

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
SHOWROOM AGIS ELECTRONIC SUPERSTORE
DI PASARAYA GRANDE JAKARTA**



KARYA DESAIN

ENGGAR ISROVIATI

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
SHOWROOM AGIS ELECTRONIC SUPERSTORE
DI PASARAYA GRANDE JAKARTA**



KARYA DESAIN

ENGGAR ISROVIATI

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
SHOWROOM AGIS ELECTRONIC SUPERSTORE
DI PASARAYA GRANDE JAKARTA**



KARYA DESAIN

Enggar Isroviati

NIM : 011 1217 023

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
2007

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR SHOWROOM AGIS ELECTRONIC SUPERSTORE DIPASARAYA GRANDE JAKARTA, diajukan oleh Enggar Isroviati, NIM 011 1217 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Juli 2007

Pembimbing I / Anggota



Rahmawan DP, S.Sn., MSi
NIP. 132 230 377

Pembimbing II / Anggota



Anom Wibisono S.Sn.
NIP. 132 206 673

Cognate / Anggota



Martino DN, S.Sn.
NIP. 132 300 034

Ketua Program Studi
Desain Interior / Anggota



Drs. Hartoto Indra, M.Sn
NIP. 131 908 825

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. Hendro Purwoko
NIP. 131 284 654

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245

PERSEMBAHAN

**.....Tak ada kata yang dapat diucapkan selain puji syukur kepada
Allah SWT.....**



**Kupersembahkan tugas akhir ini untuk kedua orang tuaku dan
adik-adikku tercinta, yang tersayang (Mugabe) atas doa,
pengertian dan kasih sayangnya.....**

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas semua nikmat dan barokah yang telah dianugerahkanNya untuk semua ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini sebagai salah satu tanggung jawab penulis dalam menyelesaikan masa studi di Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya dan penghargaan setinggi – tingginya atas bantuan serta dorongan moril maupun material dari berbagai pihak, terutama kepada :

1. Pembimbing I Rahmawan DP, SSn., MSi. dan Pembimbing II Anom Wibisono, SSn., atas pengertian dan bimbingannya.
2. Martino DN, SSn., selaku Cognate TA.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Tata Tjandrasat, selaku dosen wali.
6. Bapak Rektor Institut Seni ndonesia.
7. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tuaku Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendoakan, membimbing dan mengarahkan.

9. Yang tersayang Heri Sukowati (Jiyoe Mugabe) atas support, pengertian dan perhatiannya (Karnamu aku bisa...)
10. Mas Kokoq SSn., dan Pakde Bagos jasamu tiada tara...
11. Keluarga besar kost D-Ce-Tu, Yogyakarta (Putri, Acik, Antin, Emi, Luci, Yeni, Tintin, Ata, Lia Ndut, Lia cebret, Wati)
12. Ibu-ibu Pkk, (Indrawati, Denok, Nonik, Wulan) atas supportnya.
13. Tim kreatifku Mangap Production dan Rofiq, trimakasih atas tenaga dan bantuannya.
14. Keluarga besar PT. Griyaraya Disatama, atas bantuan dan informasinya.
15. Temen-temen TA (Basit dan Topo) dan temen-temen angkatan 2001 lainnya (kapan nyusul...).
16. Mas Gun, Mba Indri atas segala bantuan dan dukungan serta informasinya seputar TA dan semua pihak yang telah membantu tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Jogjakarta, 10 Juli 2007

Penulis

Enggar Isroviati

ABSTRAK

Agis Elektronik Superstore sudah lama dikenal sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis penjualan elektronik yang mencakup kebutuhan konsumen baik secara personal maupun *corporate* (general). Agis Electronic Superstore merupakan perusahaan elektronika modern dengan jaringannya yang solid diseluruh Indonesia dan memiliki posisi tawar yang lebih baik terhadap pemasok local dan International yang memberikan nilai tambah. Perusahaan yang bersifat inovatif dengan acuan utama kepuasan menyeluruh dari pelanggan (*one stop service electronic company*). Salah satunya Agis Electronic Superstore yang sudah berdiri sejak 5 tahun dilantai VII Mal Pasaraya Grande Jakarta.

