



JURNAL VASTUKARA: JURNAL DESAIN INTERIOR, BUDAYA,
DAN LINGKUNGAN TERBANGUN
e-ISSN 2798-1703
Hal 135-143
Volume 5 Nomor 2 Oktober 2025
DOI: 10.59997/vastukara.v5i2.4668

PENERAPAN KONSEP *SHINE OF TECH* PADA BANGUNAN KOMERSIAL DEWATA COMPUTER

Velli Rahma Aulia¹, I Wayan Balika Ika²

^{1,2}Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali

E-mail : ¹vellina918@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi digital semakin pesat, terutama dalam sektor gadget telah mengubah cara pandang manusia berinteraksi dengan teknologi terutama *gadget*, saat ini peningkatan jumlah pengguna gadget di segala usia meningkat hal ini menuntut adanya ruang retail yang tidak hanya sekadar tempat penjualan, namun juga menciptakan suatu pengalaman yang mengesankan dan positif bagi pelanggan. Penelitian ini mengkaji secara mendalam peran desain interior dalam meningkatkan daya tarik dan kinerja toko gadget, dengan mengambil kasus toko gadget Dewata Komputer sebagai studi kasus. Suatu *brand* harus memiliki suatu ciri khas atau identitas yang kuat, guna membangun ingatan positif pada pelanggan toko sehingga retail ini lebih mudah dikenali dan diingat oleh konsumen. Selain itu, ciri khas visual desain diperlukan sebagai suatu identitas yang membedakan dengan kompetitor *gadget* lainnya. Melalui observasi di lapangan dan juga identifikasi masalah, toko gadget ini dirancang ulang dengan menggunakan konsep desain "*Shine of Tech*", desain ini diusung dengan menggunakan jenis konsep desain pragmatis, dimana konsep ini merupakan suatu konsep dengan pendekatan yang mengintegrasikan estetika minimalis modern dan fungsionalitas optimal. Konsep ini bertujuan menciptakan suasana yang tidak hanya nyaman dan menarik, tetapi juga mencerminkan inovasi teknologi yang ditawarkan oleh produk-produk yang dijual. Dengan menganalisis secara mendalam penerapan konsep desain ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan desain interior toko ritel, khususnya dalam era digital yang terus berkembang.

Kata kunci : desain interior, gadget, brand

ABSTRACT

The rapid development of digital technology, especially in the gadget sector, has changed the way humans interact with technology, especially gadgets, currently the increasing number of gadget users at all ages is increasing, this requires a retail space that is not just a place of sale, but also creates a memorable and positive experience for customers. This research examines in depth the role of interior design in improving the attractiveness and performance of gadget stores, by taking the case of Dewata Komputer gadget store as a case study. A brand must have a strong characteristic or identity, in order to build positive memories in store customers so that this retail is more easily recognized and remembered by consumers. In addition, visual design characteristics are needed as an identity that distinguishes it from other gadget competitors. Through field observations and problem identification, this gadget store is redesigned using the "Shine of Tech" design concept, this design is carried out using a type of pragmatic design concept, where this concept is a concept with an approach that integrates modern minimalist aesthetics and optimal functionality. This concept aims to create an atmosphere that is not only comfortable and attractive, but also reflects the technological innovations offered by the products sold. By deeply analyzing the application of this design concept, this research is expected to make a valuable contribution to the development of retail store interior design, especially in the ever-evolving digital era.

Keywords : Interior Design, Gadget, Brand

Diterima pada 2 Januari 2025

Direvisi pada 7 April 2025

Disetujui pada 27 Agustus 2025

PENDAHULUAN

Menurut (Darmastuti & Noorwatha, 2023) pandangan dalam segi bisnis terus berubah, identitas merek merupakan aset yang tak ternilai. Baik bagi merek yang sudah lama berdiri maupun merek baru, membangun dan mempertahankan identitas yang kuat merupakan elemen kunci

