

Perancangan Interior Sanrio *Centre* di Surabaya

Ayu Rosdiana Dewi

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: ayurosdiana888@yahoo.com

Abstrak— Seiring perkembangan jaman, dunia teknologi semakin maju, khususnya dalam dunia hiburan dan saat ini popularitas masyarakat yang menyukai karakter dari Sanrio di Surabaya juga cukup banyak. Namun sayangnya, tidak ada fasilitas yang tepat untuk mewedahi kegiatan para pecinta karakter Sanrio ini. Perancangan Interior Sanrio *Centre* di Surabaya ini merupakan tempat rekreasi sekaligus sebagai wadah pecinta karakter Sanrio. Disini pengunjung dapat bermain sambil belajar dengan terdapatnya informasi tentang karakter Sanrio pada bagian galeri dan untuk interior pendukung fasilitas lainnya menggunakan karakter Sanrio yang lebih banyak dikenal orang pada nuansa interiornya. Semua yang terdapat pada Sanrio *Centre* ini menggambarkan ciri khas dari karakter-karakter Sanrio. Selain itu belum adanya fasilitas serupa di Surabaya, fasilitas yang disediakan meliputi galeri, kafe, toko, dan area *learning* dan *playing* untuk kelompok anak-anak.

Kata Kunci— Analogi Karakter, Perancangan Interior, Sanrio *Centre*.

Abstract— Along the development, the more advanced the technology world, especially in the entertainment world and the current popularity of people who liked the character of Sanrio in Surabaya also quite a lot. But unfortunately, there are no proper facilities to facilitate the activities of the lovers of the Sanrio characters. Interior design Sanrio *Centre* in Surabaya is a place of recreation as well as a forum for lovers of Sanrio characters. Here visitors can play while learning with information about the presence of Sanrio characters at the gallery and other facilities to support the interior using a Sanrio character more known to people at the feel of the interior. All contained in Sanrio *Centre* illustrates typical of Sanrio characters. Besides the lack of similar facilities in Surabaya, the facilities provided include galleries, cafes, shops, and learning and playing areas for children's groups.

Keywords—Character Analogy, Interior Designing, Sanrio *Centre*.

I. PENDAHULUAN

SEIRING perkembangan jaman, dunia teknologi semakin maju, khususnya dalam dunia hiburan dan saat ini popularitas masyarakat yang mengetahui produk dari Sanrio tidaklah sedikit. Lebih dari itu, banyak juga pecinta karakter

Sanrio dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan kalangan dewasa, khususnya kaum hawa. Karakter

Sanrio ini memiliki ciri khas yang lucu-lucu.

Perancangan Sanrio *Centre* ini dirancang di Surabaya, dimana merupakan kota metropolitan kedua di Indonesia setelah Jakarta, yang memiliki perkembangan yang cukup pesat dalam beberapa aspek, diantaranya adalah bisnis dan hiburan. Surabaya dapat berpeluang bisnis dengan menjadi wadah dari aktifitas para pecinta Sanrio, sehingga kegiatan pengenalan, melengkapi aksesoris produk Sanrio, bermain sambil belajar hingga berkumpul sekalipun dapat ditampung disini.

Perancangan Interior Sanrio *Centre* di Surabaya ini dilatarbelakangi oleh banyaknya pecinta karakter Sanrio, namun di Surabaya masih belum ada fasilitas yang mampu memberikan nilai edukatif bagi pengunjung dewasa maupun anak-anak, serta interior yang hanya menuangkan nuansa karakter satu karakter Sanrio saja. Pada Perancangan Interior Sanrio *Centre* di Surabaya ini diharapkan mampu menjawab permasalahan tersebut dengan menggunakan warna 10 karakter Sanrio paling dikenal. Dengan adanya fasilitas galeri Sanrio, dimana terdapat area memamerkan replica karakter Sanrio dan terdapat area toko dimana pengunjung dapat melengkapi koleksi *merchandise* Sanrio mereka. ^[1]

Adapun rumusan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah interior yang dapat menampung aktifitas mendapat informasi tentang Sanrio, bermain sambil belajar untuk anak-anak, berkumpul, menikmati makan dan minum, serta melengkapi koleksi barang karakter Sanrio bagi pengunjung?
2. Bagaimana merancang interior area *learning and playing* yang dikhususkan pada kalangan anak-anak?
3. Bagaimana merancang interior Sanrio *Centre* yang mampu menarik perhatian pengunjung?

