

ARTIKEL ILMIAH
STRATA 1 (S1)

DESAIN INTERIOR *BOG-BOG CENTRE*
di Jl. By Pass Ngurah Rai, Denpasar-Bali



Oleh:

I KOMANG SWAKARMA SATWIKA
200805013
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2013

Desain Interior *Bog-Bog Centre* di Jl. By Pass Ngurah Rai, Denpasar – Bali

ABSTRAK

Bali merupakan daerah tujuan wisata yang telah dikenal di berbagai negara. Seiring dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan, meningkat pula pembangunan sarana akomodasi di Bali seperti *store*. *Bog-bog Store* merupakan salah satu *store* yang awal berdirinya berusaha menarik konsumen dengan menawarkan produk yang berbeda yakni produk bertemakan budaya Bali dalam media kartun. Namun kini, konsep *store* bermediakan kartun mulai dilirik oleh kompetitor *store* lain sehingga *Bog-bog store* perlu mengembangkan diri dengan menghadirkan ruang baru seperti perpustakaan, kafetaria, galeri dan tempat pelatihan. Untuk dapat mendeskripsikan ruang-ruang yang ada maka dilakukan perubahan nama dari *Bog-bog Store* menjadi *Bog-bog Centre*. Cara lainnya yakni dengan menggarap desain interior yang disesuaikan dengan visi yang dimiliki yaitu *fun* dan edukatif. Hadirlah konsep “edutainment” yang dapat mewakili kedua visi tersebut karena edutainment sendiri gabungan dari kata edukasi dan entertainment. Aplikasi bentuk dinamis dari permainan garis lengkung dan bidang geometris pada elemen-elemen interior merupakan upaya untuk menghadirkan kesan yang menghibur (*fun*). Pemilihan warna yang cerah seperti halnya warna-warna yang digunakan pada kartun *Bog-bog* tentunya juga mendukung suasana yang menghibur. Unsur edukasi dalam pengaplikasiannya di bidang interior yakni dikaitkan dengan edukasi penghematan energi seperti penggunaan bahan *recycle* pada material yang digunakan. Dengan penggunaan konsep edutainment ini diharapkan dapat mengedukasi pengunjung ke arah positif dan merasa *fun* saat berbelanja sehingga *Bog-bog Centre* mampu bersaing dengan kompetitor *store* lainnya.

Kata kunci: *Bog-bog Centre, Desain Interior, Edutainment, Store.*

***Interior Design Bog-Bog Centre
at By Pass Ngurah Rai street, Denpasar – Bali***

ABSTRACT

Bali is a tourist destination that has been known in various countries of the world. Along with the increasing number of tourist visitors, that increase development of means of accomodation in Bali such as store. Bog-bog Store was one of the early establishment of the store trying to attract consumers by offering different products, i.e. the product of Balinese culture in media-themed cartoons. But now, the concept store that mediating began to recognize cartoon by competitors in the others store so that Bog-bog Store need to develop themselves by presenting new spaces that exist then do the name change from Bog-bog Store ito a Bog-bog Centre. Another way, with its execution of customized interior design with a vision that is fun and educational. SOE's concept of "edutainment" that can represent both of that vision, because that edutainment itself is combination of the words education and entertainment. Application of dinamic form of the game and the field lines at geometric element of the interior is an attempt to bring an entertaining impression (fun). The selection of bright colors as the colors used on the Bog-bog cartoons course also supports an entertaining atmosphere. Educational elements in the application in the field of interior that is associated with the energy saving education such as the use of recycle materials used. With the use of the concept of edutainment is expected to educate visitors to the positive directionand feel fun while shopping so that the Bog-bog Centre able to compete with other competitor's store.

Keywords: Bog-bog Centre, Interior design, Edutainment, Store.

A. Latar Belakang

Bali merupakan daerah tujuan wisata yang telah dikenal di berbagai negara. Sebagai daerah pariwisata, Bali memiliki banyak objek wisata menarik, begitu juga dengan hasil kreasi budaya yang mempunyai nilai seni tinggi, adat istiadat yang unik dan juga keramah-tamahan penduduk setempat sehingga menambah minat wisatawan untuk mengunjungi Bali. Pembangunan sarana akomodasi dan hunian wisata terlihat berkembang dengan sangat pesat seiring dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Bali. Hunian wisata seperti resort, villa dan hotel kini hampir dapat ditemukan pembangunannya di setiap daerah wisata, begitu juga dengan sarana akomodasi yang variatif mulai dari restoran, tempat hiburan sampai jenis usaha *store*.