keberhasilan dalam dunia bisnis. Menurut (Kusumowidagdo, 2005) Seiring dengan berkembangnya sektor ritel, jumlah toko yang terus bertambah, agar retail tetap kompetitif toko-toko perlu memiliki desain interior yang unik, nyaman, fungsional, dan mampu menciptakan pengalaman berbelanja yang tak terlupakan. Desain interior yang efektif dapat membantu membedakan toko dari pesaing, mencerminkan identitas merek, sehingga konsumen juga tertarik. Evolusi desain interior pada pusat perbelanjaan yang terus terjadi akan memicu perkembangan desain yang kreatif dan inovatif. Selain itu, pihak desainer interior dan pemilik atau *owner* harus memiliki kerjasama yang baik agar mampu menciptakan sebuah atmosfer ruangan yang tepat. Selain daya tarik pengunjung, desain interior yang memiliki konsep desain baik mampu mempengaruhi emosional pengunjung serta mampu menciptakan emosi positif yang membuat pengunjung melakukan transaksi pembelian pada retail tersebut (Ramadhan & Ratnawili, 2024). Pada kasus retail gadget dewata komputer ini, desain toko merupakan salah satu cara untuk menarik minat pelanggan, dengan bangunan yang memiliki estetika yang baik dari segi pencahayaan, penghawaan dan juga *layout* yang baik mampu menjadikan sebuah bisnis ritel ini digemari oleh pengunjung, kasus toko gadget ini terletak di jalan kompleks pertokoan Sudirman Agung, Jl. P.B. Sudirman Blok A-53, Dauh Puri Klod, Denpasar Selatan, Denpasar City, Bali. Terdapat beberapa fasilitas seperti, *display* atau *showroom*, bagian administrasi, gudang, *office*, toilet. Selain harus memiliki fungsi, penerapan unsur estetika pada toko juga sangat penting untuk menarik minat pelanggan.

Latar belakang ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang desain interior toko gadget dewata komputer. Latar belakang ini juga bermanfaat untuk menentukan rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan metode penelitian yang akan digunakan dalam mendesain toko gadget dewata komputer

METODE

Pada penelitian ini digunakan metode observasi non-partisipan, pada toko gadget Dewata Komputer yang terletak kompleks pertokoan Sudirman Agung, Jl. P.B. Sudirman Blok A-53, Dauh Puri Klod, Denpasar Selatan, Denpasar, Bali. Observasi ini dilakukan pada tanggal 7 September 2024. Pada metode penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan tanpa ikut serta melakukan kegiatan atau aktivitas yang ada dalam toko tersebut saat pengamatan. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan berbagai informasi penting, seperti lokasi bangunan, identifikasi kasus yang relevan, serta pengamatan terhadap aktivitas yang terjadi di dalam toko. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan salah satu karyawan yang bekerja kurang lebih satu tahun di toko gadget dewata komputer ini untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, selain itu peneliti juga melakukan dokumentasi foto untuk data pendukung sebagai dokumentasi. Metode analisis yang peneliti lakukan adalah menggunakan metode analisis penelitian kualitatif yang dimana observasi ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dari wawancara, catatan pada saat survey lapangan yang telah dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti dapat menyusun laporan hasil penelitian dengan sistematis dan terorganisasi dan catatan lapangan akan dikategorikan berdasarkan kategori tertentu untuk memudahkan analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana desain interior Toko Gadget Dewata Komputer memengaruhi pengalaman pelanggan dan keputusan pembelian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah desain, yang berasal dari kata '*design*' dalam bahasa Inggris, adalah suatu proses kreatif merancang suatu karya yang unik dan menarik. Desain tidak hanya memperhatikan keindahan visual, tetapi juga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Desain interior, menurut para ahli, merupakan suatu proses perencanaan dan penataan ruang yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, aman, fungsional, dan estetis. Desain interior tidak hanya memperhatikan aspek visual, tetapi juga kebutuhan fisik, psikologis, dan sosial penghuninya. Desain interior mencakup banyak hal, seperti penggunaan material yang tepat, tata letak, pencahayaan, dan estetika. Dalam segi bisnis sebuah desain digunakan tidak hanya menunjang