Seiring dengan perkembangannya yang sekarang ini dari pihak pengembang Pasaraya Grande, Agis dipindahkan ke lantai VIII. Dengan lokasi yang baru diperlukan perencanaan dan perancangan yang baru dengan konsep yang baru pula. Konsep baru yang ingin ditampilkan adalah menghadirkan sebuah showroom yang tidak hanya sebagai sarana jual beli saja, tapi juga memberikan informasi tentang produk dengan penataan yang rapi dengan desain yang atraktif. Perancangan showroom Agis yang informatif dan komunikatif merupakan image baru yang ingin diciptakan dengan menerapkan tema elips pada perabot dan elemen interiornya dengan tetap menggunakan colour image perusahaan Agis (biru dan orange).

Dalam Tugas Akhir Karya Desain ini perancangan interior difokuskan pada area showroom : Brown bood area, white bood area, sound room area, home theater area, customer service, dengan area pendukung : Office, pengecekan barang, kasir, gudang dan resting area. Untuk mencapai suasana yang diinginkan barikut fasilitas – fasilitasnya yang dapat menunjang aktifitas didalamnya, maka perancangan ini dipertimbangkan babarapa faktor antara lain : gaya, tema, sirkulasi, tata letak, elemen ruang dan estetisnya, tata kondisional dan pemilihan perabot.

Tema yang diterapkan adalah elips, yang terinspirasi dari logo perusahaan Agis yang berbentuk elips. Pemilihan tema elips dan gaya modern minimalis diharapkan akan memberikan suasana showroom Agis yang baru ini menjadi lebih elegan dan menarik. Upaya untuk menciptakan image informatif dan komunikatif dari showroom Agis Electronic Superstore ini dibangun dengan perencanaan dan perancangan yang sesuai dengan citra (brand image) perusahaan PT. Agis Electronic Superstore dengan kesatuan konsep antara pemilihan warna, bentuk dan furnitunya dengan desain modern minimalis. Untuk itulah, sebagai usaha untuk memberikan solusi desain bagi PT. Agis Electronic Superstore yang mendukung citra showroom elektronik dengan tujuan yang akan dicapai, proyek perencanaan dan perancangan showroom PT. Agis Electronic Superstore ini diangkat sebagai Proyek Tugas Akhir Karya Desain.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR KERJA.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. ALASAN PEMILIHAN PROYEK	4
BAB II : LANDASAN PERANCANGAN	
A. DESKRIPSI PROYEK	6
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan	6
2. Data Lapangan	6
a. Data Fisik	6
1) Lokasi Bangunan	7
2) Lay Out Lokasi	8
3) Unsur Pembentuk Ruang	9
4) Tata Kondisional	9

b. Data Non Fisik	9
1) Identitas Perusahaan	9
2) Data Umum Perusahaan	10
3) Struktur Organisasi	12
4) Produk	13
5) Lingkup Perancangan	14
c. Keinginan Klien	15
d. Fokus Perancangan	15
e. Identitas Bangunan	16
B. PROGRAM PERANCANGAN	16
1. Pola Pikir Perancangan	16
2. Proses Perancangan	17
3. Cakupan dan arahan Tugas	17
C. DATA LITERATUR	19
1. Showroom	19
2. Mall	20
3. Modern Minimalis	21
4. Elips	22
5. Citra/Image	23
6. Administrasi	23
7. Zoning	24
8. Sirkulasi dan Penataan	24
9. Unsur Pembentuk Ruang	25

