

Perancangan Interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya

Sri Handariatul Masrurroh
Email: nanda17.handa@gmail.com

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
Email: joglo.tino@gmail.com

Abstract

Surabaya society has a tendency to follow the trend, oriented to something plural and up to date. To make Gramedia as people's lifestyles Surabaya, the Gramedia should be able to provide facilities for other activities, by renewing existing facilities especially in terms of interior design aspects, such as the addition of facilities play area and coffee shop so that visitors do not feel bored. The concept will be applied to the interior design Bookstore Gramedia Expo Surabaya, "playful and adventurous" the purpose of this theme is to eliminate the impression Gramedia stereotyped, rigid and boring. Playful and adventurous on this theme is to explore the world through books and adventure increase insight by reading, playful and adventurous theme will be applied to furniture design and use of color. Forms will be applied to the design of furniture that is curved shapes and bright colors in particular section, so that the visitors can feel playful adventurous through a collection of books Gramedia with different interior ambiance.

Keywords: Interior, Design, Gramedia, Expo, Surabaya

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 and adventurous" tujuan dari tema ini untuk menghilangkan kesan gramedia yang stereotype, kaku dan membosankan. Playful and adventurous pada tema ini yaitu menjelajahi dunia melalui buku dan berpetualangan meningkatkan wawasan dengan membaca, tema playful and adventurous 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 : Desain, Interior, Gramedia, Expo, Surabaya

I. Pendahuluan

PT.Kompas Gramedia merupakan salah satu perusahaan besar hingga saat ini, setelah sukses menerbitkan majalah intisari kemudian PT. Kompas 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

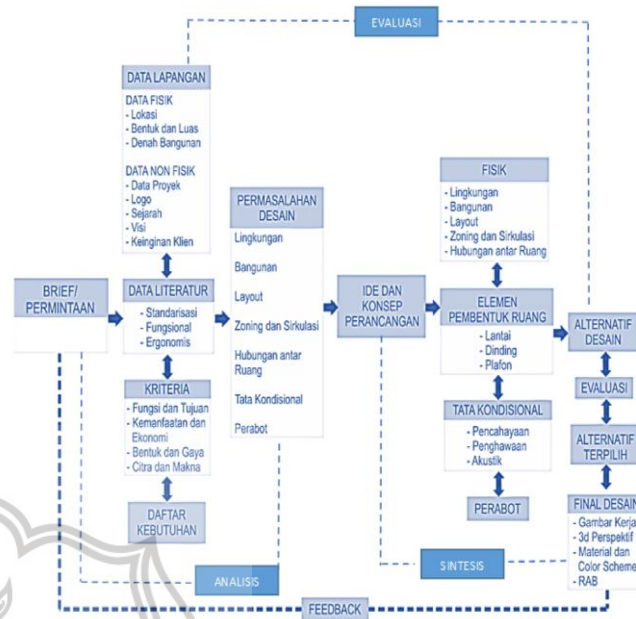
pertama dari Toko Buku Gramedia, di Jalan Gajah Mada, Jakarta Pusat.

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.

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. 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.

I. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Pola pikir perancangan Data Pribadi

A. Pengumpulan Data Studi Literatur

Tahap awal dalam Perancangan Interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya ini adalah mengumpulkan data literatur dan sumber-sumber referensi. Penulis mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan Perancangan Interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya, data yang dikumpulkan berupa data tentang standar perancangan toko buku, sejarah toko buku, elemen pembentuk ruang, serta aspek-aspek lain yang mendukung perancangan toko buku ini seperti coffe shop dan play area.

B. Survey Lokasi dan Data Lapangan

Penulis melakukan survey lokasi yang akan dirancang dan mengumpulkan data-data fisik maupun nonfisik dari bangunan tersebut. Data yang dikumpulkan berupa *layout* gedung, analisa

tampak luar dan ukuran-ukuran yang terdapat pada gedung.

Lokasi yang dipilih terletak di Jl. Basuki Rahmat kota Surabaya dan lokasi yang digunakan sangat strategis, memiliki akses yang mudah dan berada di area komersil yang sedang berkembang. Luas gedung yang akan digunakan sebagai site perancangan memiliki luas lebih dari 1.000m.

C. Pengumpulan Referensi Desain

Data referensi desain diambil dari proyek-proyek sejenis yang bisa dijadikan pembandingan untuk merancang sesuatu. Referensi desain yang dipakai pada Perancangan Toko Buku Gramedia Expo Surabaya ini adalah Toko Buku Livraria da Vila, Sao Paulo, Brazil dan Poplar Kid's di Beijing, China. Kedua tempat ini merupakan toko buku yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

D. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka dilakukanlah analisis. 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

Proses analisis dapat dimulai dengan melihat kelebihan ataupun kekurangan dari tiap referensi desain tersebut. Kemudian setiap kekurangan diminimalkan dan setiap kelebihan akan ditampilkan dalam desain. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan dan kemudian diolah dalam *programming* dan menentukan standar perancangan yang akan digunakan seperti besaran ruang, karakteristik ruang, hubungan antar ruang dan pengelompokan zoning.