Jenis usaha *store* yang telah dibangun di Bali dapat dikatakan tidak terhitung jumlahnya karena jenis usaha ini tergolong mudah dan memiliki keuntungan yang menjanjikan. Menurut Berman dan Evans (*Design for Shopping Centres*, 1982), *store* merupakan sebuah tempat tertutup yang didalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang spesifik. *Store* juga lebih modern dalam hal barang-barang yang dijual, dan proses transaksinya lebih modern menggunakan mesin bukan lagi menghitung secara manual. Dengan kedatangan wisatawan dari berbagai belahan dunia menyebabkan pangsa pasar dari jenis usaha *store* terbilang variatif mengingat selera tiap konsumen berbeda-beda. Sehingga masing-masing *store* berlomba-lomba menawarkan *image* yang berbeda-beda untuk menarik konsumen.

Salah satunya *store* yang menawarkan *image/citra* yang berbeda adalah *Bog-bog Store* yang mengangkat tema keunikan budaya Bali dalam media kartun, terutama tema-tema kebudayaan Bali yang berbenturan dengan modernisasi. Namun desain interior *Bog-bog Store* yang beralamat di Jl. Veteran no. 39A terlihat belum optimal dan masih dapat dikembangkan. Pada kasus eksisting, *Bog-bog Store* merupakan ruko 2 lantai yakni dengan fungsi pada lantai 1 sebagai *store* dan pada lantai 2 sebagai kantor. Pada tampilan interior masih terlihat konvensional sehingga tampilan desain mirip dengan ruko-ruko sekitarnya dan belum tampil beda dengan *image* produknya.

Melihat latar belakang di atas maka *Bog-bog Centre* sedianya perlu diangkat sebagai kasus pada tugas perancangan ini dengan rencana awal yakni memindahkan lokasi/alih fungsi ke daerah Sanur, tepatnya di Jl. By Pass Ngurah Rai no. 17, yakni lokasi taman bermain Peek A Boo. Selanjutnya memilih konsep interior yang sesuai dengan visi *fun* dan edukatif agar desain interior berintegrasi dengan produk yang ditawarkan *Bog-bog Centre*.

B. Tujuan

Adapun tujuan dari Tugas Akhir Studio ini adalah :

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep berdasarkan visi yang dimiliki *Bog-bog Centre* pada desain interiornya.
2. Mahasiswa dapat menciptakan integrasi antar ruang pada *Bog-bog Centre*.
3. Mahasiswa dapat meningkatkan wawasannya mengenai desain interior ruang publik seperti *store/toko*, galeri, perpustakaan, kafe dan kantor. Dimulai dari sistem zoning dan sirkulasi, elemen pembentuk ruang dan pelengkap ruang, penataan fasilitas, utilitas dan unsur aksesoris.
4. Mempelajari dan menganalisa permasalahan yang dihadapi dengan berusaha untuk membuat alternatif-alternatif pemecahan yang berlandaskan pada teori yang diperoleh saat mengikuti kuliah.

C. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini digunakan beberapa metode untuk menunjang kelengkapan dari hasil yang dicapai sebagai berikut:

