

**PERANCANGAN INTERIOR TOKO *GROU HOME*
LIVING BANDUNG DENGAN PENDEKATAN
ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN CAGAR
BUDAYA**



PERANCANGAN

oleh:

Vania Minerva Himmatana

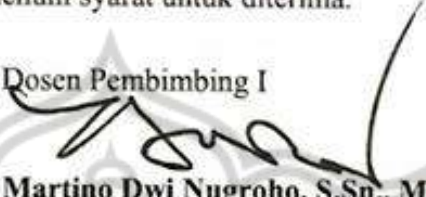
NIM 2112395023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

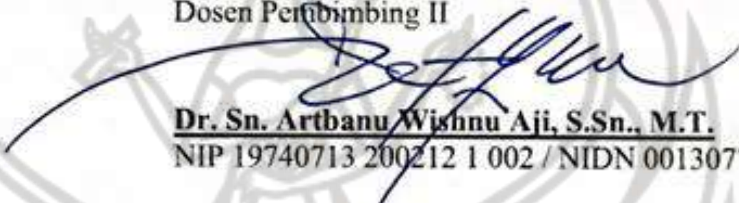
PERANCANGAN INTERIOR TOKO GROU HOME LIVING BANDUNG DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN CAGAR BUDAYA diajukan oleh Vania Minerva Himmatana, NIM 2122395023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Dosen Pembimbing II


Dr. Sn. Artbanu Wihnu Aji, S.Sn., M.T.

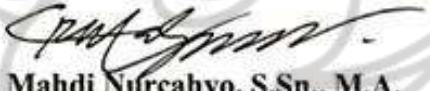
NIP 19740713 200212 1 002 / NIDN 0013077402

Cognate / Penguji Ahli


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314199802 1 001 / NIDN 0014037206

Koordinator Program Studi Desain Interior


Mahdi Nurcahvo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

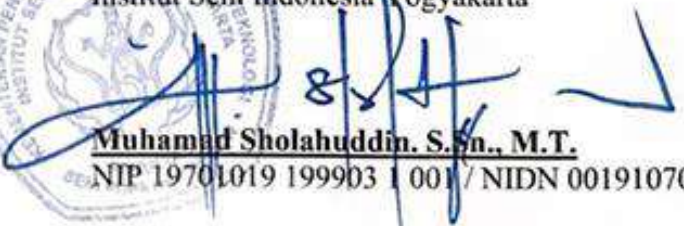
Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	2
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL	7
BAB I	8
PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang	8
B. Metode Desain	10
A. Proses Desain	10
B. Metode Desain	12
BAB II	14
PRA DESAIN	14
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain	14
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	20
B. Program Desain (Programming)	29
1. Tujuan Desain	29
2. Fokus Desain / Saran Desain.....	30
3. Data	30
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	57

BAB III	59
PERMASALAHAN DESAIN	59
A. Pernyataan Masalah	59
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	59
BAB IV	64
PENGEMBANGAN DESAIN.....	64
A. Skematik Desain.....	64
B. Alternatif Desain	69
1. Alternatif Layout.....	69
C. Evaluasi Pemilihan Desain	70
1. Rendering Prespective.....	70
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
Bibliography.....	78
LAMPIRAN.....	80
A. Proses Pengembangan Desain.....	80
B. Presentasi Desain	82
C. Detail Satuan Pekerjaan (Bill of Quantity)	86
D. Gambar Kerja atau Detail Engineering Desain (DED).....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Proses Berfikir Desain	10
Gambar 2. 1 Olahan Bangunan Jengki.....	21
Gambar 2. 2 Olahan Dinding Jengki.....	21
Gambar 2. 3 Olahan Beranda Jengki.....	22
Gambar 2. 4 Logo <i>Grou Home Living</i>	30
Gambar 2. 5 Lokasi Toko Grou Home Living	33
Gambar 2. 6 <i>Site Analysis</i>	34
Gambar 2. 7 Facade Toko <i>Grou Home Living</i>	34
Gambar 2. 8 Layout Eksisting.....	35
Gambar 2. 9 Zoning Lt. 1 <i>Grou Home Living</i>	35
Gambar 2. 10 Zoning Lt. 2 <i>Grou Home Living</i>	36
Gambar 2. 11 Sirkulasi Lt .1 & 2 Toko <i>Grou Home Living</i>	36
Gambar 2. 12 Elemen Pembentuk Ruang : Lantai Grou Home Living	37
Gambar 2. 13 Elemen Pembentuk Ruang : Dinding Grou Home Living	37
Gambar 2. 14 Elemen Pembentuk Ruang : Plafon Grou Home Living	38
Gambar 2. 15 Jenis HVAC yang Digunakan Toko Grou Home Living	40
Gambar 2. 16 Suasana Ruang Toko Grou Homeliving.....	42
Gambar 2. 17 Elemen Dekoratif Toko Grou Home Living.....	43
Gambar 2. 18 Kategori Produk Living Space Grou Home Living	44
Gambar 2. 19 Kategori Produk Dinning Grou Home Living	44
Gambar 2. 20 Kategori Produk Bedding Grou Home Living	44
Gambar 2. 21 Kategori Produk Garden 7 Outdoor Grou Home Living	45
Gambar 2. 22 Kategori Produk Baby & Kids Supply Grou Home Living	45
Gambar 2. 23 Kategori Produk Dekorasi & Aksesoris Grou Home Living	46
Gambar 2. 24 Standar Ukuran Cashier	47
Gambar 2. 25 Standar Ukuran Kantor.....	49
Gambar 2. 26 Standar Ukuran Toilet	50
Gambar 2. 27 Standar Ukuran Living Space	52
Gambar 2. 28 Standar Ukuran Dinning Space	53