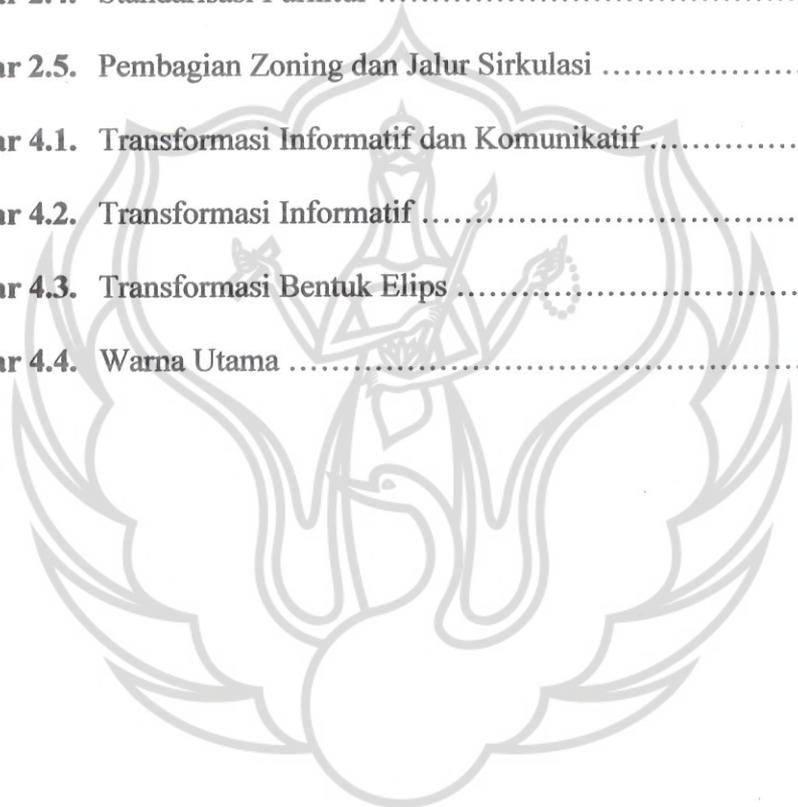
10. Logo Perusahaan	26
11. Kebutuhan Perabot	27
12. Tata Kondisional	30
13. Bahan dan Warna	31
14. Shocket Outlet Plan	32
D. ANALISIS RUANG	32
1. Pengguna dan Aktifitasnya	32
2. Kebutuhan Area dan Fasilitas Penunjang Aktifitasnya	33
3. Organisasi dan Hubungan Ruang	34
4. Zoning, Sirkulasi dan Tata Letak	36
5. Perabot	37
6. Tata Kondisional	38
7. Akustik	40
8. Finishing	40
9. Unsur Pembentuk ruang	40
BAB III : PERMASALAHAN PERANCANGAN	42
BAB IV : KONSEP DESAIN	45
A. CITRA RUANG	45
1. Elips	45
2. Modern Minimalis	46
3. Suasana Informatif dan Komunikati	47
4. Penerapan Bentuk	49
5. Penerapan Warna	50

B. SIRKULASI DAN TATA LETAK	51
1. Kebutuhan Ruang	51
2. Zoning	53
3. Sirkulasi	54
C. UNSUR PEMBENTUK RUANG	54
1. Lantai	54
2. Dinding	54
3. Langit - langit	55
D. TATA KONDISIONAL RUANG	55
1. Pencahayaan	55
2. Penghawaan	57
3. Akustik	57
E. FURNITUR	57
1. Kebutuhan Furnitur	57
2. Desain Khusus	58
F. UNSUR ESTETIS	59
BAB V : KESIMPULAN	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN :	

B. SIRKULASI DAN TATA LETAK	51
1. Kebutuhan Ruang	51
2. Zoning	53
3. Sirkulasi	54
C. UNSUR PEMBENTUK RUANG	54
1. Lantai	54
2. Dinding	54
3. Langit - langit	55
D. TATA KONDISIONAL RUANG	55
1. Pencahayaan	55
2. Penghawaan	57
3. Akustik	57
E. FURNITUR	57
1. Kebutuhan Furnitur	57
2. Desain Khusus	58
F. UNSUR ESTETIS	59
BAB V : KESIMPULAN	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN :	

