

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

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 *caffe* dan *play area* bagi kalangan tertentu supaya mampu memenuhi kebutuhannya. Dengan begitu interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya mampu memberikan nuansa baru bagi pengunjung serta bisa merasakan petualangan ceria melalui koleksi buku-buku Gramedia dengan suasana interior yang berbeda.

Dari perancangan interior Museum Toko Buku Gramedia Expo Surabaya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Toko Buku Gramedia memiliki peran untuk menambah wawasan anak bangsa dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih mengenal sejarah, pendidikan formal maupun non formal sehingga dibutuhkan desain yang kreatif dan inovatif untuk memikat pengunjung.
2. Interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya mengangkat tema "*playful andventurous*" tujuan dari tema ini untuk menghilangkan kesan gramedia yang stereotipe, kaku dan membosankan, serta meningkatkan interaksi dengan para pelanggan dan menyajikan pengalaman berbelanja yang berkesan.
3. Untuk membantu kemudahan berbelanja maka dibutuhkan zoning berdasarkan kedekatan hubungan antar area, sirkulasi dan

tata letak mudah di jangkau dengan beberapa sarana informatif seperti, meja informasi dan keterangan produk.

4. Memberikan sarana dan fasilitas tambahan seperti *coffe shop* dan *play area* untuk memikat pengunjung, pengunjung bisa membaca beberapa koleksi buku terbitan gramedia di area coffe shop, dan untuk anak-anak bisa belajar mewarnai, menggambar dan mencoba beberapa produk gramedia di play area.

B. SARAN

1. Dalam merancang interior Toko Buku Gramedia sebaiknya lebih memperhatikan faktor fungsi, estetika detail, ketahanan material, proporsional, ergonomis dan ukuran skala yang sesuai dengan image yang digunakan.
2. Hasil karya perancangan interior Toko Buku Gramedia bisa bermanfaat dalam memecahkan permasalahan yang ada khususnya pada toko buku.
3. Mahasiswa desain interior dapat lebih membuka wawasan dan mempertinggi selera untuk memperkaya ilmu sebagai bekal proses belajar dan bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Christian, Darmasetiawan, *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*, Gramedia, Jakarta, 1991.
- Ching, Francis DK, *Interior Design Illustrated (terjemahan)*, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 2013.
- Hollander, Ducan & phillip, *Manajemen Toko Eceran (terjemahan)* A. Hasyim, Jakarta, Balai Aksara, 1985.
- Marsum, W.A., *Restoran dan Segala Permasalahannya*, Andi Offset, Yogyakarta, 2005.
- Panero, Julius & Zelnik, Martin., *Human Dimension & Interior Space*, Whitney Library of Design, New York, 2013.
- Parnes, Louis. *Planning Store That Pay*, F W Dodge Corporation, 1984.
- YB. Mangunwijaya, *Pasal-Pasal Pengantar Fisika Bangunan*, Penerbit Gramedia, Jakarta, 1980.