

**PERANCANGAN INTERIOR TOKO BUKU
GRAMEDIA EXPO SURABAYA**



PERANCANGAN

Sri Handariatul M

NIM 1210027123

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

2016

**PERANCANGAN INTERIOR TOKO BUKU
GRAMEDIA EXPO SURABAYA**



PERANCANGAN

Sri Handariatul M

NIM 1210027123

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Desain Interior

2016

Kata Pengantar

Puji syukur kepada tuhan yang maha esa karena dengan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis membutuhkan pengetahuan yang disertai dengan bimbingan dari berbagai pihak yang dapat memberi dorongan untuk melangkah lebih baik lagi,

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya khususnya kepada:

1. Alloh SWT yang telah memberikan karunia dan anugrahnya sehingga dapat melaksanakan tugas akhir dengan lancar.
2. Kedua Orang Tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakanyang terbaik demi kelancaran tugas akhir.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Artbanu Wishnu A, S.Sn., MT. Selaku dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan semangat, dan nasehat maupun kritik dan saran yang membangun keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku dosen wali.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua program studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. Selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini.

8. Pimpinan serta staf PT. Urbane Indonesia atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Teman-teman dan sahabat Kos Annisa yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman-teman dan sahabat Sekurici yang saling memberi semangat dan bersedia bertukar pikiran dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
11. Teman-teman dan sahabat rumpi team Bandara Lombok yang saling memberi dukungan dan semangat dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
12. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan namanya, terimakasih sudah bersedia membantu menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini
13. Teman-teman seperjuangan INDIS 2012

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 24 Mei 2016

Penulis

Sri Handariatul M

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Metode Perancangan	3
1. Pola Pikir Perancangan	3
2. Cakupan dan Arahan tugas	4
a. Konsep Perancangan	4
b. Dokumen Perancangan	5

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

A. Deskripsi Proyek		
1. Tujuan Perancangan	6
2. Sasaran Perancangan	6
B. Data Lapangan		
1. Data Fisik		
a. Data Proyek	7
b. Peta Lokasi	7
c. Fasad Bangunan	8
d. Denah	9
e. Potongan	10
f. Kondisi Lapangan	11
2. Data Non Fisik		
a. Data Perusahaan	13
b. Logo Perusahaan	14
c. Visi	14
d. Misi	14
e. Keinginan Klien	14
3. Data Literatur		
a. Tinjauan Tentang Toko Buku	15
b. Tinjauan Kapasitas Toko Buku	16
c. Tinjauan Tentang Restoran	17

d. Coffe Shop	19
e. Elemen Pembentuk Ruang	21
f. Gaya Kontemporer	28
4. Program Perancangan		
a. Fungsi&Pegguna ruang	28
b. Daftar Kebutuhan Ruang	29
c. Pemakai Ruang	30
d. Perancangan Ruang	30
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN		
A. Permasalahan Desain	35
B. Lingkup Desain	35
BAB IV KONSEP DESAIN		
A. Konsep Perancangan	36
1. Tema	36
2. Gaya Kontemporer	37
3. Penerapan Warna	38
4. Penerapan Material	38
5. Penerapan Bentuk	42
6. Elemen Pembentuk Ruang	43
7. Furniture	43
8. Mecanical&Electrical	43
BAB V PENUTUP		
A. Kesimpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 1.2 Peta Lokasi	7
Gambar 1.3 Exterior Gramedia Expo	8
Gambar 1.4 Exterior Gramedia Expo	8
Gambar 1.5 Denah	9
Gambar 1.6 Potongan A	10
Gambar 1.7 Potongan B	10
Gambar 1.8 Potongan C	10
Gambar 1.9 exterior gramedia expo surabaya	11
Gambar 1.10 Koridor gramedia expo surabaya	11
Gambar 1.11 Interior Toko Buku Gramedia expo surabaya	12
Gambar 1.12 Interior Toko Buku Gramedia expo surabaya	12
Gambar 1.13 Logo Lama Perusahaan	13
Gambar 1.14 Logo Baru Perusahaan	14
Gambar 1.15 Jarak minimum Perpustakaan	16
Gambar 1.16 Jarak Minimum Book Store	24
Gambar 1.17 Ilustrasi	36
Gambar 1.18 Logo Gramedia	38
Gambar 1.19 Pola Warna	38
Gambra 1.20 Kayu Olahan	39
Gambar 1.21 Granit Cream	40
Gambar 1.22 Acrylic	40
Gambar 1.23 Carpet Waterproof	41
Gambar 1.24 Kayu Solid	41
Gambar 1.25 Penerapan Bentuk	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang	29
Tabel 1.2 Daftar Kebutuhan Ruang	30



ABSTRAK

Masyarakat surabaya memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend, berkiblat pada sesuatu yang jamak dan up to date. Untuk menjadikan gramedia sebagai gaya hidup masyarakat surabaya, maka Gramedia harus mampu memberikan sarana bagi kegiatan lain, dengan mengembangkan serta menambahkan fasilitas terlebih dalam hal aspek desain interior, seperti penambahan fasilitas play area dan coffe shop sehingga pengunjung tidak merasa bosan. Konsep yang akan diterapkan pada desain interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya yaitu “playful andventurous” tujuan dari tema ini untuk menghilangkan kesan gramedia yang stereotype, kaku dan membosankan. Playful andventurous pada tema ini yaitu menjelajahi dunia melalui buku dan berpetualangan meningkatkan wawasan dengan membaca, tema playful andventurous akan diterapkan pada desain furniture dan penggunaan warna. Bentuk yang akan diterapkan pada desain furniture yaitu bentuk lengkung dan warna-warna cerah di bagian tertentu, supaya para pengunjung bisa merasakan petualangan ceria melalui koleksi buku-buku Gramedia dengan suasana interior yang berbeda.