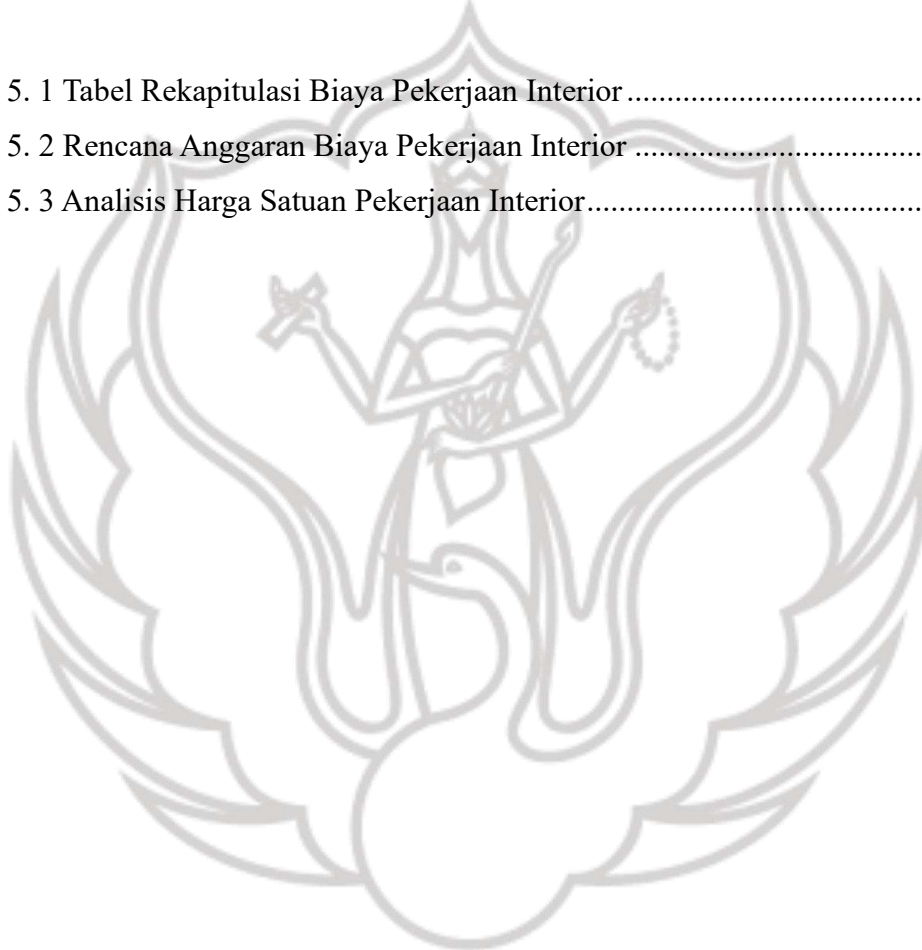
Gambar 2. 29 Standar Ukuran Bedding Space.....	54
Gambar 2. 30 Standar Ukuran Retail Space.....	56
Gambar 3. 1 Moodboard Perancangan Toko Grou Home Living	60
Gambar 3. 2 Material Board Perancangan Toko Grou Home Living	60
Gambar 3. 3 Sketsa Ideasi Plafon	61
Gambar 3. 4 Sketasa Ideasi Konsep Jengki pada Roster dan Dinding.....	61
Gambar 3. 5 Sketsa Ideasi Fasilitas Pengunjung	62
Gambar 3. 6 Mindmapping Perancangan Desain.....	63
Gambar 4. 1Diagram Matriks	64
Gambar 4. 2 Diagram Bubble	65
Gambar 4. 3 Zona & Sirkulasi	67
Gambar 4. 4 Jalur Evakuasi	68
Gambar 4. 5 Alternatif Layou Perancangan	69
Gambar 4. 6 Tea Corner	70
Gambar 4. 7 Livingroom Display Area.....	71
Gambar 4. 8 Throw Display Area	71
Gambar 4. 9 Livingroom Display Area II	72
Gambar 4. 10 Bedding Display Area	72
Gambar 4. 11 Dinning Display Area	73
Gambar 4. 12 Cashier.....	73
Gambar 4. 13 Baby Zone	74
Gambar 4. 14 Bath Essentials Display Area	74
Gambar 4. 15 Indoor Plant Dsiplay Area	75
Gambar 4. 16 Longue Lt. 2	75
Gambar 4. 17 Office.....	76
Gambar 5. 1 Sketsa Livingroom Display	80
Gambar 5. 2 Sketsa Cashier	80
Gambar 5. 3 Sketsa Indoor Plant Display	81
Gambar 5. 4 Sketsa Tea Corner.....	81