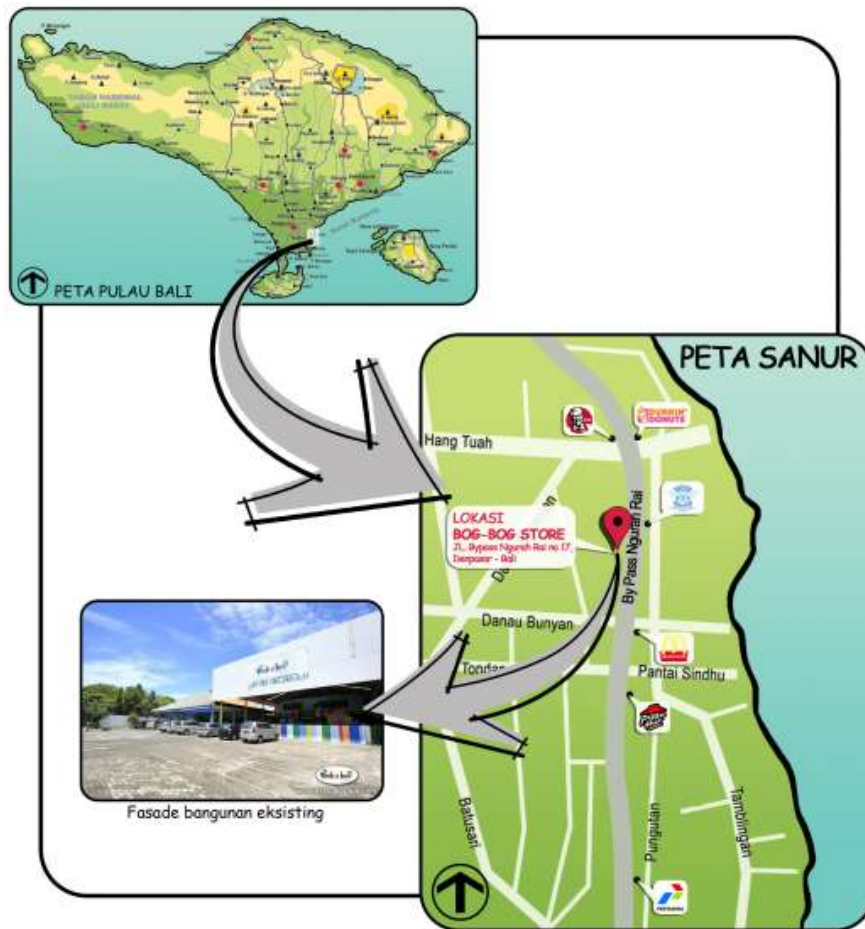
- **Kepustakaan:** Mencari data literatur yang diperlukan sebagai data komparatif yang didapat dari berbagai sumber kepustakaan untuk mendapatkan teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan.
- **Observasi:** Metode observasi adalah metode dengan pengamatan langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

- **Wawancara:** Wawancara riset adalah percakapan 2 orang yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus untuk memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan topik penelitian dan dititik beratkan pada isi tujuan deskripsi, prediksi dan penjelasan sistematis .
- **Dokumentasi:** Dokumen dalam hal ini berarti segala macam bentuk atau benda yang tertulis maupun tidak tertulis. Dokumen menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang lainnya.

D. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam menganalisa masalah yaitu Metode *Glass-Box dan Black-Box*. *Glass box* yaitu metode dengan mencari data-data yang telah diidentifikasi sesuai klasifikasi obyek yang terkait dengan data-data literatur maupun fakta, serta parameter yang secara keseluruhannya dianalisis secara sistematis menjadi dasar proses desain secara emosional maupun rasional, sebagai langkah-langkah menentukan ide gagasan, maupun tolok ukur yang akhirnya dapat menjadi dasar dan bahan analisis untuk menentukan solusi sehingga terwujud gagasan pengembangan desain melalui perancangan desain dan gambar proyek.

E. Data Fisik



Lokasi

Nama Kasus : *Peek A Boo* (eksisting)

Fungsi : Wahana bermain anak

Alamat : Jl. By Pass Ngurah Rai no 17, Denpasar - Bali

Luas Bangunan : 1160 m²

Luas Tanah : 2160 m²

F. Data Non-Fisik

- Nama Kasus : *Bog-bog Center*
- Lingkup Usaha : *Store, Galeri, Perpustakaan dan Kafetaria*
- Nama Pemilik : *Jango Pramatha*
- Jam Operasional : *Senin-Minggu 09.00-21.00 Wita*

