

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR DAN FURNITUR TOKO BUKU GRAMEDIA
JAKARTA

Mall Grand Indonesia, *East* Mall, Lantai 3.

Jalan M.H. Thamrin No. 1, Menteng, Jakarta Pusat, 10310, DKI Jakarta.



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR

PERANCANGAN INTERIOR DAN FURNITUR TOKO BUKU GRAMEDIA
JAKARTA

Mall Grand Indonesia, East Mall, Lantai 3.

Jalan M.H. Thamrin No. 1, Menteng, Jakarta Pusat, 10310, DKI Jakarta.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Irzha Natasya Susanti

41712010026

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 19 Juli 2016

Dan dinyatakan telah LULUS memenuhi syarat.

UNIVERSITAS
MERCUBUANA
Kepala Program Studi Desain Interior

Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn, M.Sn

Koordinator Tugas Akhir

Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn, M.Sn

Pembimbing Tugas Akhir

Ir Dodi Pujayanto, MM

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irzha Natasya Susanti

Nim : 41712010026

Jurusan : Desain Interior

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN INTERIOR DAN FURNITUR TOKO BUKU GRAMEDIA JAKARTA" adalah karya sendiri, bukan hasil salinan dari karya orang lain atau tidak dibuat oleh orang lain. Melainkan hasil pembelajaran dan kerja keras yang dijalankan selama masa perkuliahan pada jurusan Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 19 Juli 2016



Irzha Natasya Susanti

KATA PENGANTAR

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan yang mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita – cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup kita semua. Pendidikan itu sendiri dibagi menjadi pendidikan formal (baik dari jenjang SD, SMP, SMA, bahkan pada mahasiswa perguruan tinggi), pendidikan informal (pendidikan yang didapat dari pendidikan formal, seperti kursus bahasa, aritmatika, menggambar, dan lainnya), serta pendidikan non formal yang telah kita pelajari dari kecil.

Oleh karena itu, buku merupakan fasilitas penunjang yang sangat efektif dalam menunjang pendidikan tersebut, baik pendidikan yang formal, nonformal, dan informal. Dengan adanya buku, pembacanya bisa mendapatkan banyak informasi – informasi penting.

Seiring dengan perkembangan jaman dan dengan adanya revolusi industri, buku merupakan salah satu barang yang sangat dibutuhkan dan diminati berbagai kalangan. Baik dari kalangan bangsawan sampai kalangan masyarakat biasa, semuanya membutuhkan buku sebagai sarana yang dapat menambah pengatahuannya. Dengan ini mendorong para pengusaha membuat sebuah tempat yang dapat menampung berbagai macam jenis buku – buku, yaitu perpustakaan kemudian dikembangkan lagi menjadi toko buku.

Masyarakat Jakarta yang kehidupan sehari – harinya disibukkan dengan berbagai macam aktivitas dengan kesibukan tinggi membutuhkan sebuah toko buku yang tidak hanya terdapat buku di dalamnya. Akan tetapi membutuhkan sebuah desain yang dapat mendukung kenyamanan dan kebutuhannya tersebut.

Toko buku ini perlu didesain supaya terlihat lebih menarik, dan terlihat indah sehingga pengunjung yang datang merasa puas dan nyaman dengan fasilitas yang disediakan toko buku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamualaikum Wr Wb

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah dan karunia – Nya saya telah menyelesaikan rangkaian Tugas Akhir saya yang berjudul “PERANCANGAN INTERIOR DAN FURNITUR TOKO BUKU GRAMEDIA JAKARTA“. Sesuai kurikulum yang dirancang di program studi Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta, menyelesaikan Tugas Akhir merupakan persyaratan untuk mendapatkan Sarjana Desain pada tingkat pendidikan Strata 1. Semua rangkaian itu saya lalui dengan penuh rasa syukur.

Bagi saya, tugas akhir bukan hanya sekedar kewajiban untuk mengambil mata kuliah di Universitas Mercu Buana Jakarta ini. Banyak pengalaman yang saya dapatkan pada masa perkuliahan.

Pada akhirnya, saya selesai mengerjakan seluruh rangkaian tugas akhir ini. Semoga laporan ini bisa menjelaskan dengan lengkap bagaimana proses perancangan interior Toko Buku Gramedia yang saya desain dari awal sampai akhir laporan.

Selesainya rangkaian tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak, ucapan terima kasih saya ucapkan kepada :

- Ibu tersayang, Nursiyah Pakaya, ibuku yang selalu memberi dukungan lahir batin dan kasih sayangnya.
- Ayah tersayang, Zainal Abidin, ayahku yang selalu memberi dukungan doa, finansial dan kasih sayangnya.
- Ka Reza, Adis, Nayla, dan Darmawan yang selalu memberi dukungan doa dan kasih sayangnya kepada ku.
- Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Interior dan Koordinator Tugas Akhir.
- Bapak Tunjung Atmadi Suroso Putro, S.Sn, M.Ds, selaku Pembimbing Akademik.
- Bapak Ir Dodi Pujayanto, MM, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
- Bapak Ali Bangun NC, selaku Asisten Store Manager Gramedia.