Gambar 5. 5 Axonometri Lantai 1 Toko Grou Home Living.....	82
Gambar 5. 6 Axonometri Lantai 2 Toko Grou Home Living.....	82
Gambar 5. 7 Material Board Perancangan Toko Grou Home Living	83
Gambar 5. 8 Poster Presentasi Desain	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Table Citra Warna	17
Tabel 2. 2 Tabel Aktivitas Pengguna Toko <i>Grou Home Living</i>	32
Tabel 2. 3 Tabel Jenis Lampu.....	38
Tabel 2. 4 Tabel Perhitungan Titik Lampu	39
Tabel 2. 5 Tabel Spesifikasi HVAC	40
Tabel 2. 6 Tabel Daftar Kebutuhan Ruang Toko Grou Home Living	57
Tabel 5. 1 Tabel Rekapitulasi Biaya Pekerjaan Interior	86
Tabel 5. 2 Rencana Anggaran Biaya Pekerjaan Interior	87
Tabel 5. 3 Analisis Harga Satuan Pekerjaan Interior.....	88



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan karunia – Nya sehinggalah penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR TOKO GROU HOME LIVING BANDUNG DENGAN PENDEKATAN *ADAPTIVE REUSE* PADA BANGUNAN CAGAR BUDAYA” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir perancangan ini merupakan kewajiban penulis sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, maka dari ini sangat terbuka untuk segala masukan dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Pada akhir kata, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini, terutama kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat, hidayah, dan ridhha – Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar dan sesuai dengan target yang diinginkan
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA. serta Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan support untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Kedua orang tua saya, Bapak Idam Laksana dan Ibu Rachma Andarwati yang selalu memberikan doa, dukungan moril, serta bantuan finansial selama proses perkuliahan sampai penyusunan Tugas Akhir ini. Kedua kakak saya, Luthfi Harits Rasyad dan Pasqia Humaam Amalia yang juga selalu memberikan doa dan dukungannya selama ini.
5. Terimakasih kepada : Gitit Dian Andani, yang telah menemani proses dari awal perkuliahan sampai perancangan Tugas Akhir serta, Geoivalda Rumiris dan Nana Khasirina yang selalu hadir, memberikan dukungan, dan tawa di tengah proses yang tidak selalu mudah ini sejak awal

perkuliahan, serta ucapan terimakasih juga untuk seluruh teman – teman SUDUT atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat yang luar biasa selama masa perkuliahan.