Kata kunci : Interior, Toko, Buku, Gramedia, Expo, Surabaya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

**PERANCANGAN INTERIOR TOKO BUKU GRAMEDIA EXPO
SURABAYA**

B. Latar Belakang

PT.Kompas Gramedia merupakan salah satu perusahaan besar hingga saat ini, didalam perkembangan PT. Kompas Gramedia terdapat beberapa peristiwa penting yang awalnya Petrus Kanisius (PK) Ojong dan Jakob Oetama (JO), bersama J. Adisubrata dan Irawati SH. melahirkan majalah pertama yang diterbitkan pada tanggal 17 Agustus 1963, langkah ini merupakan langkah awal lahirnya dari PT.Kompas Gramedia, mereka menamakannya Majalah Intisari, setelah sukses menerbitkan majalah intisari kemudian mereka mendirikan Toko Buku Gramedia pada tanggal 2 Februari 1970 untuk memperkuat penyebaran produk sebagai salah satu strategi pemasaran dari Kompas Gramedia, Toko buku gramedia di ciptakan untuk membantu generasi muda mempermudah dalam proses belajar dengan menyediakan berbagai macam buku, tabloid, majalah dari dalam negeri dan dari manca Negara, sebagai langkah awal, dibukalah toko pertama dari Toko Buku Gramedia, di Jalan Gajah Mada, Jakarta Pusat.

Sebagai kota terbesar kedua setelah Jakarta, Surabaya mendirikan sebuah bangunan Gramedia Expo yang berlokasi di Jalan Basuki Rahmat No. 93-105 yang diresmikan pada bulan Februari 2008. Bangunan yang dirancang oleh M.Ridwan Kamil ini memiliki tiga bagian utama yaitu exhibition hall, convention hall dan Toko Buku Gramedia terbesar dan terlengkap di Surabaya. Gramedia merupakan salah satu toko buku terkemuka di Indonesia yang menyediakan berbagai macam buku dan produk sesuai dengan kebutuhan masyarakat, namun di era globalisasi saat ini persaingan semakin ketat untuk mendapatkan pangsa pasar baik local maupun international, toko buku dengan bentuk arsitektur yang menarik dan kelengkapan buku saja

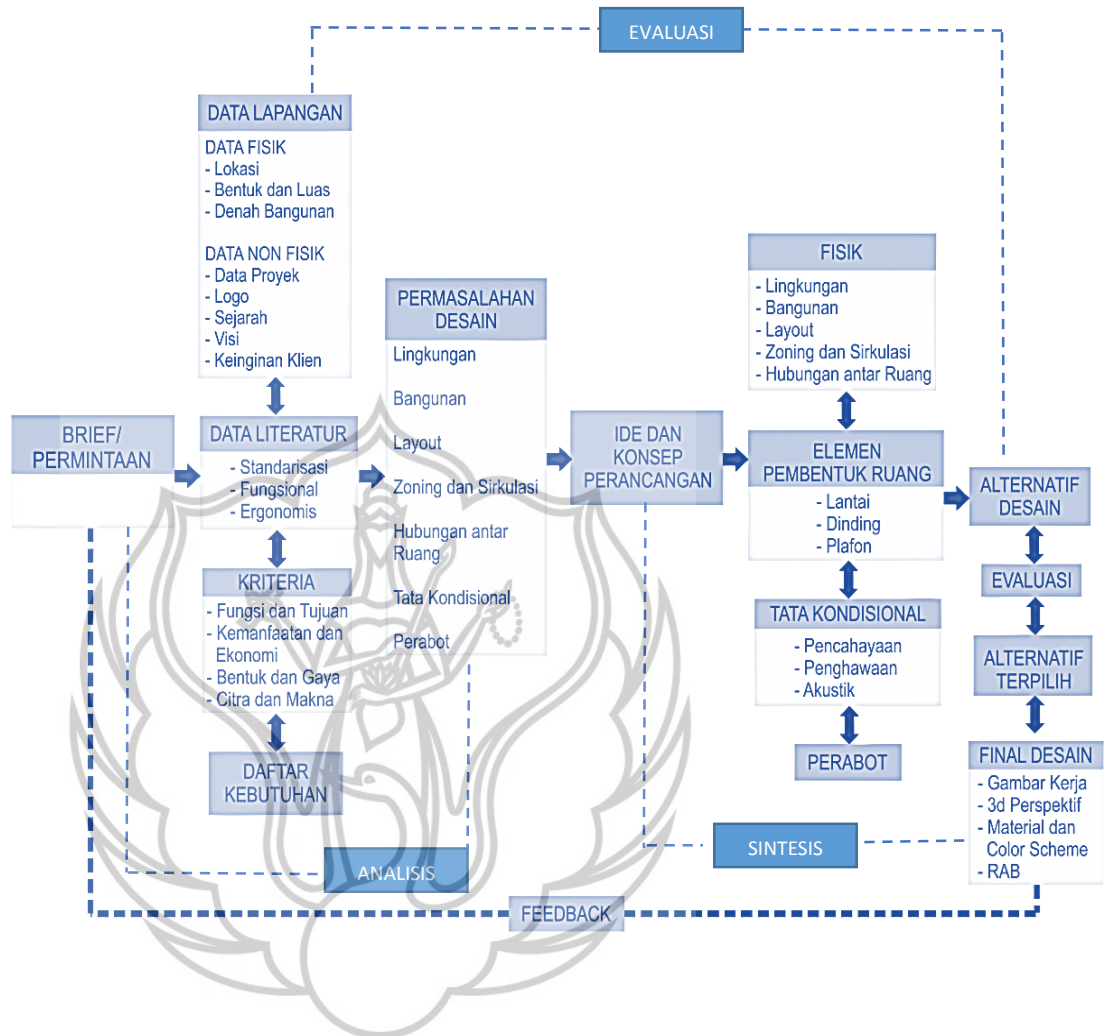
tidaklah cukup untuk menarik minat pengunjung, penataan interior toko buku yang menarik dan nyaman sangat diperlukan untuk meningkatkan minat pengunjung. Oleh karena itu penulis tertarik untuk merancang Desain Interior Toko Buku Gramedia Expo, Surabaya.