- Rekan – rekan mahasiswa angkatan 2012 yang selalu saling memberi semangat dan dukungan selama perkuliahan.
- Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga setelah diselesaiannya tugas akhir ini banyak memberi manfaat kepada saya. Rangkaian kegiatan ini bukan tidak mendapat hambatan, tapi berkat doa dan dukungan dari semua pihak pada akhirnya rangkaian tugas akhir ini berjalan dengan baik.

Wassalamualaikum Wr Wb

Jakarta, 19 Juli 2016



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I : PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang.....	1
I.1.A Latar belakang pemilihan proyek.....	1
I.1.B Latar belakang pemilihan tema.....	2
I.2 Identifikasi Masalah.....	3
I.3 Tujuan Perancangan.....	3
I.4 Sasaran Perancangan.....	4
I.5 Batasan Perancangan	4
I.6 Metode Perancangan.....	5
I.6.A Studi literatur	5
I.6.B Studi lapangan.....	5
a. Studi observasi	5
b. Wawancara.....	5

c. Dokumentasi.....	6
I.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II : TINJAUAN DATA

II.1 Data Literatur.....	7
II.1.A Data umum	7
a. Pengertian toko.....	7
b. Sejarah perkembangan toko	7
c. Jenis dan kategori toko	9
d. Pengertian buku.....	11
e. Sejarah buku	12
f. Pengertian toko buku	12
g. Sejarah perkembangan toko buku	13
h. Tipe dan kategori toko buku	13
i. Aspek perancangan interior toko	14
j. Lokal konten	27
II.1.B Data khusus.....	28
a. Profil lembaga / perusahaan.	28
b. Sejarah perusahaan.	28
c. Visi dan misi perusahaan.	30
d. Makna logo Gramedia.....	30
e. Struktur organisasi	31
f. <i>Job description</i>	32
g. Sistem pelayanan.	33
h. Produk toko buku Gramedia yang dijual.	34
i. Daftar kelompok buku yang dijual.	34
j. Peraturan – peraturan untuk pengunjung	35
k. Data klasifikasi pengunjung.....	35

II.2 Data Hasil Studi Banding Lapangan	37
II.2.A Studi banding toko buku.....	37
II.2.B Kesimpulan	45
BAB III : ANALISA DATA PROYEK	
III.1 Analisa Fisik.....	47
III.1.A Analisa site plan.	47
III.1.B Analisa fisik geografis.....	47
III.1.C Analisa fasad	48
III.1.D Analisa pencapaian.....	48
III.1.E Analisa layout.....	50
III.1.F Analisa view.....	51
III.1.G Analisa faktor cahaya	52
III.1.I Analisa faktor suara	53
III.1.J Analisa faktor udara.....	54
III.1.K Analisa utilitas bangunan	55
III.2 Analisa Non Fisik.....	56
III.2.A Analisa citra <i>frontstore</i>	56
III.2.B Analisa logo.....	57
III.2.C Analisa <i>flow of activity</i>	58
III.2.D Analisa pengunjung.....	60
III.2.E Analisa produk yang dijual.....	63
III.3 Analisa Antropometri.....	64
III.4 Analisa Aktifitas, Fasilitas, dan Besaran Ruang	66
III.5 Analisa Karakter Ruang	72

III.6 Analisa Organisasi Ruang.....	73
III.6.A Analisa pengelompokan ruang.....	73
III.6.B Analisa diagram buble.....	74
III.6.C Analisa diagram matrik	75
III.7 Analisa Alternatif Zoning	76
III.8 Analisa Alternatif Gruping.....	79
III.9. Analisa Gaya, Tema, dan Citra	82
III.10 <i>Mandmap</i>	83

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

IV.1 Konsep Gaya dan Tema	84
IV.2 Konsep Bentuk	85
IV.3 Konsep Warna.....	87
IV.4 Konsep Material	88
IV.5 Konsep Furnitur	92
IV.6 Sistem Utilitas Bangunan.....	93
IV.6.A Pencahayaan.....	93
IV.6.B Penghawaan.....	94
IV.6.C Tata Suara.....	95
IV.6.D Sistem Pencegah Kebakaran dan Keamanan	95
IV.7 <i>Images References.</i>	96

