

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN STAND
PAMERAN ELEKTRONIK SONY
PEKAN RAYA JAKARTA 2003**

KARYA DESAIN



Cliff Namara Paundu

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2003**

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN STAND
PAMERAN ELEKTRONIK SONY
PEKAN RAYA JAKARTA 2003

KARYA DESAIN



Cliff Namara Paundu
961 0815 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
2003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia,
Yogyakarta, pada tanggal 12 Desember 2003.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Hartoto Indra, M.Sn
NIP. 131908825

Pembimbing II/ Anggota



Anom Wibisono, S.Sn
NIP. 132206673

Cognate/ Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn
NIP. 132230378

Ketua Program Studi
Desain Interior/ Anggota



Drs. Ismael Setiawan, MM
NIP. 132087538

Ketua Jurusan Desain/
Anggota



Drs. Umar Hadi, MS
NIP. 131474284

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala talenta dan anugerahNya dalam memampukan semua ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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

1. Drs. Hartoto Indra, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
2. Anom Wibisono, S.Sn selaku Dosen Pembimbing II.
3. Dra. BM Susanti selaku Dosen Wali.
4. Drs. Ismael Setiawan, MM. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Umar Hadi, MS. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Rekan-rekan Staff dan Direksi Cityneon Indonesia Jakarta.
9. Rekan-rekan *Exhibition, Interior Designer* di Jakarta, Yogyakarta, Bandung.

10. Rekan-rekan Jakarta, khususnya Komunitas Jatinegara Kaum.
11. Rekan-rekan Yogyakarta, Graha Minggiran 911
12. Tim Kerjaku, Igor, Yerry, Imron, Nura (transport), Dody, Mangap, Sigit '00 dan semuanya yang sangat membantu dan pengertian dalam proses Taku.
13. Rekan seperjuangan TA Nov (Ari, Jayeng), Jan (*All of You*)
14. Bapak dan Mama, Kakak-kakakku, Adik atas semangat serta do'anya yang tiada henti-hentinya...*all my grandfather and grandmother in heaven for your prays and spirit.*
15. Sinta Lumele, *my hope* ...salam kasih selalu (*In God We Trust*).

Akhirnya besar harapan penulis semoga karya yang sederhana dan jauh dari sempurna ini dapat memberikan manfaat kepada Institut Seni Indonesia khususnya program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 12 Desember 2003

Penulis

Cliff Namara Paundu

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Judul.....	1
B. Latar Belakang	1
C. Tuntutan Klien	2
D. Fokus perancangan.....	2
E. Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	3
F. Permasalahan Perancangan.....	4
G. Cakupan Tugas.....	5
BAB II. TINJAUAN DATA.....	7
A. Data Lapangan	7
1. Data Fisik.....	7
2. Data Non Fisik	9
B. Data Literatur	13
1. Tinjauan Umum	13
2. Citra Ruang (Tema Desain)	15
3. Sirkulasi dan Tata letak.....	16
4. Unsur Pembentuk Ruang	18
a. Dinding	18

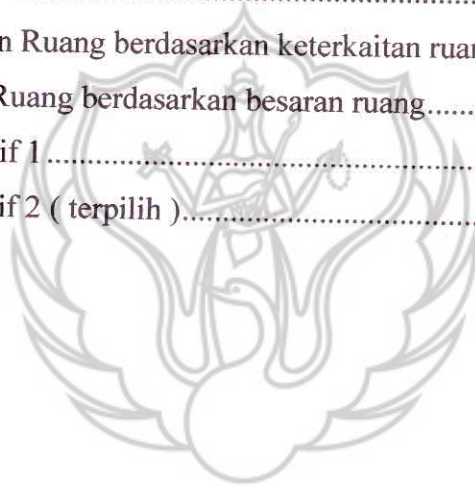
b. Lantai	18
c. Langit-langit.....	19
5. Tata Kondisional Ruang	19
a. Pencahayaan.....	19
b. Penghawaan	21
c. Akustik	21
.....	
6. Furnitur	22
BAB III. PEMBAHASAN.....	27
A. Citra Ruang (Tema Desain)	27
1. Modern.....	27
2. Penerapan Bentuk	27
3. Penerapan Material	30
4. Penerapan Warna	31
B. Sirkulasi dan Tata letak.....	31
1. Kebutuhan Ruang.....	31
2. Zoning	33
3. Sirkulasi	34
C. Unsur Pembentuk Ruang	39
1. Lantai	39
2. Dinding	39
3. Langit-langit.....	39
D. Tata kondisial Ruang	39
1. Pencahayaan.....	39
2. Penghawaan	42
3. Akustik.....	42