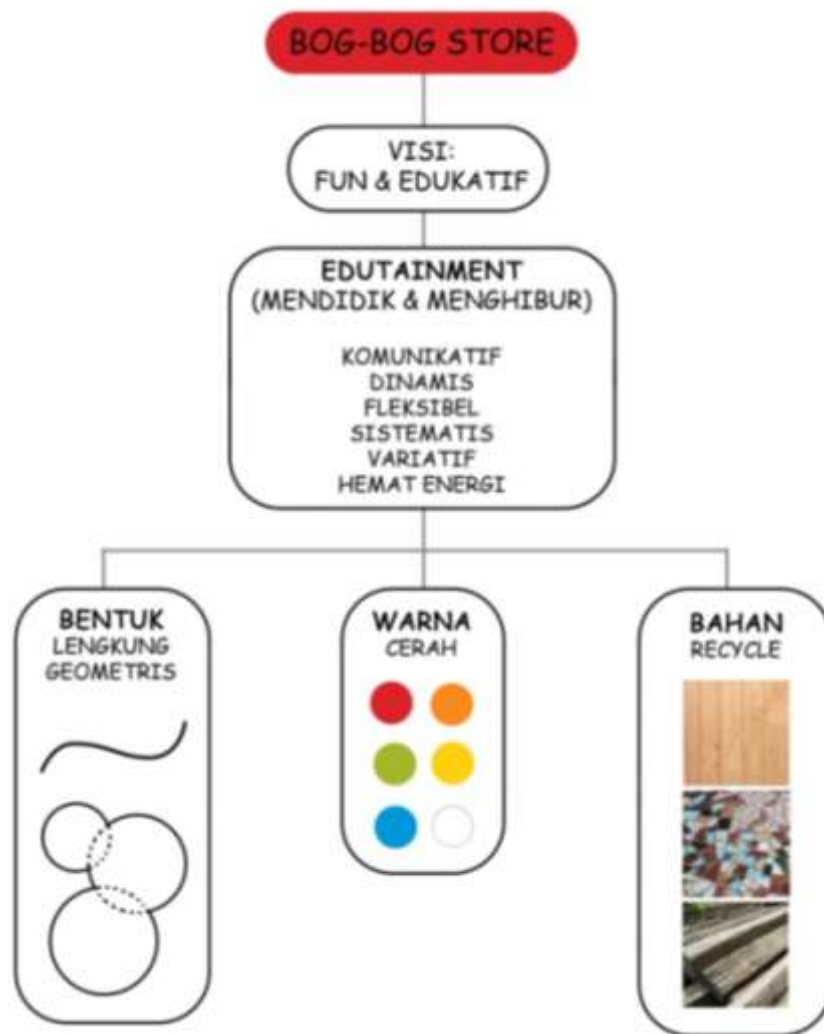
(kecuali hari libur nasional)

- Visi : *Fun* dan edukatif
- Segmentasi pengunjung : Semua golongan, baik lokal, domestik dan mancanegara.
- Usia : Semua umur, dari anak-anak hingga dewasa.

G. Konsep Desain

Edutainment berasal dari kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Jadi edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi. Penemuan terbaru menyatakan bahwa pembelajaran akan efektif bila dalam keadaan fun dan bebas dari tekanan (*revolution learning*). Karena dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Oleh karena itu, perlu menciptakan kegiatan belajar, pelatihan dan pembiasaan hendaknya dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, tidak terbebani, tidak memaksa spontan, tanpa paksaan, sesuai dengan gerak hati siswa dan mendatangkan secara bervariasi.

Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain. Faktanya orang-orang yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari teknis dan ilmiah memperoleh nilai 12 % lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibanding dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 2% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dalam hal ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnis, gender atau gaya belajar yang dipilih.



Dari visi Bog-bog yakni *fun* dan edukasi maka lahir konsep “*edutainment*” yang berarti mendidik dan menghibur. Teori edutainment kemudian dijabarkan dan diperoleh beberapa kata kunci yang dapat dikaitkan dengan pengaplikasiannya dalam interior yakni:

- Komunikatif yakni desain nantinya harus mampu berkomunikasi sehingga pengguna menjadi mengerti dan paham dengan maksud yang ingin disampaikan. Dengan demikian tentunya unsur mendidik dapat tercapai disamping unsur menghiburnya. Cara aplikasinya diantaranya dengan memanfaatkan *sign* berupa kartun Bog-bog sendiri.
- Dinamis yakni bergerak/tidak statis. Aplikasinya diantaranya dengan wujud permainan bentuk, warna dan tekstur. Sirkulasi yang dibuat mengalir diharapkan pengunjung tidak merasa bosan.