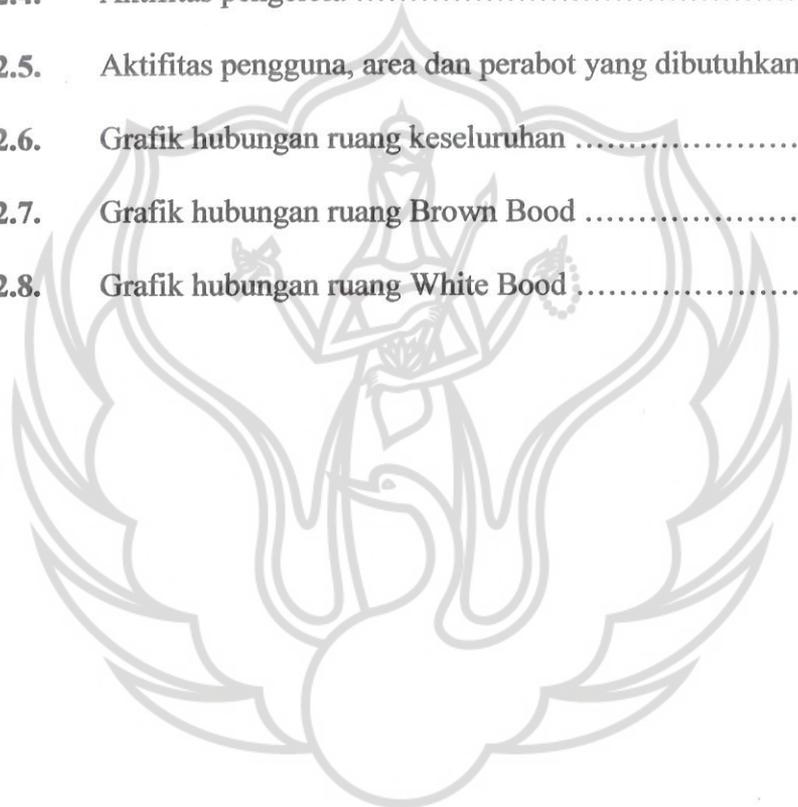
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Eksterior Bangunan	7
Gambar 2.2. Peta Lokasi	8
Gambar 2.3. Denah Asal	8
Gambar 2.4. Standarisasi Furnitur	29
Gambar 2.5. Pembagian Zoning dan Jalur Sirkulasi	36
Gambar 4.1. Transformasi Informatif dan Komunikatif	47
Gambar 4.2. Transformasi Informatif	48
Gambar 4.3. Transformasi Bentuk Elips	50
Gambar 4.4. Warna Utama	50



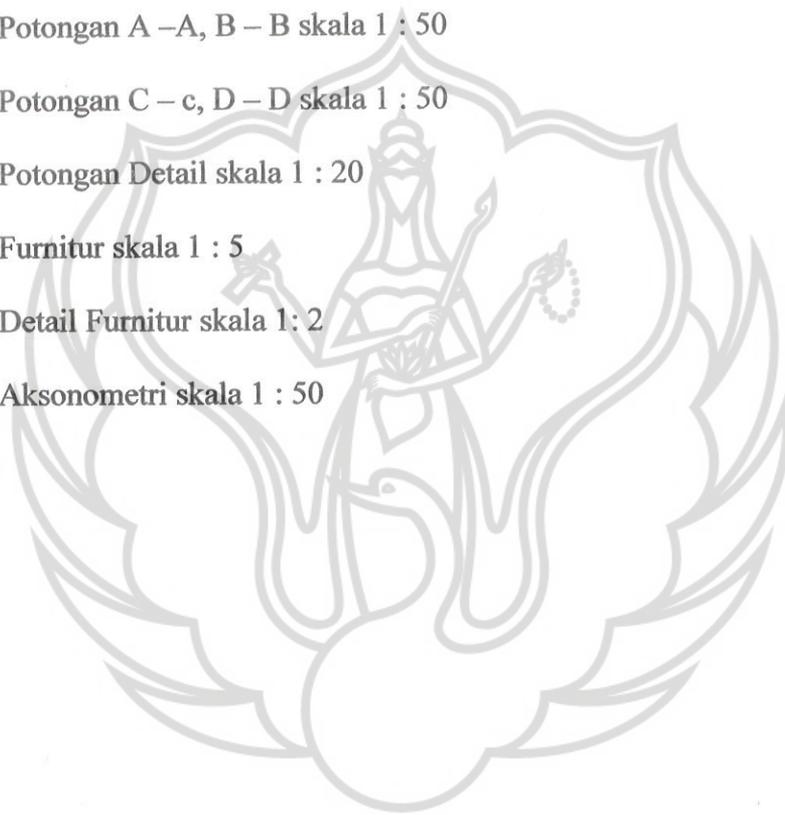
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Struktur organisasi	12
Tabel 2.2.	Pola pikir perancangan	16
Tabel 2.3.	Aktifitas pengunjung	33
Tabel 2.4.	Aktifitas pengelola	33
Tabel 2.5.	Aktifitas pengguna, area dan perabot yang dibutuhkan	34
Tabel 2.6.	Grafik hubungan ruang keseluruhan	35
Tabel 2.7.	Grafik hubungan ruang Brown Bood	35
Tabel 2.8.	Grafik hubungan ruang White Bood	35