aktivitas di dalamnya namun juga memberikan pengalaman positif dalam berbelanja, untuk meningkatkan penjualan, menurut (Manikam & Noorwatha, 2021) desainer interior perlu menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi konsumen. Hal ini dapat dicapai dengan mengoptimalkan elemen desain yang memengaruhi psikologi pelanggan, seperti pencahayaan, pemilihan warna, dan tata letak ruangan. Di sisi lain, menurut (Darmastuti & Noorwatha, 2023) dalam menghadapi perubahan dalam segi pandangan bisnis, identitas merek menjadi aset berharga yang tidak dapat diabaikan. Baik bagi merek yang sudah mapan maupun yang baru berkembang, membangun dan mempertahankan identitas yang kuat merupakan suatu kunci keberhasilan dalam membangun bisnis. Pertumbuhan signifikan di sektor ritel semakin menunjukkan pentingnya menciptakan identitas merek yang relevan dan mampu menarik perhatian konsumen. Pada kasus bangunan komersial toko gadget dewata komputer ini berfokus pada penyediaan berbagai perangkat elektronik, seperti *smartphone*, tablet, laptop, kamera digital, *smartwatch*, dan aksesoris lainnya, yang memenuhi kebutuhan teknologi dan konektivitas pelanggan pada era modern. Dengan menawarkan beragam produk yang mendukung aktivitas sehari-hari, toko gadget bertujuan memberikan solusi lengkap bagi konsumen di era digital. Selain menjual berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan aksesoris, toko gadget dewata komputer juga menyediakan layanan tambahan, seperti perbaikan perangkat, layanan pelanggan, serta penjualan produk terkait paket data, kartu SIM, atau aksesoris tambahan. Toko gadget dapat beroperasi secara fisik di lokasi strategis atau secara *online* melalui platform *e-commerce*, memungkinkan pelanggan untuk mengakses teknologi terbaru dengan mudah. Toko gadget tidak hanya menjadi tempat untuk membeli perangkat elektronik tetapi juga berfungsi untuk *upgrade* dan menemukan teknologi terbaru yang mendukung pengalaman digital pelanggan. Selain itu, untuk mendukung operasional sebuah toko gadget struktur organisasi toko gadget ini melibatkan beberapa peran penting. Seperti, manajer yang bertanggung jawab atas pengelolaan keseluruhan toko, termasuk pengawasan karyawan, pengambilan keputusan strategis, dan menjaga hubungan dengan pemasok serta pelanggan. Supervisor divisi penjualan dan pelayanan memimpin tim penjualan, merancang strategi pemasaran, mencapai target, dan memastikan pelayanan pelanggan yang optimal.

Selain itu, supervisor divisi servis elektronik mengelola tim layanan purna jual, menangani perbaikan produk, dan memastikan kualitas garansi. Kasir berperan dalam menangani transaksi dan menjaga pembukuan yang akurat. Tim penjualan berinteraksi langsung dengan pelanggan untuk membantu mereka memilih produk yang sesuai, sementara tim servis elektronik bertanggung jawab atas perawatan dan perbaikan perangkat. Pembagian tugas yang jelas ini memastikan toko dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dengan baik dan efisien. Dalam perancangan desain dibutuhkan sebuah konsep desain yang matang dan mampu untuk menjawab permasalahan pada kasus di lapangan, menurut (cahyadi, 2023)

konsep desain merupakan sebuah gagasan utama yang menjadi landasan dalam menciptakan sebuah desain. Sebuah desain yang dirancang tanpa konsep desain yang terstruktur dengan baik, maka hasil akhir dari sebuah desain cenderung kurang optimal dan sulit menyampaikan pesan yang ingin disampaikan secara efektif. Sebuah konsep yang kuat tidak hanya membantu menyelaraskan aspek visual dan fungsional, namun juga memastikan bahwa desain mampu menciptakan pengalaman yang berkesan dan relevan bagi pengguna. Menurut (Santosa, 2005) Konsep desain memiliki peran yang sangat penting dalam proses perancangan interior. Dengan adanya konsep, berbagai masalah yang muncul dalam perancangan dapat dirumuskan dalam bentuk abstrak sebagai dasar atau panduan. Rumusan ini kemudian dapat diterjemahkan ke dalam langkah-langkah teknis yang konkret, sehingga konsep tersebut dapat diwujudkan secara nyata, terukur, dan divisualisasikan dengan jelas. Melalui pendekatan ini, konsep desain diharapkan mampu menyatukan seluruh elemen perancangan, menghasilkan sebuah desain yang utuh, terintegrasi, dan harmonis. Selain itu menurut (sunarmi, 2013) seorang desainer harus mampu memahami fenomena pengguna, yang merupakan suatu aspek penting yang menjadi dasar analisis dalam proses perancangan desain. Pada toko gadget dewata komputer yang terletak di kompleks pertokoan Sudirman Agung, Jl. P.B. Sudirman Blok A-53, Dauh Puri Klod, Denpasar Selatan, Denpasar, Bali. Ini memiliki permasalahan yakni pencahayaan yang kurang