E. 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.

F. 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.

G. Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja merupakan tahap terakhir dalam perancangan. Desain yang sudah dibuat diaplikasikan pada gambar kerja yang detail dan lengkap dengan keterangan ukuran, material, finishing yang digunakan serta disajikan dengan format yang mudah dimengerti dan dipahami.

II. HASIL

A. Lokasi Perancangan

Bangunan Gramedia Expo yang berlokasi di Jalan Basuki Rahmat No. 93-105 dirancang oleh M.Ridwan Kamil, maka dari itu denah tapak bangunan diambil dari PT. Urbane Indonesia yang berlokasi di kota Bandung.

Ruang lingkup Perancangan Toko Buku Gramedia Expo Surabaya adalah :

- 1) Luas : 1,680 M
- 2) Lokasi : Jalan Basuki Rahmat No. 93-105, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

B. Permasalahan Desain

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan data-data yang sudah didapat, baik data literatur, data lapangan. Maka dapat dirumuskan permasalahan desain pada Toko Buku Gramedia Expo Surabaya sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya yang dapat memberikan nuansa berbeda dari segi desain furniture dan elemen pembentuk ruang?
- 2) Bagaimana menciptakan nilai tambah pada Toko Buku Gramedia Expo Surabaya, sehingga memberikan daya tarik terhadap pengunjung dan dapat menjadi ikon gramedia di surabaya?

C. Konsep Perancangan

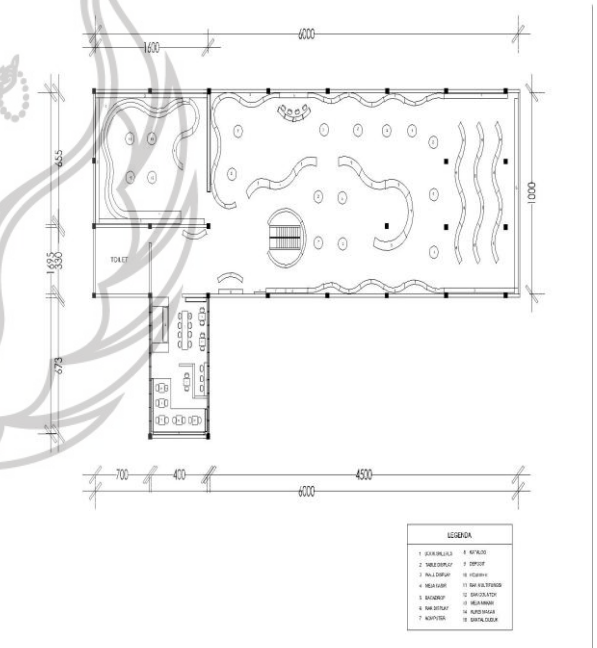
Konsep dan tema yang akan diterapkan pada desain interior Toko Buku Gramedia Expo Surabaya yaitu “*playful andventurous*” tujuan dari tema ini untuk menghilangkan kesan gramedia yang stereotype, kaku dan membosankan. Playful andventurous pada tema ini yaitu menjelajahi dunia melalui buku dan berpetualang meningkatkan wawasan dengan membaca.

Tema *playful andventurous* akan diterapkan pada desain furniture dan penggunaan warna, tema ini akan memberikan suasana yang mana pengunjung tidak hanya berbelanja buku, namun juga bisa membaca beberapa koleksi buku gramedia di coffe shop, dan untuk anak-anak bisa bermain di play area yang sudah disediakan.

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.

D. Desain Akhir

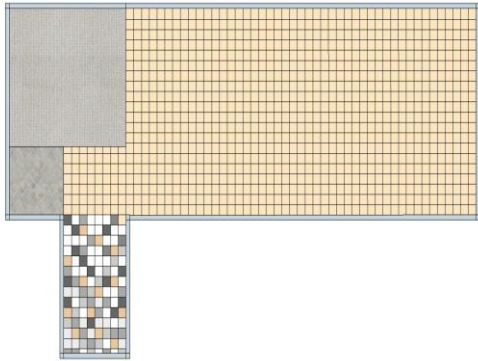
1) Layout



Gambar 2. Desain akhir layout

Pada layout tersebut terdapat Book store, coffe, dan play area.