DAFTAR GAMBAR KERJA

- Denah/ Lay out skala 1 : 50
- Pola Lantai skala 1 : 50
- Pola Plafon 1 : 50
- Mekanikal dan Elektrikal 1 : 50
- Potongan A –A, B – B skala 1 : 50
- Potongan C – c, D – D skala 1 : 50
- Potongan Detail skala 1 : 20
- Furnitur skala 1 : 5
- Detail Furnitur skala 1: 2
- Aksonometri skala 1 : 50



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Didalam era informasi sekarang ini arus informasi sangat pesat sekali perkembangannya. Dampak kemajuan yang ditimbulkannya pun terjadi hampir di semua sisi kehidupan tidak terkecuali bidang elektronik. Terlebih sekarang banyak *brand* elektronik terkemuka saling bersaing menciptakan inovasi baru dengan teknologi canggih. Dengan maraknya inovasi-inovasi baru di bidang elektronik yang menjanjikan untuk meningkatkan taraf hidup manusia, banyak *brand* elektronik terkemuka didunia bersaing menciptakan inovasi baru dengan teknologi canggih. Inovasi ini bertujuan supaya waktu, tenaga serta pikiran menjadi lebih efektif dan efisien dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Seiring dengan pesatnya perkembangan tersebut menimbulkan persaingan bisnis penjualan produk elektronik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya berdiri *showroom-showroom* elektronik dalam skala besar ataupun kecil. Timbul dan maraknya persaingan dibidang bisnis penjualan elektronik dianggap perlu untuk menciptakan suatu media yang dapat menjembatani antara perusahaan dan masyarakat pemakai (konsumen) agar masyarakat bisa mendapatkan informasi tentang perkembangan dan keunggulan produk

sehingga tetap terjalin suatu komunikasi yang baik antara keduanya, yaitu dengan menghadirkan sebuah *showroom center*.

Maka dari itu PT. Agis *Electronic Superstore* melakukan inovasi perancangan *showroom*nya dalam upaya mensosialisasikan image baru dari PT Agis *Electronic Superstore*. *Showroom Agis Electronic Superstore* awalnya berada di lantai VII *Mal Pasaraya Grande* kini berpindah tempat di lantai VIII. *Showroom* ini diharapkan bisa memberikan suasana baru dan bisa menjadi sarana belanja yang menyenangkan bagi pengunjung yang ingin membeli barang elektronik, karena didesain dengan komunikatif dan informatif, dengan tetap mempertimbangkan sasaran untuk merangsang minat beli pengunjung/konsumen. Dengan meningkatkan penjualan dan promosi diharapkan dapat menarik para pengunjung untuk masuk dan akhirnya membeli produk tersebut. *Mal Pasaraya Grande* berada dikawasan yang paling strategis dan dianggap sebagai *trend setter*. Maka dari pihak Agis harus membuat image yang bisa mencerminkan sebuah *showroom* yang elegan yang menjual produk-produk dari *brand* terkenal.

Nama Agis *Electronic Superstore* sudah lama dikenal sebagai perusahaan yang bergerak dibidang bisnis penjualan elektronik yang mencakup kebutuhan konsumen baik secara personal maupun *corporate (general)*. Agis *Electronic Superstore* merupakan perusahaan elektronika modern dengan jaringannya yang solid di seluruh Indonesia dan memiliki posisi tawar yang lebih baik terhadap pemasok lokal dan internasional yang dapat memberi nilai tambah. Perusahaan yang bersifat inovatif dengan acuan

utama kepuasan menyeluruh dari pelanggan (*one stop service elektronik company*), serta menjadi perusahaan trading terkemuka sebagai agen tunggal merek-merek Internasional.