- Fleksibel yakni bebas/tanpa paksaan. Aplikasinya diantaranya pada sonasi ruang yang tidak mengharuskan pengunjung menuju satu ruang dengan melewati ruang lainnya. Tujuannya agar pengunjung tidak merasa tertekan.
- Sistematis yang dimaksud yakni berurutan. Jadi pengunjung diharapkan dapat beraktivitas dengan teratur diantaranya dengan cara mengarahkan pengunjung menuju ruang resepsionis terlebih dahulu untuk mendapat informasi yang dibutuhkan kemudian menuju ruang yang diinginkan.
- Variatif yakni tidak monoton agar ruang tidak membosankan dan mempengaruhi psikologis pengguna untuk bergairah beraktivitas.
- Hemat energi merupakan unsur edukasi terhadap lingkungan yang perlu diperhatikan bersama-sama. Aplikasinya diantaranya dengan memanfaatkan bahan *recycle* yang masih dapat digunakan kembali.

Secara perbendaharaan desain, dari skema diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Bentuk yang dominan digunakan adalah permainan garis lengkung, kemudian beberapa kombinasi bidang geometris yang digabungkan agar menghasilkan bentuk yang berkesan dinamis namun simpel. Tujuannya agar dapat mencapai kesan *fun*, menarik, dan tidak menimbulkan kesan tertekan.
- Pemilihan warna menggunakan warna-warna cerah sesuai dengan tampilan warna kartun Bog-bog. Tujuannya agar menyatu dengan produk yang ditawarkan dan memberikan kesan ceria (menghibur) dalam ruang.
- Penggunaan bahan menggunakan bahan *recycle* sebagai wujud aplikasi edukasi tentang penghematan energi. Diharapkan dengan pemanfaatan bahan tersebut dapat mempengaruhi pola aktivitas pengunjung dalam mengatasi isu lingkungan. Bahan *recycle* tersebut juga dikombinasikan dengan bahan-bahan alam maupun pabrikasi lainnya yang dapat memperkuat kekuatan dari bahan *recycle*.

H. Penjabaran Konsep Khusus

Berikut penjabaran konsep edutainment dalam elemen-elemen interior:

- **Konsep pola ruang dan sirkulasi:** menerapkan pola ruang radial. Ruang resepsionis sebagai pusat penghubung antar ruang-ruang lainnya seperti ruang perpustakaan, ruang serbaguna, ruang store dan ruang kafetaria. Pola ruang ini diharapkan membuat pengunjung yang datang memperoleh informasi terlebih dahulu sebelum menuju ruangan yang diinginkan (sistematis). Selanjutnya, pengunjung dapat menuju ruangan yang diinginkan tanpa harus melewati ruang yang tidak diinginkan, sehingga secara psikologis pengunjung tidak canggung dalam menuju satu ruangan.
- **Konsep lantai:** menerapkan pola lantai dinamis yaitu berupa permainan garis lengkung dan juga pola lantai yang variatif, tidak monoton. Pola pada lantai juga berfungsi sebagai pengarah sirkulasi terutama sirkulasi primer sehingga mendidik pengunjung untuk teratur dalam berjalan namun tetap fleksibel dalam menentukan sirkulasi sekunder (tidak memaksa).
- **Konsep dinding:** menerapkan bentuk dinamis berupa permainan garis lengkung dan lurus agar ruang lebih variatif dan menghibur. Dinding juga difungsikan secara optimal yakni tidak hanya sebagai pembatas ruang tetapi juga sebagai media komunikatif dengan pemakaian wallpaper dari kartun Bog-bog. Posisi dinding yang vertikal tentunya mudah untuk dilihat oleh pengunjung sehingga pengunjung nyaman untuk menikmati visual-visual kartun yang ditampilkan.
- **Konsep plafon:** menerapkan bentuk dinamis berupa permainan garis lengkung dan permainan level plafon sehingga ruang tidak terkesan monoton. Plafon juga difungsikan sebagai pembatas ruang secara tidak langsung dengan cara bentuk desain plafon mengikuti bentuk desain pada lantai.
- **Konsep pencahayaan:** memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami di siang hari sehingga dapat menghemat penggunaan energi. Untuk pencahayaan buatan juga menggunakan lampu yang hemat energi yakni lampu jenis LED.

Penggunaan sistem lampu yang padam otomatis saat tidak digunakan juga diharapkan dapat memberikan contoh penghematan energi terhadap pengunjung.

