

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
'COLOUR' *FOOD COURT*, TRADE MALL SAPHIR
SQUARE YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Sony Harsono
NIM : 981 0980 023

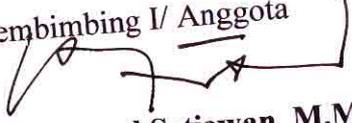
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2006

HALAMAN PENGESAHAN

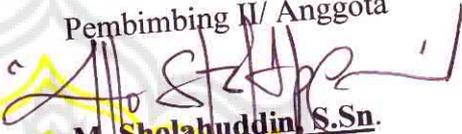
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR 'COLOUR' FOOD COURT, TRADE MALL SAPHIR SQUARE YOGYAKARTA diajukan oleh Sony Harsono, NIM 981 0980 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Februari 2006.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 132 087 538

Pembimbing II/ Anggota


M. Sholahuddin, S.Sn.
NIP. 132 237 378

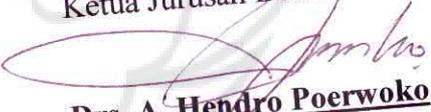
Cognata/ Anggota


Rahmawan D.P., S.Sn.
NIP. 132 230 277

Ketua Program Studi
Desain Interior/ Anggota


Drs. Hartoto Indra S., Msn.
NIP. 131 908 825

Ketua Jurusan Desain/ Anggota


Drs. A. Hendro Poerwoko
NIP. 131 284 654

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245





*Kupersembahkan tugas akhir ini untuk kedua orang tuaku
dan saudara - saudaraku tercinta, atas do'a, pengertian dan
kasih sayangnya.*

KATA PENGANTAR

Semua Anugerah, nikmat dan karunia hanya datang dari-Nya, sebagai manusia tak seharusnya saya lupa untuk selalu bersyukur atas semua rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam untuk manusia terpuji pembawa rahmat bagi seluruh bumi, Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran bagi manusia dalam hidup ini.

Sebagai manusia biasa, tidak mungkin penulis bisa menyelesaikan karya desain ini tanpa bantuan dan dorongan dari orang-orang yang ada dalam lingkaran kehidupan penulis. Tak ada kata lain selain penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus atas semua bantuan yang telah dicurahkan dari berbagai pihak, Khususnya kepada :

1. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. A. Hendro Purwoko, M.Erg., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Hartoto Indra S, M.Sn, Selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Ismael Setiawan, M.M., Selaku Pembimbing I yang dengan tulus membantu mengarahkan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebuah proses dan tujuan yang jelas.
5. M. Sholahuddin, S.Sn., Selaku pembimbing II yang telah membagikan ide-ide segar serta mengarahkan konsep perancangan ini secara lugas dan bersahabat.

6. Operational manager Trade Mall Saphir Square, Bapak Harry Prasetyo yang telah memberikan izin untuk perancangan ini.
7. Mas Aan Saka *Interior Design and Furniture* sebagai pemberi proyek ini, sehingga dapat saya angkat menjadi karya desain saya dalam perancangan tugas akhir ini.
8. Bapak Agus Priyanto dan keluarga yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan saya selama tinggal di jogja.
9. SiMbah Mardi yang dengan ikhlas membagi tempatnya untuk saya tinggal selama di jogja.
10. My Homeland friends, Iwan kakang atas pinjaman komputernya selama proses pengerjaan, deni ketua untuk do'anya, mas Rodan untuk kritiknya dan Rimba raya untuk Referensinya.
11. Anak-anak kost lebah pejantan yang penuh dengan pejuang, Miun, Candra, Teguh, Hamli, Joni dan Ari, Andi dan Andry, Tommy, Terima kasih banyak, Maju terus pantang mundur !!
12. My Honey, be patient!!
13. Semua fihak yang secara langsung maupun tak langsung memberi bantuan untuk kelancaran tugas akhir ini..

Semoga Allah SWT memberikan Balasan kebaikan kepada mereka semua dan semoga Karya yang masih sederhana dan penuh dengan kekurangan ini bisa bermanfaat bagi masyarakat Desain Interior ISI Yogyakarta, Amin.

Yogyakarta, 22 Februari 2006

Sony Harsono

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. JUDUL	1
B. LATAR BELAKANG	1
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	4
A. DESKRIPSI PROYEK.....	4
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan	4
2. Data Lapangan	4
a. Data Fisik	4
b. Data Non Fisik	8
c. Klien	9
B. PROGRAM PERANCANGAN	10
1. Pola Fikir Perancangan	10
2. Cakupan dan Arah Tugas	11
C. DATA LITERATUR	11
1. Food Court	11

