseimbangan dan estetika. Orang harus mengetahui aturan pencampuran warna, menggabungkan cetakan dan memanfaatkan aksesoris sebaik-baiknya dan kemudian menerapkannya bersama-sama pada tingkat ekstrapolasi. Memperoleh tampilan maksimal yang besar menuntut waktu, upaya, dan banyak perhatian, dan, meskipun hasil yang bagus mungkin tidak muncul dari percobaan pertama, latihan akan menjadi sempurna seiring berjalannya waktu.

Maximalisme adalah estetika yang tidak menerima banyak paparan, tetapi ada banyak desainer, *stylist*, dan profesional yang mengaplikasikan kemewahan dalam pekerjaan mereka, serta para penata rias yang membawa warna dan dinamisme kedalam kehidupan *fashion* dunia.

Konsep rancangan interior

"*Eclectic Maximalism*" merupakan : tema dan konsep desain perancangan ruangan yang akan memadukan berbagai macam gaya ruangan dalam satu perancangan nantinya dengan memaksimalkan *display fashion* yang ada dengan perpaduan warna yang *balance* dan menciptakan ruangan yang membuat pengunjung mengingat dan mengetahui kapan dan dimana *trend* tersebut berlaku dan menciptakan kesan

maximalism dengan penggabungan antara ruangan dan *fashion*

a. Visualisasi desain

visualisasi desain akan di aplikasikan menjadi 3 lantai bangunan yang tiap ruangnya yang memiliki pengaplikasian tema berbeda seperti :

1. Foyer

Foyer dalam hal ini merupakan area masuk menuju *shopping center* dimana area ini akan berfungsi sebagai penunjuk arah kemana kita akan berbelanja dan menunjukkan berbagai informasi yang perlu diketahui dalam *shopping center* ini.

2. Tropical Magnificent African / lantai 1

Ruangan yang memiliki kesan *Eclectic* namun dengan kesan *Tropical African* yang dominan dengan pajangan pakaian dan aksesories ala Afrika yang memiliki kesan ruang yang *tropic* dan *colourfull* sesuai dengan kebiasaan penggunaan pakaian Afrika yang kaya warna.



Gambar 3. Tropical African style & interior

Sumber: [google.com/ tropical African style & interior](https://www.google.com/search?q=tropical+African+style+interior)

1. Asian Heritage / lantai 2

Ruangan yang memiliki kesan *eclectic* namun dengan kesan *oriental* yang dominan dengan pajangan pakaian dan aksesories ala negara Asia yang lebih khusus *Chinesse* dan *Japan* serta Indonesia yang memiliki kesan ruang yang mewah namun bernilai etnik yang tinggi.



Gambar 4. China & japan interior

Sumber: [google.com/ China & japan interior](https://www.google.com/search?q=China+Japan+interior)

2. Classic Luxurius / lantai 3

Ruangan yang memiliki kesan *Eclectic* namun dengan kesan klasik yang dominan dengan pajangan pakaian dan aksesories ala Eropa dan amerika yang memiliki kesan ruang yang mewah dan berkelas.



Gambar 5. Classic interior

Sumber: [google.com/ classic interior](https://www.google.com/search?q=classic+interior)

3. Eclectic rooftop garden / lantai 4

Rooftop yang menggabungkan ketiga desain di atas dengan konsep *garden* yang menggabungkan beberapa bagian penting dari desain *classic*, *African* dan *Asian* dalam satu *rooftop*.



Gambar 6. Exterior garden

Sumber: [google.com/ Exterior garden](https://www.google.com/search?q=Exterior+garden)

Window display

Window display merupakan bagian yang sangat penting dalam perancangan ini, selain untuk detail interior namun *window display* juga digunakan untuk mengedukasi *visual* para pengunjung mengenai barang yang dijual.

Berikut adalah berbagai jenis desain *window display* yang akan digunakan pada perancangan nantinya :

1. Open Window Display

Window display seperti ini biasanya memberikan Tampilan jendela belakang yang terbuka memberikan pandangan lebih jauh ke dalam toko.