- **Konsep penghawaan:** menerapkan penghawaan buatan yaitu sistem AC sentral agar mudah dalam pengkondisian. Pemilihan sistem AC juga tetap mempertimbangkan hemat energi sehingga unsur edukasi tetap tercermin dalam konsep penghawaan.
- **Konsep keamanan:** keamanan ruang menggunakan bantuan teknologi CCTV untuk mengawasi gerak-gerik pengunjung, *smoke detektor* untuk deteksi dini kebakaran dan pemadam api serbuk (PAR) untuk memadamkan api tanpa merusak barang terutama barang-barang yang berupa kertas.
- **Konsep aksesoris:** secara umum, konsep aksesoris berupa permainan visual berupa tipografi maupun visual kartun Bog-bog yang berkarakter Bali. Sifat kartun Bog-bog yang menghibur dan mendidik diharapkan dapat dengan mudah dimengerti oleh pengunjung (komunikatif).

I. Analisa dan Visualisasi Desain

- Sonasi dan Sirkulasi

Sonasi dan sirkulasi dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan aktivitas civitas dan berdasarkan sifat ruang (privat, semi publik, dan publik). Pada perancangan *Bog-bog Center*, area publik ditempatkan pada area depan agar mudah dijangkau sedangkan area yang bersifat privat diletakkan di area belakang atau tersembunyi. Ruang-ruang yang tergolong area publik yaitu: *entrance*, area resepsionis, area *store*, area perpustakaan, area serbaguna, dan area kafetaria. Ruang yang tergolong area semi publik yaitu area *locker* dan area administrasi. Untuk ruangan yang tergolong privat yaitu area *restroom* dan *stockroom*. Aplikasi *edutainment* pada sonasi dan sirkulasi terlihat dari penggunaan pola ruang radial dengan area resepsionis sebagai pusatnya. Dari resepsionis kemudian pengunjung dapat menyebar menuju ruangan yang diinginkan. Jadi pengunjung dididik untuk

sistematis dalam beraktivitas dengan memperoleh informasi dulu sebelum menuju area yang diinginkan. Bagi pengunjung yang pertama kali datang tentunya sonasi ini sangat membantu agar pengunjung tidak kebingungan menuju ruangan yang dituju. Sedangkan bagi pengunjung yang sudah seringkali datang tentunya tidak akan direpotkan tanpa harus melalui ruangan yang tidak ingin dituju. Dengan demikian maka sirkulasi dibuat fleksibel dengan bantuan pola lantai yang mengarahkan agar sirkulasi tetap teratur dan mendidik.

- Layout

Pembagian ruang didesain berdasarkan kebutuhan aktivitas civitas yang mengacu pada sonasi dan sirkulasi. Ruang-ruang yang hadir didesain agar pengunjung merasa nyaman dan bebas dalam menuju ruang yang dituju tanpa terkesan tertekan. Pada layout keseluruhan terlihat bentuk ruang dan aplikasi warna yang digunakan. Dari segi bentuk, maka sesuai dengan penjabaran konsep di awal, dominan menggunakan bentuk garis lengkung dengan kombinasi dari bentuk geometris. Garis lengkung yang dihadirkan bertujuan agar terkesan dinamis, bergerak, tidak monoton sehingga tampil lebih menarik dan berkesan menghibur. Dari segi warna menerapkan warna-warna yang mengikuti tampilan produk *Bog-bog* dan memberikan kesan *fun*. Untuk mencapai kesatuan maka antar warna-warna tersebut dipadupadankan dengan warna putih yang secara psikologis membuat ruang terkesan tenang, luas dan bersih.

- Elemen pembentuk ruang

Lantai dibuat dengan pola mengarahkan mulai dari entrance menuju ruang resepsionis selanjutnya menuju masing-masing ruang yang diinginkan pengguna. Namun pola lantai mengarahkan tersebut akan tampak menghilang pada ruangan yang memang memiliki arah sirkulasi tidak menentu, dalam artian sirkulasi sekunder yang memiliki banyak alternatif. Sehingga meski diarahkan (sirkulasi primer), pengunjung tetap merasa bebas untuk menentukan langkah selanjutnya.

Dinding merupakan elemen interior yang tampil vertikal sehingga elemen dinding menjadi elemen yang mudah dilihat. Oleh karena itu desain dinding pada konsep edutainment lebih dioptimalkan dengan *sign-sign* (tanda) yang mendidik

dan komunikatif. Seperti penggunaan *wallpaper* berupa kartun *Bog-bog* yang berisi konten mendidik sesuai dengan fungsi ruang sehingga ruang akan bercerita dan tampil menarik (komunikatif). Pengguna akan terasa terhibur saat melalui ruang-ruang yang berisikan cerita-cerita kartun *Bog-bog* sekaligus dapat mempromosikan produk *Bog-bog*.