Hormat Saya,

Yogyakarta, 20 Juni 2023



Vania Minerva Himmatana

2112395023



ABSTRAK

Perancangan interior Toko Grou Home Living di kota Bandung dilakukan dengan mengadopsi gaya modern – jengki sebagai pendekatan estetika ruang yang menggabungkan elemen retro tahun 1950 – an dengan sentuhan kontemporer sebagai respons terhadap bangunan kolonial agar relevan dengan kebutuhan ruang komersial modern. Dengan luas area perancangan 651.844 m² , toko ini dirancang sebagai ruang inspiratif bagi siapaun yang mencari solusi interior rumah dengan mengedepankan pengalaman berbelanja yang baru dan berbeda dengan toko home living konvensional yang sudah ada. Konsep utama yang diusung yaitu *homey*, dimana pengunjung diajak untuk menyusuri ruang – ruang tematik yang didesain menyerupai hunian nyata untuk menawarkan inspirasi gaya hidup yang relevan dengan keseharian pengunjung yang dapat membangkitkan hubungan emosional antara ruang – personal. Perancangan ini diharapkan dapat menghadirkan ruang ritel yang tidak hanya menjadi tempat belanja, tapi juga ruang yang menyatu dengan suasana khas Bandung dengan memperkenalkan kembali gaya lokal dengan cara yang lebih segar dan modern.

Kata Kunci : Jengki, Bandung, Pengalaman Berbelanja, Konsep Hunian

ABSTRACT

The interior design of Grou Home Living Store in Bandung adopts the modern Jengki style as a spatial aesthetic approach that blends retro elements from the 1950s with contemporary touches. This is intended as a response to the colonial-era building, making it more relevant to the needs of modern commercial spaces. With a design area of 651.844 m², the store is envisioned as an inspirational space for anyone seeking home interior solutions, offering a fresh and distinctive shopping experience compared to conventional home living stores. The main concept applied is “homey,” where visitors are invited to explore thematic spaces designed to resemble real home environments. This layout aims to inspire everyday lifestyles and evoke emotional connections between the space and each individual. This design is expected to create a retail environment that is not only a place for shopping, but also a space that blends with the unique atmosphere of Bandung—reintroducing local styles in a way that feels fresh and modern.

Keywords : *Jengki, Bandung, Shopping Experience, Home Living*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan arsitektur di Indonesia mendapat pengaruh besar dari gaya arsitektur kolonial yang disebabkan oleh kedudukan bangsa Belanda di Indonesia dengan jangka waktu yang cukup panjang. Pada masa itu, arsitek Belanda yang bermukim di Indonesia menyesuaikan gaya arsitektur Eropa dengan iklim tropis setempat, sehingga melahirkan gaya *Indische*, istilah ini digunakan untuk menyebut bangunan-bangunan bercorak Eropa atau Barat yang menggabungkan elemen-elemen klasik khas Eropa dengan sentuhan adaptasi lokal, untuk menciptakan harmoni antara estetika kolonial dan kebutuhan lingkungan tropis.

Kota Bandung menjadi salah satu kota yang memiliki banyak warisan bangunan Belanda dikarenakan posisi Bandung pada masa kolonial memiliki banyak fungsi yang menjadikannya kaya akan berbagai tinggalan sebagai kota kolonial (Hermawan, 2012). Beberapa bangunan yang ada saat ini masih memiliki fungsi yang sama dan sebagian sudah beralih fungsi untuk menyesuaikan kebutuhan, salah satu bangunan peninggalan Belanda yang terdapat di kota Bandung yaitu bangunan Toko *Grou Home Living*, dulunya bangunan ini merupakan sebuah rumah tinggal, kemudian bangunan ini beralih fungsi pada awalnya menjadi sebuah toko yang menjual perlengkapan bayi yang bernama *Baby Best Care*, seiring berjalannya waktu dan mengalami pergantian kepemilikan yang diturunkan kepada anaknya. Untuk melakukan pengembangan bisnisnya, toko ini beralih menjadi toko *home living* yang berdiri pada tahun 2024. Sebagai bangunan yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, atau kebudayaan suatu daerah atau negara, maka bangunan ini dikategorikan sebagai salah satu bangunan cagar budaya untuk melindungi warisan budaya agar tetap lestari dan tidak hilang akibat

modernisasi atau alih fungsi bangunan dan dilindungi oleh Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Toko ini berlokasi di Jl. Kemuning No.23, Merdeka, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat dengan luas bangunan 651.844 m² merupakan sebuah toko *home living* (menjual perlengkapan rumah tangga, seperti furnitur, dekorasi, dan perabotan) dengan konsep '*concept store*' yaitu toko yang memiliki model retail dengan proses jual beli yang melibatkan efek psikologi didalamnya. Koleksi produk yang terdapat pada toko ini berasal dari berbagai desainer dan merk yang berbeda dengan satu konsep besar yang sama yaitu *Modern Natural Living* yang menampilkan kesan homey, modern – minimalist serta natural dengan sentuhan lokal.