E. Furnitur	42
1. Kebutuhan Furnitur	42
2. Desain khusus	44
BAB IV. KESIMPULAN	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

2.1 Denah Lokasi Proyek.....	7
2.2 Denah Asal.....	8
2.3 Exterior Bangunan	8
2.4 Struktur Organisasi	12
2.5 Standarisasi Furnitur	23 - 26
3.1 Transformasi Bentuk (kotak)	28
3.2 Transformasi Bentuk (Bulat)	28
3.3 Transformasi <i>Wireframe</i> pada Panel.....	29
3.4 Warna Utama	31
3.5 Skema Hubungan Ruang berdasarkan keterkaitan ruang	36
3.6 Pola Hubungan Ruang berdasarkan besaran ruang.....	36
3.7 Sirkulasi alternatif 1.....	37
3.8 Sirkulasi alternatif 2 (terpilih).....	38



DAFTAR TABEL

2.1 Rumus Pencahayaan	20
2.2 Sumber Cahaya	21
2.3 Kekuatan Cahaya	21
3.1 Perhitungan Lampu	41



DAFTAR LAMPIRAN

- I. Rencana Anggaran Biaya
- II. Produk Elektronik SONY
- III. Poster Pameran
- IV. Katalog Pameran
- V. Stand Pameran
- VI. Perspektif Area Info Konter
- VII. Perspektif Area Hi-Fi System
- VIII. Perspektif Area Home Theatre
- IX. Perspektif Area Televisi
- X. Perspektif Area Tunggu
- XI. Perspektif Stand Pameran SONY
- XII. Perspektif Meja Info Konter
- XIII. Perspektif Standing Brochure
- XIV. Perspektif Standing Poster
- XV. Perspektif Devider
- XVI. Skema Bahan dan Warna
- XVII. Maket Studi
- XVIII. Konsep Grafis
- XIX. Lembar Asistensi
- XX. Gambar Kerja





BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

**PERENCANAAN & PERANCANGAN
STAND PAMERAN ELEKTRONIK SONY
PEKAN RAYA JAKARTA 2003**

B. LATAR BELAKANG.

Di dalam era informasi sekarang ini, arus informasi sangat pesat sekali dalam perkembangannya. Dampak kemajuan yang ditimbulkan pun terjadi di hampir semua sisi kehidupan tidak terkecuali bidang teknologi elektronika.

Seiring dengan pesatnya perkembangan tersebut, persaingan antar perusahaan penghasil produk-produk elektronika yang merupakan salah satu sumber dari perkembangan teknologi elektronika, semakin kompetitif. Perusahaan-perusahaan tersebut saling berlomba dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas produk-produknya. Penyempurnaan alat-alat elektronika yang inovatif menjadi ujung tombak dalam upaya meraih simpati masyarakat pemakai dalam upaya peningkatan omset penjualannya.

Timbul dan maraknya persaingan dibidang elektronika oleh tiap-tiap perusahaan penghasil produk-produk elektronika dianggap perlu untuk menciptakan suatu media yang dapat menjembatani antara perusahaan penghasil dan masyarakat pemakai agar tetap terjalin suatu komunikasi yang baik antara keduanya. Media di sini yang dimaksud adalah salah satunya berupa kegiatan pameran. PT.SONY Indonesia sebagai salah satu perusahaan yang mendistribusikan berbagai produk elektronika dengan merk dagang SONY di Indonesia ternyata mempunyai apresiasi yang cukup tinggi terhadap suatu

kegiatan pameran, itu dibuktikan dengan seringnya mengikuti pameran-pameran dan bentuk-bentuk stand pamerannya yang selalu tampil menarik yang cenderung bertemakan gaya *Simple Modern*nya yang eksklusif dan cukup menarik para pengunjung yang cukup tinggi untuk memasuki dan melihatnya.

Karena itulah Stand Pameran PT.SONY Indonesia diangkat sebagai proyek Tugas Akhir dengan judul Perencanaan dan Perancangan Stand Pameran Elektronik SONY PEKAN RAYA JAKARTA 2003 sebagai usaha dalam memasyarakatkan *Exhibition Design* sebagai bagian dari disiplin ilmu Desain Interior dan Arsitektur.