2. Mall	15
3. Modern Minimalis	15
4. Zoning	19
5. Tata Letak dan Sirkulasi	20
6. Unsur Pembentuk Ruang	21
7. tata Kondisional	22
8. Perabot	25
9. Standarisasi Perancangan perabot	27
D. ANALISA RUANG	31
1. Pengguna Ruang dan Aktifitasnya.....	31
2. Kebutuhan Area dan Fasilitas Penunjang Aktifitas.....	32
3. Organisasi dan Hubungan Ruang	33
4. Zoning, Sirkulasi dan Tata letak	34
BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	36
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN	39
A. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSEP DESAIN	39
B. KONSEP PERANCANGAN INTERIOR	40
1. Konsep Pencapaian Fungsi	40
2. Penerapan gaya Perancangan	42
3. Unsur Pembentuk Ruang	44
4. Tata Kondisional ruang	46
5. Perabot dan Aksesoris	47
BAB V. PENUTUP	50

DAFTAR PUSTAKA	52
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

LEMBAR ASISTENSI

KONSEP DESAIN

GAMBAR PERSPEKTIF

GAMBAR KERJA

RENCANA ANGGARAN BIAYA

DOKUMENTASI





BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

“PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR ‘COLOUR’ *FOOD COURT, TRADE MALL SAPHIR SQUARE YOGYAKARTA*”

B. LATAR BELAKANG

Yogyakarta merupakan kota yang sarat dengan predikat, sebagai kota budaya, kota wisata, kota pelajar, kota perdagangan dan berbagai predikat lainnya. Yogyakarta memiliki magnet yang sangat besar untuk menarik kunjungan dari seluruh penjuru nusantara, sehingga menatap Yogyakarta adalah bagaikan menatap miniatur Indonesia.

Kehidupan kota besar yang terus berkembang dan semakin modern membawa konsekuensi pada pola hidup dan tingkah laku masyarakat. Masyarakat dimanja dengan perkembangan baru yang modern ini. Fasilitas-fasilitas baru banyak didirikan untuk mendukung perkembangan kehidupan kota yang semakin modern, diantaranya adalah pusat perbelanjaan.

Ramainya pusat perbelanjaan membuat persaingan yang semakin tajam, tetapi paling tidak masyarakat selaku konsumen akan mendapat lebih banyak alternatif dan selektif untuk berbelanja. Untuk mencari suatu barang atau sekedar melihat-lihat, membentuk suatu trend bahwa berbelanja bisa menjadi rekreatif.

Bahwa pada kehidupan kota yang modern, orang akan meluangkan waktunya cukup banyak untuk berbelanja, mereka akan bergerak dan berpindah tanpa tujuan. Hal yang demikian merupakan stimulasi yang baik sehingga konsumen mungkin akan membeli, walau sebenarnya tidak berkeinginan kuat untuk itu.¹

Trade Mall Saphir Square adalah sebuah pusat perbelanjaan yang sedang dalam tahap penyelesaian di kota Yogyakarta. *Trade Mall Saphir Square* hadir di pusat perdagangan dan jasa kota Yogyakarta. Menyediakan tempat usaha yang menjanjikan dengan lokasi yang sangat strategis, di Jalan Laksda Adi Sucipto (Jl. Solo), yang akan menjadi salah satu kawasan elite dan bisnis terbesar di Yogyakarta.

'Colour' *Food Court* direncanakan akan berada di lantai dua gedung *Trade Mall Saphir Square* yang saat ini sedang dalam tahap penyelesaian, berlokasi di Jl. Laksda Adi Sucipto No. 32-34 Yogyakarta. Luas keseluruhan lantai dua gedung *Saphir Square Mall* adalah 8986 m². dari luasan yang ada tersebut 'colour' *food court* akan mengambil luasan 2728m²

Food Court telah menjadi suatu kelengkapan tetap pada *mall* dan kompleks perkantoran kota saat ini. *Food court* dimulai pertama kali pada awal

¹ Hidetoshi, Kato. *Annual of Coommercial Space Design in Japan 1980*. (Tokyo: Published by Rikuyosha, 1985), p. 14.

tahun 80-an, dipromosikan untuk penjual makanan sebagai suatu cara untuk memotong biaya, meningkatkan penjualan dan berbagi elemen-elemen umum.²

Perencanaan dan perancangan Interior 'Colour' *Food Court* ini merupakan sebuah desain baru dan mulai dari awal dibukanya *Trade Mall Saphir Square*. Ketertarikan perancang dalam pemilihan obyek perencanaan dan perancangan interior ini adalah karena *food court* belum pernah diangkat sebelumnya dalam karya perancangan tugas akhir mahasiswa Disain Interior ISI Yogyakarta. Secara historis konsep *food court* diciptakan untuk menjadi salah satu magnet bagi pengunjung yang datang ke *Mall*, sebagai pengikat sehingga konsumen bisa bersantai sejenak setelah *shopping*, dan bisa menghabiskan waktu lebih banyak di *Mall* untuk melihat-lihat produk lainnya yang dijual dan kemudian timbul keinginan untuk membeli barang, walaupun sebenarnya mereka tidak begitu membutuhkan barang tersebut.

² Melaniphy, John C. *Restaurant and Fast Food Site Selection*. (Published by John Wiley & Sons, February, 1992)