Plafon menerapkan bentuk-bentuk lengkung yang menyesuaikan dengan denah ruang dan desain lantai. Tujuannya agar kesatuan ruang dapat tercapai. Desain plafon juga dimaksudkan untuk mendukung pencahayaan buatan terutama untuk memberikan aksen pada fasilitas yang ingin ditampilkan dominan. Permainan elevasi pada plafon bertujuan agar plafon tidak tampil monoton dan berkesan dinamis. Pada plafon juga didesain dengan *sign-sign* komunikatif terutama pada ruang yang tidak dapat mengoptimalkan fungsi dinding. Pengunjung dapat melihat dengan nyaman *sign* tersebut dengan menggunakan ukuran font yang cukup besar dan proporsional. Semua elemen interior diharapkan dapat saling berintegrasi satu sama lain untuk menciptakan kesatuan ruang.

- Fasilitas

Fasilitas pada *Bog-bog Center* dirancang dengan menampilkan unsur grafis berupa penggunaan tipografi yang berfungsi menjelaskan fungsi dari fasilitas tersebut, sehingga fasilitas diharapkan tampil komunikatif dengan penamaan fungsi dari fasilitas tersebut. Fasilitas terkesan ramah karena penamaan tersebut sehingga pengunjung mudah mengerti dan tidak kebingungan. Bentuk fasilitas juga didesain dengan mengikuti bentuk ruang agar terkesan tidak kaku, *fun* dan *unity*. Permainan warna yang diaplikasikan pada fasilitas juga didesain menarik dengan mengaplikasikan warna-warna dari kartun *Bog-bog*. Secara psikologis, aplikasi warna yang berbeda-beda dapat memberikan kesan yang tidak monoton.

- Utilitas

Memaksimalkan pencahayaan alami di siang hari yakni dengan penggunaan kaca pada dinding sehingga cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan seperti terlihat pada area resepsionis. Begitu juga pada area perpustakaan, kafetaria dan

area administrasi yang tujuannya sebagai bentuk penghematan terhadap penggunaan energi listrik. Meski begitu penggunaan pencahayaan buatan tetap diperlukan untuk menjangkau daerah-daerah yang tidak dapat dijangkau dari cahaya matahari disamping juga untuk keperluan pencahayaan aksen. Agar tetap dapat mendukung unsur mendidik dalam penghematan energi maka jenis lampu yang digunakan dalam pencahayaan alami yakni jenis lampu LED karena lampu LED penggunaannya lebih awet dari lampu biasa.

Secara keseluruhan ruang, penghawaan menggunakan penghawaan buatan yang bersumber dari AC sentral sistem *split duct*. Tujuannya tentu untuk dapat menjaga kestabilan kenyamanan thermal dalam ruang sehingga pengunjung tetap nyaman beraktivitas di dalam *Bog-bog Center* meski cuaca di luar berubah-ubah. AC sentral sistem *split duct* merupakan sistem yang penghawaan yang dianjurkan untuk *store* yang memiliki keluasan sedang karena sistem ini menggunakan satu sumber pendingin yang dikeluarkan melalui diffuser pada ruang-ruang yang diinginkan.

- Aksesoris

Pada perancangan, aksesoris yang digunakan berupa *wallpaper* serta *artwork* 3 dimensi dari kartun-kartun *Bog-bog*. Dengan penggunaan aksesoris tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana yang menghibur, seolah berada dalam dunia kartun *Bog-bog*. Selain itu, elemen-elemen yang hadir dalam ruang dapat mencapai kesatuan sehingga pengguna merasa nyaman dan betah untuk beraktivitas.