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN..... 97

DAFTAR PUSTAKA	98
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0 Gatotkaca	27
Gambar 2.1 Logo Gramedia	28
Gambar 2.2 Filosofi Logo Gramedia	31
Gambar 3.1 Site Plan Mall Grand Indonesia.	47
Gambar 3.2 Fasad <i>East Mall</i>	48
Gambar 3.3 Pencapaian Mall Grand Indonesia.	48
Gambar 3.4 Pencapaian Gramedia.	49
Gambar 3.5 Media Pencapaian Gramedia.	50
Gambar 3.6 Layout Existing Gramedia.	50
Gambar 3.7 Analisa View Gramedia.	51
Gambar 3.8 Arah Terbit Tenggelam Matahari.	52
Gambar 3.9 Pencahayaan buatan Gramedia.....	53
Gambar 3.10 Kebisingan Suara.	53
Gambar 3.11 Tata Letak Speaker.	54
Gambar 3.12 Tata Letak AC.	54
Gambar 3.13 Tata Letak Sprinkler.	55
Gambar 3.14 Tata Letak <i>Hydrant Fire Extinguisher</i>	55
Gambar 3.15 Tata Letak CCTV & Mesin Sensor.	56
Gambar 3.16 <i>Frontstore</i> Gramedia.	56
Gambar 3.17 Logo Gramedia.	57
Gambar 3.18 Logo Baru Gramedia.	57
Gambar 3.19 Alternatif Zoning 1.	76
Gambar 3.20 Alternatif Zoning 2.	77
Gambar 3.21 Alternatif Zoning 3.	78
Gambar 3.22 Alternatif Gruping 1.	79

Gambar 3.23 Alternatif Gruping 2	80
Gambar 3.24 Alternatif Gruping 3	81
Gambar 4.1 Konsep Lantai	89
Gambar 4.2 Konsep Dinding	90
Gambar 4.3 Konsep Plafon	92
Gambar 4.4 Konsep Furnitur	93
Gambar 4.5 <i>Indirect Lighting</i>	94
Gambar 4.6 <i>Spotlight & Downlight</i>	94
Gambar 4.7 AC Sentral	94
Gambar 4.8 Speaker	95
Gambar 4.9 Sistem Pencegah Kebakaran dan Keamanan	95
Gambar 4.10 <i>Image References</i>	96



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi.	31
Bagan 3.1 <i>Flow of Activity</i> Pengelola Gramedia.	58
Bagan 3.2 <i>Flow of Activity</i> Staff 1 Gramedia.	58
Bagan 3.3 <i>Flow of Activity</i> Staff 2 Gramedia.	59
Bagan 3.4 <i>Flow of Activity</i> Barang Gramedia.	59
Bagan 3.5 <i>Flow of Activity</i> Pengunjung Gramedia.	59
Bagan 3.6 Analisa Gaya, Tema, dan Citra.	82
Bagan 3.7 <i>Mindmap</i>	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Toko Berdasarkan Kebutuhan Barang (<i>merchandise</i>) Yang Sama. ..	9
Tabel 2.2 Jenis Toko Berdasarkan Lokasi atau Tata Letak.	10
Tabel 2.3 Jenis Toko Berdasarkan Kuantitas Barang Yang Dijual.	10
Tabel 2.4 Jenis Toko Berdasarkan Keragaman Barang Yang Diperjual-belikan.	10
Tabel 2.5 Jenis Toko Berdasarkan Cara Pelayanannya.	11
Tabel 2.6 Jenis Toko Berdasarkan <i>Front of Shop</i>	11
Tabel 2.7 Tingkat Pencahayaan.	20
Tabel 2.8 Kategori Buku pada Display.	23
Tabel 2.9 Sistem Display Buku.	24
Tabel 2.10 Pembagian Display Buku.	24
Tabel 2.11 Pembagian Peletakkan Display Buku.	25
Tabel 2.12 <i>Job Description</i>	33
Tabel 2.13 Tabel Produk Yang Dijual.	34
Tabel 2.14 Tabel Usia Pengunjung.	35
Tabel 2.15 Tabel Profesi Pengunjung.	36
Tabel 2.16 Tabel Kepentingan Pengunjung.	36
Tabel 3.1 Tabel Produk Buku yang Dijual.	63
Tabel 3.2 Tabel Produk Alat Tulis dan Perlengkapan yang Dijual.	64
Tabel 3.3 Karakter Ruang.	72
Tabel 4.1 Konsep Warna.	87
Tabel 4.2 Konsep Material Lantai.	88

Tabel 4.3 Konsep Material Dinding.	90
Tabel 4.4 Konsep Material Plafon.	91
Tabel 4.5 Tata Cahaya.	93



DAFTAR LAMPIRAN

Antropometri.

Analisa Aktifitas, Fasilitas, dan Besaran Ruang.

Gambar kerja

Kartu Asistensi

Gambar presentasi.