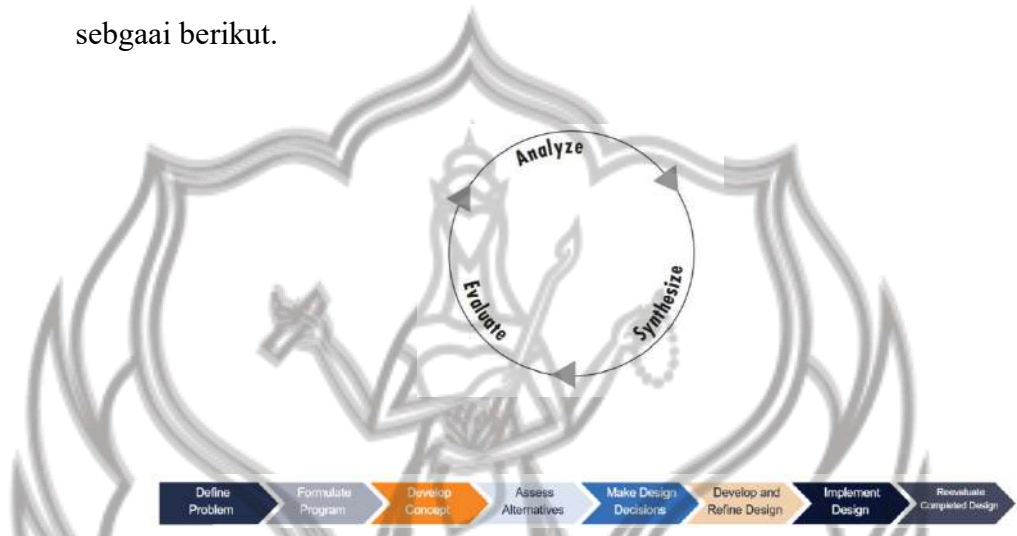
Pada awalnya, pengadaan proyek didasari oleh keinginan pemilik untuk mengembangkan bisnisnya dari toko peralatan bayi menjadi sebuah *Home Living Store*. Layaknya sebuah toko yang berdiri di kawasan pusat perbelanjaan, tentu harus memiliki identitas brand yang kuat dengan menghadirkan konsep yang selaras dengan bangunan untuk menyeimbangkan antara pelestarian dan kebutuhan fungsional sebagai sebuah toko.

Perancangan toko *Home Living* ini memiliki peran penting dalam mendukung lingkungan sekitar, baik dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. Sebagai bangunan cagar budaya, revitalisasi toko ini dapat membantu melestarikan warisan arsitektur kolonial, memberikan identitas kuat bagi kawasan sekitar, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya konservasi bangunan bersejarah. Disamping itu, perancangan ini juga memiliki tujuan dalam memberikan pengalaman berbelanja yang unik, nyaman, dan inspiratif. Dengan mengadaptasi bangunan kolonial bersejarah, toko ini tidak hanya menjadi tempat transaksi, tetapi juga menghadirkan suasana khas yang memadukan nilai estetika, sejarah, dan fungsionalitas modern.

B. Metode Desain

A. Proses Desain

Pada perancangan Toko Grou Home & Living menggunakan metode desain menurut *Francis D.K Ching* dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi Desain Interior* (2013), didalamnya memuat *Eight-Step Design Process* dan secara singkat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Tahapan Proses Berfikir Desain

Sumber : *Interior Design Illustrated, 4th Edition*

<https://fliphtml5.com/dsolq/ecsv/basic>

a. *Define Problem* (Menentukan Masalah)

Tahap pertama dalam proses desain adalah menentukan masalah. Masalah dapat diidentifikasi dari kebutuhan klien dan ruang lingkup proyek (siapa, apa, kapan, di mana, bagaimana, mengapa), setelah itu, langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan awal, yang mencakup persyaratan fungsional, citra estetika dan gaya, stimulus dan makna psikologis.

b. *Formulate Program* (Merumuskan Program)