mendukung adanya aktivitas jual beli gadget yang tepat, dan layout ruangan yang kurang terorganisir. Berikut merupakan dokumentasi kondisi toko gadget Dewata Komputer ;



Gambar 1. Kondisi ruangan saat terdapat pengunjung
(sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa ruangan tersebut terlihat kurang terorganisir dan pengunjung tidak dapat memilih dan melihat barang yang mereka inginkan karena terbatasnya ruang pada toko ini, oleh karena itu dibutuhkannya sebuah konsep yang matang yang mampu menjadi langkah awal yang sangat penting dalam proses desain, pada kasus ini dilakukan juga relokasi tanah dengan ukuran 18m x 20m di Jalan Raya No. 1, Tuban, Kecamatan Kuta, Badung. Dalam hal ini konsep yang digunakan pada desain ini adalah *"Shine Of Tech"* merupakan suatu kata dalam bahasa inggris, *shine* memiliki arti cahaya sedangkan *"tech"* merupakan singkatan dari *technology* yang memiliki arti teknologi, jika digabungkan *"shine of tech"* memiliki makna kilauan teknologi, yang merujuk pada perpaduan antara harmonisasi cahaya dan kecanggihan teknologi pada toko ini. *"Shine of tech"* merupakan jawaban dari permasalahan yang ada pada kasus retail toko gadget dewata *computer* yang menghadirkan sebuah desain dengan menggunakan gaya minimalis modern serta gabungan pencahayaan alami dan buatan yang mampu membuat suatu ruangan memiliki pencahayaan yang baik. Penggunaan konsep ini diinginkan untuk membuat suatu ruangan tidak hanya menjadi suatu ruangan untuk transaksi saja namun juga mampu memberikan pengalaman positif untuk konsumen yang berbelanja pada toko ini. Berdasarkan pengertian *"shine of tech"* tersebut, konsep desain ini relevan dengan keinginan pemilik toko gadget dewata *computer*. Selain itu kata *"tech"* atau *"technology"* merupakan makna dari kecanggihan produk teknologi yang dijual pada toko ini dalam berbagai merek produk. Perancangan desain yang digunakan pada toko gadget dewata *computer* ini menggunakan jenis konsep pragmatis. Jenis konsep ini merupakan pendekatan desain yang berfokus pada fungsi dan kegunaan dalam suatu ruangan. Jenis konsep ini dirancang sesuai kebutuhan pengguna, kemudahan bagi pengguna untuk menjangkau fasilitas maupun ruangan yang dibutuhkan pengguna, serta menjadikan jenis konsep ini sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Pada konsep *shine of tech* ini penggunaan jenis konsep pragmatis ini menekankan pada fungsionalitas tanpa mengorbankan estetika ruangan, dengan penggunaan gaya minimalis modern menciptakan suatu desain yang bersih dan fungsional. Jenis konsep ini digunakan dengan tujuan untuk menciptakan keindahan visual dan fungsionalitas baik ruangan dan fasilitas. Konsep desain *shine of tech* ini akan digunakan sebagai suatu konsep pada rancangan desain toko gadget dewata *computer*, konsep ini dirancang untuk menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang terdapat pada toko gadget dewata *computer*, seperti pencahayaan yang kurang, tata letak fasilitas yang kurang terorganisir dengan baik. Kriteria khusus pada desain ini yakni modern, pencahayaan dan tata letak fasilitas. Kriteria ini didapatkan dari riset dari survei yang telah dilakukan sebelumnya.