Toko buku Gramedia merupakan salah satu tempat favorit bagi mereka yang gemar membaca dan yang membutuhkan buku bagi kehidupan mereka. Akan tetapi kompleksitas kebutuhan masyarakat Surabaya menuntut sebuah fasilitas yang tidak hanya memiliki satu sarana saja. Oleh karena itu selain sebagai toko buku, Gramedia Expo Surabaya harus mampu memberikan sarana bagi kegiatan lain, yaitu dengan mengembangkan serta memperbaharui fasilitas yang ada terlebih dalam hal aspek desain interior.

Toko Buku Gramedia Expo Surabaya merupakan toko buku terbesar dan terlengkap di kota Surabaya, untuk menunjang pemasaran produk-produk yang dijual maka diperlukan adanya ciri khusus untuk Toko Buku Gramedia Expo Surabaya. Salah satunya dengan mengembangkan serta memperbaharui fasilitas seperti desain furniture pada interiornya, serta menyediakan area khusus seperti cafe dan play area bagi kalangan tertentu supaya mampu memenuhi kebutuhannya. Dengan begitu interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya mampu memberikan nuansa baru bagi pengunjung.

C. Metode Perancangan

1. Pola Pikir Perancangan



Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Cakupan dan Arahan Tugas

Cakupan dan arahan tugas dalam perencanaan dan perancangan interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya meliputi :

a. Konsep Perancangan

1) Analisis

Analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam metode perancangan interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu memahami sifat dasar permasalahan dan menemukan jawabannya. Informasi yang dikumpulkan berupa identitas proyek, lokasi proyek, arsitektur bangunan, gambar kerja bangunan, dan keinginan klien. Informasi-informasi ini kemudian dipelajari untuk menemukan permasalahan penting untuk dipecahkan agar tercapai tujuan dari perancangan.

2) Sintesis

Setelah semua data informasi serta permasalahan yang telah dikumpulkan, maka dimulailah tahap sintesis. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan. Pemilihan gaya dan tema perancangan termasuk kedalam pengembangan ide dan konsep akan menghasilkan berbagai alternatif pemecahan masalah, diantaranya alternatif zoning, alternatif sirkulasi, penerangan, tampilan elemen pembentuk ruang, skema warna dan bahan, serta benyuk dan ukuran furniture.

3) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif untuk menghasilkan keputusan rancangan akhir. Pada tahap evaluasi, elemen interior serta alternatif-alternatif yang muncul dari ide dan konsep pada tahap sintesis dikonfigurasi dan dilakukan berbagai penilaian. Penilaian ini menyangkut beberapa kriteria yaitu fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk, dan estetis. Alternatif terbaik yang terpilih dari hasil evaluasi merupakan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap analisis. Alternatif terbaik dikembangkan dalam bentuk gambar kerja dengan keterangan dan ukuran yang detail.

b. Dokumen Perancangan

- a) Denah skala 1 : 50
- b) Layout skala 1 : 50
- c) Zoning skala 1 : 50
- d) Rencana Lantai skala 1 : 50
- e) Rencana Dinding skala 1 : 50
- f) Rencana Plafon skala 1 : 50
- g) Rencana ME skala 1 : 50
- h) Potongan skala 1 : 50
- i) Gambar Furniture skala 1 : 20
- j) Perspektif Ruang
- k) Perspektif Furniture
- l) Rencana Anggaran Biaya