Jenis *windows display* seperti ini akan digunakan pada perancangan area lantai 1



Gambar 7. *Open Window Display*
 Sumber: (<https://www.unibox.co.uk/news-inspiration/types-importance-of-window-displays>)

2. *Closed Window Display*

Desain window display ini menciptakan struktur kisi yang menambahkan kedalaman pada layar dan dudukan di hadapan layar tertutup. Yang memberi kesan berada dalam ruangan sendiri dan tidak memperlihatkan bagian dalam toko. Jenis *windows display* seperti ini akan digunakan pada perancangan area lantai 2 dan 3



Gambar 8. *Closed Window Display*
 Sumber: (<https://www.unibox.co.uk/news-inspiration/types-importance-of-window-displays>)

3. *Island Window Display*

Window display seperti ini biasanya ditemukan di *department store* dan *flagship store* besar, jenis desain *display* seperti ini biasanya ingin menciptakan fokus pada produk atau promosi terbaru. Jenis *windows display* seperti ini akan digunakan pada perancangan area tengah lantai 2 dan 3 serta *roftop*.



Gambar 9. *Island Window Display*
 Sumber: (<https://www.unibox.co.uk/news-inspiration/types-importance-of-window-displays>)

4. *Corner window displays*

Desain window display ini biasanya berada pada pojok sebuah toko atau pojok ruangan, desain ini memanfaatkan pojok ruangan untuk menciptakan sebuah tempat yang fungsional dan menunjukkan pemanfaatan ruang. Jenis *windows display* seperti ini akan digunakan pada perancangan area lantai 1



Gambar 10. *Corner Window Display*
 Sumber: (<https://www.unibox.co.uk/news-inspiration/types-importance-of-window-displays>)

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan interior *Time Capsule Thrift Shop Center* di kota Denpasar ini pada dasarnya adalah menciptakan sebuah rancangan bangunan interior yang mampu memenuhi kebutuhan ruang dengan segala fasilitas yang mampu menunjang segala aktivitas dan civitas di dalamnya serta menghadirkan sebuah rancangan interior yang mampu menyediakan kebutuhan *trend* dari masa ke masa kepada masyarakat serta sebuah wadah bagi anak muda untuk berkaeya menghasilkan sebuah karya baru dari barang bekas melalui *custome area* dan juga menyediakan wadah bagi masyarakat untuk berbagi kepada sesama yang membutuhkan melalui *charity now*, yaitu program dalam *thrift shop* ini yang mewadahi masyarakat untuk menyumbangkan pakaian bekas untuk saudara-saudara yang membutuhkan. Serta program *trade the hype* yaitu

program yang mewadahi masyarakat yang memiliki koleksi pakaian vintage untuk ditukar dengan barang vintage yang diinginkan. Dengan hadirnya berbagai program tersebut dalam perancangan ini diharapkan mampu mengedukasi masyarakat akan *trend, custome and charity* dan tentunya *thrift shop* itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amanda H., 2019, *Tidying Up with Marie Kondo: What Does 'Spark Joy' Really Mean?*, [online], (<https://www.cheatsheet.com/entertainment/tidying-up-with-marie-kondo-what-does-spark-joy-really-mean.html/>, diakses tanggal 25 maret 2019).
- [2] Alexandra S., 2019, *Marie Kondo, you know what would spark joy? Buying less crap*, [online], (<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/jan/10/marie-kondo-you-know-what-would-spark-joy-buying-less-crap/>, diakses tanggal 25 maret 2019).
- [3] Candice E., 2018, *The Road to a Simple Life: Minimalist Living Without Going Overboard*, [online], (<https://www.listenmoneymatters.com/minialmalist-living/>, diakses tanggal 25 maret 2019).
- [4] Catrin M., 2010, *Eclectic Decor: Mixing Old and New Styles*, [online], (<https://www.apartmenttherapy.com/eclectic-decor-134813/>, diakses tanggal 25 maret 2019).
- [5] Rinkesh, 2014, *What is sustainable living*, [online], (<https://www.conserve-energy-future.com/15-ideas-for-sustainable-living.php>, diakses tanggal 25 maret 2019).
- [6] _____, 2014, *The Brundtland Report 'Our Common Future'*, [online], (<https://www.sustainabledevelopment2015.org/AdvocacyToolkit/index.php/earth-summit-history/historical-documents/92-our-common-future>, diakses tanggal 26 maret 2019).
- [7] _____, 2017, *Matters of Style: Maximalism and Fashion*, [online], (<https://attireclub.org/2017/08/07/matters-of-style-maximalism-and-fashion/>, diakses tanggal 26 maret 2019).
- [8] _____, 2015, *Eclectic Interior Design Style*, [online], (<https://www.smalldesignideas.com/eclectic-interior-design-style.html/>, diakses tanggal 26 maret 2019).