

**PERANCANGAN INTERIOR
SHOWROOM FURNITUR DAN KANTOR
CV. MONCER KARYA LUHUNG – KUDUS**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN INTERIOR
SHOWROOM FURNITUR DAN KANTOR
CV. MONCER KARYA LUHUNG – KUDUS**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior
2016



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus karena dengan limpahan kasih, hikmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak dan Ibuk tercinta untuk segala doa, pengorbanan, dan dukungannya.
2. Adik – adikku terkasih Eden dan Rora.
3. Seluruh pihak CV. Moncer Karya Luhung, Kudus yang telah membantu dalam proses pengumpulan data.
4. Bapak Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Hangga Hardika, S.Sn.,M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, masukan, kritik, dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn.,M.Ds selaku Dosen Wali.
7. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman – teman seperjuangan, Irma Putri Anggreni, Fanny Noor Baiti, Wahyu Kusumawardani, Ayuning Khairunnisa, Metta Apriyana, Andra Estu Mumpuni, Lintang Laili, dan Diah Septiana yang banyak memberikan masukan, dukungan, dan semangat selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
11. Sahabat dan *partner sharing* ilmu Aurelia Adela Pakke (DKV UMN '12) dan Elyzabeth Gracia (DKV ISI Yogyakarta '12) atas dukungan semangat dan masukan – masukannya.
12. Endra Ade Winata (Pak Endra) dan Aurora Nirmalarasati (DKV ISI Yogyakarta '12) atas segala bantuannya dalam proses menjelang sidang.
13. Teman – teman seangkatan INDIS (PSDI 2012).
14. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung mendukung kelancaran Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 14 Juni 2016
Penulis

Putri Yehkwah Pangestika

ABSTRAK

CV. Moncer Karya Luhung adalah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur dan retail furnitur serta aksesoris interior. Sebagai perusahaan yang baru berdiri, CV. Moncer Karya Luhung membutuhkan *showroom* dan kantor untuk mengakomodasi kebutuhan pra produksi, display produk, sarana marketing, dan pengenalan profil perusahaan kepada klien/*buyer* potensial.

Perancangan difokuskan pada desain *showroom* furnitur dan kantor yang terintegrasi, efektif, serta merespon kondisi lokasi proyek. Selain itu desain juga difokuskan untuk menghadirkan interior *showroom* furnitur yang representatif dan atraktif serta berbasis pada “*experiencing the product*”.

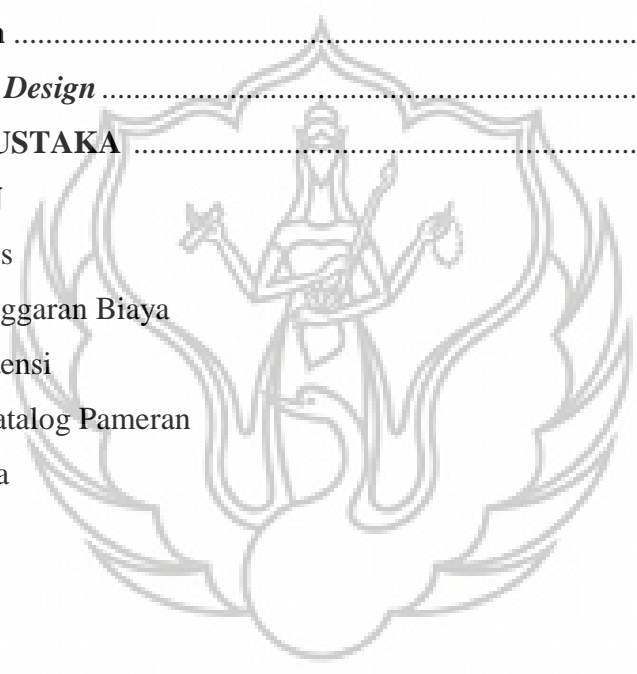
Konsep yang diangkat dalam perencanaan dan perancangan *showroom* furniture CV. Moncer Karya Luhung adalah “Eksplorasi Filosofi Jati Genjah”. Konsep tersebut menjawab permasalahan utama desain yang terbagi dalam tiga kategori yaitu fleksibilitas, representatif, dan *eco-friendly*.