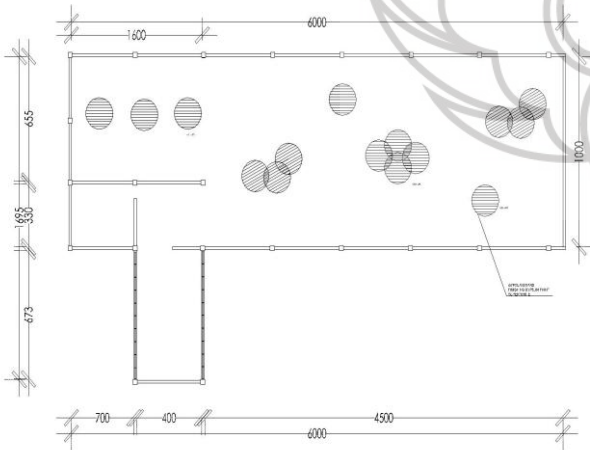
2) Pola Lantai



Gambar 3. Desain akhir pola lantai

Pola lantai pada Bookstore menggunakan material granit ukuran 60x80 dan warna yang digunakan yaitu cream. Sedangkan pada play area lantai diberi lapisan karpet waterproof, warna abu-abu. Untuk area caffe lantai menggunakan material granit ukuran 60x80, warna monochrome dan cream.

3) Pola Plafon



Gambar 4. Desain akhir pola plafon

Pola plafon yang diterapkan pada interior toko buku Gramedia yaitu garis panjang membentuk lingkaran, material yang digunakan gypsum board warna putih.

4) Book Store

Book store merupakan area utama yang dituju para pengunjung, maka area book store didesain lebih menarik dan inovatif.



Gambar 5. Book store

5) Play Area

Play area ini merupakan tempat untuk anak-anak supaya tidak merasa bosan.



Gambar 6. Play area

6) Coffe Shop

Coffe shop ini bertujuan agar para pengunjung dapat bersantai dan dapat beristirahat sejenak setelah maupun sebelum berkeliling membeli buku.



Gambar 7. Cafe sesudah di redesain



Gambar 9. Book store setelah di redesain

III. PEMBAHASAN

A. Book Store

Book store merupakan area utama yang dituju para pengunjung, maka area book store didesain lebih menarik dan inovatif. Sebelum didesain ulang area *book store* gramedia expo Surabaya terlihat monoton, penggunaan warna yang senada membuat suasana interior toko buku Gramedia terlihat kurang hidup serta penataan display produk yang terlalu padat sehingga mengganggu sirkulasi pengunjung.



Gambar 8. Book store sebelum di redesain

Book store yang sudah di desain ulang menerapkan furniture yang lebih inovatif dengan menggunakan bentuk lengkung yang merupakan terapan dari bentuk logo gramedia terbaru, dan di rak buku terdapat tempat duduk untuk para pengunjung yang lelah berdiri. Warna yang diterapkan yaitu warna biru, penerapan warna biru pada sebagian furniture merupakan salah satu aspek untuk membuat suasana interior toko buku Gramedia tidak terkesan monoton dan membosankan.

Warna biru merupakan salah satu warna dari logo gramedia, warna pendukung lainya yang diterapkan pada interior toko buku Gramedia yaitu warna cream dan putih.

B. Coffe Shop

Coffe shop merupakan fasilitas tambahan agar para pengunjung dapat bersantai dan dapat beristirahat sejenak setelah maupun sebelum berkeliling membeli buku. Coffe shop sendiri merupakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan.



Gambar 10. Coffe shop sebelum di redesain



Gambar 11. Coffe shop setelah di redesain

Coffe shop setelah di desain ulang memiliki fungsi tambahan, pengunjung tidak hanya makan dan minum tetapi juga bisa sambil membaca beberapa buku terbitan gramedia dan bisa mengerjakan tugas kelompok di Coffe shop.

C. Play Area

Play area ini merupakan tempat bermain untuk anak-anak supaya tidak merasa bosan, namun tidak hanya bermain mereka juga bisa belajar menggambar dan mewarnai. Play area yang sebelum didesain tidak terlalu besar, hanya memanfaatkan beberapa tempat kosong. Setelah melakukan beberapa kali survey dan analisis penulis ingin mendesain play area menjadi

tempat bermain dan belajar yang luas dengan memanfaatkan beberapa tempat yang kosong.



Gambar 12. Play area sebelum di redesain



Gambar 13. Play area setelah di redesain

Play area setelah di desain ulang memiliki ruang yang cukup luas. Play area ini tidak hanya untuk bermain tetapi menjadi tempat untuk belajar menggambar, mewarnai, dan mencoba beberapa produk gramedia yang disediakan untuk anak-anak, anak-anak juga dapat menonton beberapa video edukasi yang sudah disediakan oleh Toko Gramedia.

Warna yang diterapkan pada interior play area yaitu gradasi warna orange, dan warna pendukung lainnya yaitu warna cream, putih dan juga abu-abu. Serta terdapat beberapa fasilitas tambahan supaya anak-anak tidak merasa bosan.

IV. 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 stereotype, 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*.

DAFTAR PUSTAKA

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