Tahap kedua yaitu merumuskan masalah desain yang melibatkan pengumpulan dan analisis informasi yang relevan, memahami kebutuhan serta preferensi pengguna, lalu menentukan batasan dan kemungkinan perubahan berdasarkan aspek fungsional,

estetika, regulasi, serta keterbatasan waktu, ekonomi, hukum, dan teknis.

c. *Develop Concept* (Mengembangkan Konsep)

Tahap ketiga merupakan pengembangan desain, dimulai dengan brainstorming ide awal melalui diagram hubungan fungsional dan spasial, menetapkan prioritas elemen utama, serta mengeksplorasi berbagai sudut pandang untuk menciptakan konsep yang lebih baik. Selanjutnya, konsep utama dirangkum dalam pernyataan konsep yang ringkas dan jelas. Tahap akhir adalah pengembangan skema desain dengan menentukan hubungan fungsional dan spasial, menunjukkan skala serta bentuk elemen penting, dan menyusun beberapa alternatif desain untuk perbandingan.

d. *Assess Alternatives* (Menilai Alternatif)

Pada tahap keempat, setiap alternatif desain perlu dibandingkan dengan tujuan utama, ditimbang manfaat serta kekuatannya terhadap biaya dan kekurangannya, lalu diurutkan berdasarkan tingkat kesesuaian dan efektivitasnya.

e. *Make Design Decisions* (Membuat Keputusan Desain)

Tahap kelima, keputusan desain, dibuat dengan menggabungkan elemen terbaik ke dalam desain akhir melalui sketsa awal, gambar teknis, serta detail arsitektur interior, sambil mempertimbangkan pemilihan awal material, furnitur, dan pencahayaan, kemudian menyusun presentasi untuk mendapatkan masukan serta persetujuan dari klien.

f. *Develop and Refine Design* (Mengembangkan dan Memperbaiki Desain)

Tahap keenam dalam proses desain ini yaitu pengembangan dan penyempurnaan desain dilakukan dengan menyusun rencana, tampak, potongan, serta detail, menciptakan model komputer tiga dimensi dengan simulasi visual, dan menetapkan spesifikasi untuk material akhir interior, furnitur, serta pencahayaan.

g. *Implement Design* (Mengimplementasikan Desain)

Tahap ketujuh merupakan implementasi desain dimana desain yang telah dipilih kini diterjemahkan menjadi gambar teknis dan spesifikasi yang lebih rinci. Pada tahap ini, desainer menyusun dokumen desain yang akan digunakan untuk konstruksi.

h. *Reevaluate Completed Design* (Mengevaluasi Kembali Desain yang Sudah Selesai)

Tahap terakhir dalam proses desain dilakukan dengan meninjau ulang hasil desain, berkoordinasi dengan arsitek, insinyur, dan konsultan, mengumpulkan masukan dari klien, serta melakukan evaluasi setelah proyek selesai dan digunakan.

B. Metode Desain

Metode desain dalam perancangan desain interior adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk menciptakan solusi ruang yang fungsional, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Penerapan metode desain dalam pengumpulan data & penelusuran masalah menurut (Francis D.K. Ching dan Corky Binggeli, 2018) dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi Desain Interior*, metode pengumpulan data & penelusuran masalah masuk dalam tahapan *Analyze* (Analisis) yang memuat *Define Problem* (Menentukan Masalah) dan *Formulate Program* (Merumuskan Program) dengan cara pengumpulan data yang ada dilapangan, analisis SWOT, dan penyusunan perencanaan awal perancangan desain.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain masuk dalam tahapan *Synthesize* (Sintesis), yang memuat beberapa tahapan desain dan diwujudkan dalam bentuk *brainstorming* berdasarkan kebutuhan klien dan analisis awal, pembuatan alternatif desain yang kemudian dilakukan evaluasi, pemilihan elemen desain utama yang sudah disesuaikan dengan konsep utama desain, menyesuaikan

desain berdasarkan faktor fungsional, estetika, anggaran, dan kenyamanan pengguna, kemudian dideskripsikan dalam penggambaran 3D desain maupun media presentasi lain yang mendukung.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode terakhir dalam proses desain masuk kedalam tahap evaluate menurut *Francis D.K Ching* yang dilakukan dengan mendapatkan *feedback*, kemudian dapat dijadikan acuan dalam pengembangan dan perbaikan desain sebelum finalisasi desain.