Pada desain ini digunakan gaya desain minimalis modern. Berikut merupakan hasil perancangan ulang pada kasus toko gadget dewata komputer ini :



Gambar 2 Mind Map
(Sumber : Dokumen Pribadi,2024)



Gambar 3. Moodboard
(Dokumen Pribadi, 2024)

Gubahan Ruang



Gambar 4 Denah Penataan
(Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 5. Ruang Display produk
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 6. Ruang Istirahat Pegawai
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 7. Ruang Manager
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 8. Ruang Rapat
(Sumber :Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 9. Ruang Supervisor
(Sumber :Dokumen Pribadi, 2024)



Gambar 10. Ruang Servis Elektronik
(Sumber :Dokumen Pribadi, 2024)

FASAD BANGUNAN



Gambar 11. Fasad Dewata Komputer
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2024)

SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong perubahan gaya hidup masyarakat modern, termasuk meningkatnya kebutuhan akan perangkat elektronik yang canggih dan konektivitas yang optimal. Salah satu toko gadget, seperti Dewata Komputer, tidak hanya menyediakan beragam produk teknologi tetapi juga menawarkan layanan tambahan, seperti perbaikan perangkat dan konsultasi teknis, untuk memenuhi kebutuhan pelanggan secara menyeluruh. Dalam perancangan interior toko ini, konsep desain yang matang menjadi kunci untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman positif bagi pengunjung. Konsep "*Shine of Tech*," yang menggabungkan elemen pencahayaan alami dan buatan dengan gaya minimalis modern, dirancang untuk menciptakan ruang yang terang, estetik, dan fungsional. Dengan jenis konsep pragmatis, desain ini berfokus pada efisiensi tata letak, kemudahan akses, dan estetika ruang, menjadikannya solusi dari tantangan operasional toko. Konsep ini relevan dengan visi toko untuk menghadirkan keindahan visual sekaligus mendukung kebutuhan pelanggan akan teknologi, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan kenyamanan berbelanja. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengembangkan konsep desain interior toko gadget yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga meningkatkan pengalaman berbelanja pelanggan. Studi ini menyoroti pentingnya kombinasi pencahayaan dan tata letak yang baik untuk meningkatkan daya tarik visual dan kenyamanan, yang berpotensi memiliki dampak positif pada penjualan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di dua lokasi toko gadget kompetitor, sehingga hasilnya mungkin tidak representatif untuk toko lain. Selain itu, penelitian ini tidak secara mendalam meneliti bagaimana desain interior memengaruhi perilaku konsumen. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas penelitian ke berbagai jenis dan lokasi toko gadget untuk memahami lebih baik hubungan antara desain interior dan pengalaman berbelanja pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi Smartphone Pada Interaksi Sosial. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- cahyadi, dian. (2023). *Memahami Konsep Desain: Menjadi Lebih Kreatif dan Efektif dalam Mendesain*. https://www.researchgate.net/publication/369230114_Memahami_Konsep_Desain_Menjadi_Lebih_Kreatif_dan_Efektif_dalam_Mendesain
- Darmastuti, P. A., & Noorwatha, I. K. D. (2023). MEMPERKUAT CITRA BRAND MELALUI INTERIOR: GERAJ TANAMERA, SUNSET ROAD, BALI. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.59997/vide.v3i1.2327>
- Kusumowidagdo, A. (2005). PERAN PENTING PERANCANGAN INTERIOR PADA STORE BASED RETAIL. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Manikam, R. D., & Noorwatha, I. K. D. (2021). TINJAUAN PSIKOLOGI DESAIN INTERIOR RETAIL. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v1i1.161>
- Ramadhan, A. F., & Ratnawili, R. (2024). PENGARUH DESAIN INTERIOR TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Restoran Lavenrice Bengkulu). *Jurnal Entrepreneur dan Manajemen Sains (JEMS)*, 5(1), 211–220. <https://doi.org/10.36085/jems.v5i1.5962>
- Santosa, A. (2005). PENDEKATAN KONSEPTUAL DALAM PROSES PERANCANGAN INTERIOR. *Dimensi Interior*, 3(2).
- sunarmi. (2013). *Peran Riset dalam erwujudan Desain*. Vol. 5, No. 1.