Disisi lain para pengusaha dibidang penjualan elektronik juga saling bersaing tidak hanya dalam masalah harga, tetapi juga pelayanan penjualan. Produk - produk yang disediakan tidak hanya mementingkan fungsinya saja, tetapi lebih ke arah entertainment dan gaya hidup (*lifestyle*). Sebuah showroom tidak hanya sebagai sarana jual beli saja, tetapi juga bisa memberikan informasi tentang produk dan keunggulannya, maka dari itu perlu diciptakan showroom yang komonikatif dan informatif bagi masyarakat.

Untuk itulah, sebagai usaha untuk memberi solusi desain bagi PT. Agis *Electronic Superstore* yang mendukung citra *showroom* elektronik dengan tujuan yang akan dicapai, proyek Perencanaan dan Perancangan *showroom* PT. Agis *Electronic Superstore* diangkat sebagai proyek Tugas Akhir Karya Desain.

Upaya untuk menciptakan image informatif dan komunikatif dari *showroom* Agis elektronik ini dibangun dengan perencanaan dan perancangan yang sesuai dengan citra (*brand image*) baru perusahaan PT Agis *Electronic Superstore* dengan satu kesatuan konsep antara pemilihan warna, bentuk dan furniturnya dengan desain modern minimalis. Dan untuk tambahan bahwa proyek ini merupakan proyek perencanaan dan perancangan baru *showroom* Agis *Electronic Superstore* di Pasaraya Grande yang nantinya akan menjadi

acuan proyek bagi *showroom-showroom* cabang Agis yang lain diseluruh Indonesia.

B. ALASAN PEMILIHAN PROYEK

Agis Electronic Superstore sudah berdiri selama 5 tahun di lantai VII Pasaraya Grande, dan selama ini penataan interior masih mengikuti konsep awal sejak pertama kali berdiri. Meskipun selama ini setiap satu tahun sekali sudah di re-layout dan di tata ulang, tetapi konsep awalnya masih begitu kental dan tidak berubah. Yaitu penataan produk sebanyak-banyaknya dan dengan biaya seminimum mungkin bisa menampilkan penataan yang bagus.

Seiring dengan perkembangannya sekarang ini dari pihak pengembang Pasaraya Grande, Agis dipindahkan ke lantai VIII. Dengan lokasi yang baru ini diperlukan perencanaan dan perancangan yang baru dengan konsep yang baru pula. Konsep baru yang ingin ditampilkan adalah menghadirkan sebuah showroom yang tidak hanya sebagai sarana jual beli saja, tapi bisa memberikan informasi tentang produk dengan penataan produk yang bagus dan rapi dengan desain yang atraktif, Perancangan showroom yang informatif dan konikatif merupakan image baru yang ingin diciptakan, dan menerapkan tema elips pada perabot dengan tetap menggunakan warna khas perusahaan Agis yaitu warna biru, orange.

Image modern minimalis yang sedang diterapkan juga belum tercapai karena berbenturan dengan konsep yang telah dipakai yaitu penataan produk yang sebanyak-banyaknya sehingga menimbulkan penataan produk yang tidak

sesuai karakteristik. Maka dari itu Agis menggubah desain keseluruhan dengan lokasi showroom yang berada di lantai VIII untuk dekade desain yang terjadi selama 5 tahun ini. Dari uraian diatas dapat disimpulkan beberapa point yang layak dijadikan sebagai alasan pemilihan proyek tugas akhir ini :

1. Penataan interior yang mencerminkan *image* baru bagi showroom Agis Electronic Superstore yaitu informatif dan komunikatif.
2. Penataan interior yang disesuaikan dengan karakteristik dan pengorganisasian ruang yang dapat mendukung kegiatan didalamnya baik bagi konsumen maupun bagi karyawan.
3. Penataan interior yang atraktif dan menarik perhatian pengunjung bagi semua kalangan.
4. Penyempurnaan konsep interior modern minimalis dengan menampilkan bentuk elips pada perancangan furniturnya sebagai upaya untuk mengangkat citra produk.