Kata kunci: *showroom, furnitur, fleksibilitas, representatif, eco-friendly*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Alasan Pemilihan Proyek	2
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	4
A. Deskripsi Proyek	4
1. Tujuan Perancangan	4
2. Sasaran Perancangan	4
3. Data Lapangan	4
a.) Data Fisik	4
b.) Data Non Fisik	12
B. Program Perancangan	19
1. Pola Pikir Perancangan	19
2. Cakupan dan Arahan Tugas	20
3. Keinginan Klien	21
4. Kebutuhan Pengguna	22
5. Organisasi dan Hubungan antar Ruang.....	23
6. Pola Aktivitas Pengguna	24
7. Data Literatur	25
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	55
A. Pembentukan Karakter Ruang dan Elemen Interior.....	55

B. Identifikasi Permasalahan Ruang	55
BAB IV KONSEP DESAIN	58
A. Konsep Perancangan	58
1. Konsep Fungsi.....	58
2. Konsep Visual	59
3. Daftar Kebutuhan Ruang.....	63
B. Konsep Perancangan Fisik	64
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
C. Final Design	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	
Konsep Grafis	
Rencanan Anggaran Biaya	
Lembar Asistensi	
Poster dan Katalog Pameran	
Gambar Kerja	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lokasi dilihat dari Satelit	5
Gambar 2.2. Area Workshop Eksisting.....	5
Gambar 2.3. Fasad Area Workshop Eksisting	6
Gambar 2.4. Sisi Samping Area Workshop Eksisting	6
Gambar 2.5. Lokasi Rencana Pembangunan Showroom	7
Gambar 2.6. Lokasi Rencana Pembangunan Showroom	7
Gambar 2.7. Denah Lantai 1	8
Gambar 2.8. Denah Lantai 2	9
Gambar 2.9. Potongan A Showroom	10
Gambar 2.10. Potongan B Showroom	10
Gambar 2.11. Potongan C Showroom	10
Gambar 2.12. Potongan D Showroom	10
Gambar 2.13. Logo Perusahaan	12
Gambar 2.14. <i>Console Table and Mirror</i> MKL 1.....	13
Gambar 2.15. <i>Console Table and Mirror</i> MKL 1.....	13
Gambar 2.16. <i>Organic Coffee Table</i> MKL.....	14
Gambar 2.17. <i>Foyer Table</i> MKL.....	14
Gambar 2.18. Contoh Produk Kursi MKL.....	15
Gambar 2.19. Alur Produksi CV. Moncer Karya Luhung	18
Gambar 2.20. Pola Pikir Perancangan.....	20
Gambar 2.21. Hubungan Antar Ruang Gedung Eksisting Lt. 1	23
Gambar 2.22. Hubungan Antar Ruang Gedung Showroom Lt. 1	23
Gambar 2.23. Hubungan Antar Ruang Lt 2 Gedung Showroom & Eksisting	24
Gambar 2.24. Pola Aktivitas Staf/Karyawan	24
Gambar 2.25. Pola Aktivitas Buyer/Klien	25
Gambar 2.26. <i>Pathway Plan</i>	26
Gambar 2.27. <i>Straight Plan</i>	27
Gambar 2.28. <i>Diagonal Plan</i>	27
Gambar 2.29. <i>Curved Plan</i>	28

Gambar 2.30. <i>Varied Plan</i>	28
Gambar 2.31. <i>Geometric Plan</i>	29
Gambar 2.32. <i>AC Standing</i>	32
Gambar 2.33. <i>AC Split</i>	32
Gambar 2.34. <i>Acourete Mat Resin</i>	33
Gambar 2.35. Tipe dan Spesifikasi Asahimas Sunergy	41
Gambar 2.36. Tipe dan Spesifikasi Asahimas Panasap	41
Gambar 2.37. Tipe dan Spesifikasi Asahimas Decomirror	42
Gambar 2.38. Standar Dimensi Ruang Penerimaan	43
Gambar 2.39. Standar Dimensi Ruang Duduk Resepsionis	44
Gambar 2.40. Standar Dimensi Kantor Eksekutif	45
Gambar 2.41. Standar Dimensi <i>Workstation</i> dengan Sirkulasi	46
Gambar 2.42. Standar Dimensi Ruang Duduk (Sofa)	47
Gambar 2.43. Standar Dimensi Ruang Duduk dengan Sirkulasi	48
Gambar 2.44. Standar Dimensi Ruang Duduk Lounge 1	49
Gambar 2.45. Standar Dimensi Ruang Duduk Lounge 2	50
Gambar 2.46. Standar Dimensi Ruang Makan 1	51
Gambar 2.47. Standar Dimensi Ruang Makan 2	52
Gambar 2.48. Standar Dimensi Ruang Makan 3	53
Gambar 2.49. Standar Dimensi Ruang Tidur	54
Gambar 4.1. <i>Brainstorming</i> Konsep Fungsi	58
Gambar 4.2. Kerangka Berpikir Tema Perancangan	59
Gambar 4.3. Pohon Jati Genjah	60
Gambar 4.4. Potongan Melintang Batang Jati Genjah	60
Gambar 4.5. Referensi Visual Gaya Perancangan	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Rencana Fungsi dan Pengguna Ruang	17
Tabel 2.2. Daftar Kebutuhan Ruang	22
Tabel 2.3. Kebutuhan Iluminasi pada Ruang Publik	30
Tabel 2.4. Tingkat Pencahayaan yang Direkomendasikan	31
Tabel 4.1. Daftar Kebutuhan Pengguna Ruang.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