J. Simpulan

Dari pembahasan dan permasalahan yang telah dianalisa pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Pada perancangan *Bog-bog Center* agar dapat mengaplikasikan visi *fun* dan edukatif ke dalam elemen interior adalah dengan menghadirkan konsep “*edutainment*”. *Edutainment* sendiri berarti mendidik (*education*) dan menghibur (*entertainment*). Unsur mendidik dihadirkan melalui pola ruang radial, yang menempatkan ruang resepsionis yang berfungsi sebagai pusat informasi sebagai tujuan awal dari pengunjung. dengan demikian pengunjung dididik untuk memperoleh informasi terlebih dulu sebelum menuju ruang yang diinginkan. Pola lantai yang mengarahkan juga bertujuan mendidik pengunjung untuk teratur dalam berkegiatan sehingga sirkulasi rapi dan tidak berbenturan. Disamping itu pada perancangan *Bog-bog Center* juga mendidik dalam hal penghematan energi yakni dengan cara menggunakan bahan material *recycle* dan *mechanical electrical* yang berbasis hemat energi. Sedangkan unsur menghibur dihadirkan melalui penggunaan bentuk-bentuk lengkung yang terkesan mengalir dan tidak kaku. Penggunaan warna yang cerah, sesuai dengan penggunaan warna kartun *Bog-bog* yang menghibur. Disamping itu pengaplikasian kartun *Bog-bog* sebagai *wallpaper* bertujuan membuat suasana ruang yang komunikatif dan berintegrasi dengan produk yang ditawarkan.

2. Integrasi ruang pada *Bog-bog Center* diciptakan dengan cara meletakkan ruang-ruang sejenis secara berdekatan. Diantaranya peletakkan ruang perpustakaan dan serbaguna diletakkan berdekatan karena sama-sama memiliki fungsi edukatif. Selain itu area store dan area kafetaria yang sama-sama sebagai tempat menjual produk juga diletakkan berdekatan. Dari segi sifat ruang jug diperhitungkan dengan mengelompokkan ruang-ruang yang bersifat publik di area depan dan ruang-ruang yang bersifat privat di area belakang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arntson, Amy E. 1988. *Graphic Design Basic*. Orlando: Reinhart and Winston, Inc.
- Berman, Jack & Miguel Evans. 1982. *Design for Shopping Centers*. London: Butterworth Scientific.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Interior Design Illustrated*. London: Thomson Publishing.
- De Chiara & Joseph, John Hancock Calladar. 1973. *Timer Saver Standards for Building*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Kotler, Philip & Amstrong, Gary. 1997. *Dasar-dasar Pemasaran*. Jakarta: Prenhallindo.
- Mardalis. 1995. *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, Julius & Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension & Interior Space, A Source Book Of Design Reference Standards*. New York: Whitney Library Of Design.
- Pheasant, S. T. 1988. *Anthropometry Ergonomics and Design*. London: Taylor and Farncis.
- Poerwadarminta. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (ed). Jakarta: Balai Pustaka.
- Pramoedjo, Pramono R. 2008. *Kiat Mudah membuat Karikatur*. Jakarta: Creative Media.
- Rainathami, Herika. 2002. *Penataan Ruang Perpustakaan sebagai Penunjang Promosi Perpustakaan Perguruan Tinggi Dalam Sekapur Sirih Pendidikan Perpustakaan di Indonesia*. Depok: FIB.
- Soekresno. 2000. *Food and Beverage Service Hotel*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Desain Interior I*. Jakarta: Usakti.
- Wilkening, Fritz. 1987. *Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius.

Internet:

- Ikmal, Heppy. 2012. Metode Edutainment. (akses 2012, <http://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment/>, 12 September)
- Nugraha Furniture. 2012. Sekilas tentang Jati Belanda. (akses 2012, <http://nugrahafurniture.wordpress.com/sekilas-tentang-jati-belanda/>, 10 September)
- Petra Christian University Library. 2012. Perancangan Interior *Body Shop*. (akses 2012, http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_6898.html, 4 September)
- Petra Christian University Library. 2012. Perancangan Interior *Children's Edutainment Centre*. (akses 2012, http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_18067.html, 12 September)

- Petra Christian University Library. 2012. Perancangan Interior Galeri Fotografi di Surabaya. (akses 2012, http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_10972.html, 15 September)
- Petra Christian University Library. 2012. Perancangan Interior *Merchandise Store* Manchester United. (akses 2012, http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_8494.html, 4 September)
- Youtube. 2012. How to Install UV Air Purifier on HVAC Duct. (akses 2012, http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=v24hU6chiAE, 7 Desember)
- Youtube. 2012. Industrial epoxy floor coating video. (akses 2012, http://www.youtube.com/watch?v=4s_2uWSM6i0, 7 Desember)