C. TUNTUTAN KLIEN

Klien, dalam hal ini adalah PT SONY Indonesia, menginginkan sebuah stand pameran yang mempunyai tema modern dengan ciri *simple* dan dapat mengangkat produk SONY dalam *image/citra* stand, promosi penjualannya dan karakter berkelas dari produk SONY itu sendiri.

D. FOKUS PERANCANGAN

Perancangan stand pameran elektronik SONY ini difokuskan pada perancangan **area publik, area informatif dan area administratif (area info dan transaksi, area *dealing*)**.

E. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1. Tujuan Perancangan adalah:

- a. Menciptakan Stand Pameran Elektronik SONY sesuai dengan tema *Simple Modern*.
- b. Merancang Stand Pameran elektronik SONY sesuai dengan fungsi dan kebutuhan yang menunjang kegiatan informasi dan promosi penjualan.

2. Sasaran Perancangan adalah:

- a. Dari segi komersial perancangan dimaksudkan untuk menarik, mengundang dan menyakinkan calon pembeli melalui produk produk yang *didisplay* dan sistem promosi melalui media elektronik tersebut.
- b. Dari segi non komersial dimaksudkan untuk memperkuat *image /citra* atau kesan dari PT SONY Indonesia sebagai perusahaan elektronik yang berkelas di Indonesia melalui desain stand dan furniturnya secara keseluruhan.

F. PERMASALAHAN PERANCANGAN.

Bagaimana menggabungkan kepentingan dan kebutuhan pemakai ruang dengan kepentingan parameter perancangan dengan memperhatikan aspek sebagai berikut:

1. Citra Ruang (Tema Desain)

Bagaimana membentuk citra ruang pada Stand Pameran Elektronik PT.SONY Indonesia baik secara bentuk, pola, pemilihan material, ornamen dan warna sesuai dengan tema yang telah ditentukan, yaitu tema *Simple Modern*.

2. Sirkulasi dan Tata Letak.

Bagaimana merancang arus sirkulasi dan tata letak yang mendukung aktivitas pengguna pada area pameran dihubungkan dengan aktivitas yang dilakukan pada area pameran.

3. Unsur Pembentuk Ruang

Bagaimana memilih bahan *finishing*, serta merancang bentuk-bentuk pola pembentuk ruang (lantai dan dinding atau panel) sesuai dengan kebutuhan stand pameran sehubungan dengan kenyamanan, kemudahan pemeliharaan, keamanan, kemudahan dalam pembongkaran dan kesan atau suasana yang ditimbulkan bagi pemakai ruang.

4. Tata Kondisional Ruang

Bagaimana merancang tata kondisional yang sesuai dengan kebutuhan Stand Pameran Elektronik SONY sehubungan dengan kenyamanan,

kemudahan pemeliharaan, keamanan dan kesan atau suasana yang di timbulkan bagi pemakai ruang.

5. **Furnitur**

Bagaimana memilih dan merancang furnitur yang sesuai dengan kriteria fungsional, awet (dalam jangka waktu tertentu), *ergonomic*, estetis (kesesuaian dengan tema dan suasana) dan kemudahan dalam pembongkaran.

G. CAKUPAN TUGAS.

Proyek yang akan dikerjakan meliputi cakupan tugas sebagai berikut:

1. **Konsep Desain**

2. **Gambar Pra Rencana**

- | | |
|------------------------|--------------|
| a. Denah | skala 1 : 50 |
| b. Tampak dan Potongan | skala 1 : 50 |
| c. Potongan Khusus | skala 1 : 20 |

3. **Gambar Kerja**

- | | |
|---|--------------|
| a. Rencana lantai | skala 1 : 50 |
| b. Rencana plafon | skala 1 : 50 |
| c. Rencana ME | skala 1 : 50 |
| d. Rencana Furnitur dan detail yang terdiri dari: | |
| 1. Meja info konter | |
| 2. <i>Standing</i> poster | |

3. *Standing brochure*

4. *Devider*

4. Gambar perspektif

1. Area Info konter
2. Area *Product Display*
3. Meja info konter
4. *Standing poster*
5. *Standing Brochure*
6. Meja *display*

5. Rencana anggaran biaya

6. Maket studi

7. Skema Bahan dan Warna