PERANCANGAN INTERIOR *SHOWROOM* FURNITUR DAN KANTOR CV. MONCER KARYA LUHUNG – KUDUS

B. Latar Belakang

1. Pengertian dan Pentingnya Perancangan Interior *Showroom*

Pengertian *showroom* secara luas adalah ruang pameran. *Showroom* berfungsi untuk memajang jenis – jenis barang seperti mobil, furnitur, *fashion*, dan sebagainya. Salah satu definisi *showroom* adalah sebuah area *retail* dari sebuah perusahaan dimana di dalam area tersebut digunakan untuk menjual produk dan sekaligus merepresentasikan *brand/perusahaan* tersebut (wikipedia.com). Dalam buku “*Designing Commercial Interiors 2nd Edition*” (Piotrowski, 2006 : 4) *showroom* dikategorikan sebagai bagian dari “*retail/merchandising facilities*”. Artinya, *showroom* merupakan sarana/fasilitas perdagangan dan komersial untuk sebuah *brand* maupun produk dari suatu perusahaan.

Dari sekian banyak kategori area komersial, *showroom* menjadi salah satu area komersial yang perlu dan penting untuk dirancang interiornya. Dalam desain interior komersial, perencanaan dan perancangan desain interior dapat berpengaruh dalam peningkatan maupun penurunan penjualan produk. Selain itu, desain interior komersial yang baik juga dapat menjadi sarana representatif citra *brand* atau perusahaan terkait.

2. Pentingnya *Showroom* bagi CV. Moncer Karya Luhung

Dirintis sejak tahun 2013 oleh Bapak Imam Rohani dan koleganya Amir Randjabar (Iran) kemudian berdiri menjadi CV pada tahun 2015, CV. Moncer Karya Luhung merupakan perusahaan yang bergerak di

bidang *retail* dan manufaktur furnitur serta aksesoris interior. Selain pasar nasional seperti Jakarta dan Bali, CV. Moncer Karya Luhung juga melakukan ekspor ke beberapa negara seperti Singapura, Malaysia, dan Iran. CV. Moncer Karya Luhung saat ini memiliki *workshop* dan kantor yang bertempat di Jl. Getas Pejaten No. 57 Kudus, Jawa Tengah. *Workshop* dan kantor CV. Moncer Karya Luhung berdiri di atas sebidang tanah dengan luas 1.488,12 m² dengan orientasi arah menghadap ke utara dan berbatasan dengan jalan raya. Di lokasi yang sama akan dibangun sebuah *showroom* yang menyatu dengan kantor dan *workshop*.

Bagi perusahaan yang bergerak di bidang furnitur seperti CV. Moncer Karya Luhung, *showroom* menjadi salah satu sarana penting untuk memajang dan menjual produknya. Furnitur merupakan salah satu jenis produk yang membutuhkan observasi dengan indera visual dan peraba secara langsung oleh calon penggunanya. Dalam hal ini *showroom* menjadi solusi yang efektif karena *buyer*/klien dapat langsung melihat tampilan produk ketika *ter-setting* dalam sebuah ruang. Pengalaman visual ini dapat memberikan pengenalan akan produk dan memacu *buyer*/klien sehingga dapat memantapkan keputusan untuk membeli produk tersebut.

C. Alasan Pemilihan Proyek

Sebagai perusahaan baru, selain membutuhkan kantor yang memadai untuk kegiatan administrasi dan pra-produksi, CV. Moncer Karya Luhung juga membutuhkan *showroom* yang berfungsi sebagai sarana memajang, menjual, dan mengangkat profil perusahaan. Pada proyek perencanaan dan perancangan *showroom* furnitur CV. Moncer Karya Luhung, dikarekan keterbatasan lahan, *showroom* akan dibangun menyatu dengan *workshop* dan kantor. Hal ini berdampak pada kenaikan tingkat kepadatan kegiatan yang terkonsentrasi pada satu lokasi. Selain itu lokasi tersebut memiliki

suhu rata – rata harian dan tingkat polusi (udara & suara) yang cukup tinggi karena adanya kegiatan manufaktur serta berdekatan dengan jalan raya.

Faktor – faktor di atas menyebabkan perancangan interior *showroom* furnitur CV. Moncer Luhung menjadi lebih kompleks. Perencanaan dan perancangan interior *showroom* tidak bisa hanya berhenti pada menarik secara visual tetapi juga harus merespon kondisi *site* dan memikirkan efektifitas kerja serta tentunya memenuhi fungsinya sebagai *retail/merchandising facilities*. Berdasarkan hal – hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat perencanaan dan perancangan interior *showroom* furnitur CV. Moncer Karya Luhung – Kudus sebagai proyek tugas akhir perancangan.