Dari rumusan masalah di atas, dibuat tujuan perancangan sebagai berikut :

- Menciptakan sebuah interior yang dapat mewedahi kegiatan untuk mendapat informasi tentang Sanrio baik untuk pecinta Sanrio maupun masyarakat awam,

meningkatkan kreatifitas anak-anak, berkumpul, menikmati makan dan minum, serta melengkapi koleksi barang Sanrio.

- Merancang interior Sanrio *Centre* yang tidak hanya *fun play* tetapi juga *fun learning* untuk area anak-anak, dengan tetap menerapkan ciri khas warna dari 10 karakter Sanrio.
- Menciptakan interior Sanrio *Centre* yang memiliki bentukan perabot kreatif, fasilitas informasi tentang Sanrio secara digital, permainan warna yang dapat membangkitkan rasa kreatif pada anak-anak dan menarik bagi orang dewasa, namun tetap berpegang pada ciri khas dari sepuluh karakter Sanrio yang paling dikenal.

Untuk manfaat perancangan terdapat 3 bagian yaitu sebagai berikut :

- Bagi negara, menjadikan Indonesia khususnya Surabaya yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia sebagai daya tarik untuk masyarakat lokal maupun mancanegara.
- Bagi pengusaha, mendukung para pengusaha atau pemodal untuk membuka proyek-proyek tertentu dan meningkatkan potensi di bidang pariwisata.
- Bagi pengunjung, menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan interior Sanrio *Centre*, khususnya dalam hal penataan ruang, *lighting*, pemilihan material dan warna, bentukan perabot serta pelayanan yang efisien dan efektif bagi pengunjung.

Lokasi perancangan Sanrio *Centre* berada pada sebuah gedung karya fiktif arsitektur No. 1379/ARS/1997 yang merupakan gedung “Pusat Rekreasi dan Penjualan Perlengkapan Anak-anak di Surabaya,” yang terletak pada lantai 4 gedung tersebut dengan luas $\pm 1.100\text{m}^2$. Denah yang diambil merupakan obyek fiktif perancangan arsitektur milik Lenny Henntya yang terletak di daerah Surabaya Barat, tepatnya di Jl. Raya Darmo Permai. Dengan asumsi fasilitas galeri, area *learning* dan *playing*, kafe, *merchandise shop*, *rest room* dan *nursery room*.

Adapun batasan mengenai kebutuhan ruang pada Sanrio *Centre* ini dibedakan menjadi tiga (3), yaitu:

1. Perancangan interior dengan fasilitas utama yang meliputi :
 - Galeri*, yang merupakan Area pameran, untuk memamerkan/mendisplay karakter-karakter Sanrio secara 3D dan mendapat informasi tentang Sanrio berupa digital dan audiovisual.
2. Perancangan interior dengan fasilitas penunjang utama yang meliputi : *Learning and playing*, Area untuk anak-anak bermain sekaligus dapat memperoleh ilmu dengan pengenalan warna, bentuk, menyusun puzzle dan balok, Area browsing tentang karakter-karakter Sanrio berupa buku dan digital, yang kedua *Merchandise Shop*: Area penjualan segala sesuatu produk Sanrio dimana pengunjung dapat membelinya sebagai souvenir dan atau untuk melengkapi koleksi mereka dengan ciri khas yang

bertuliskan Sanrio *Centre*, yang ketiga *Café*, dimana menjual makanan dan minuman seperti pancake, milkshake dan makanan ringan lainnya, selanjutnya *Back Office*, dan *Loket*.

3. Perancangan interior dengan fasilitas pelengkap yang meliputi : *Nursery Room* dan *Rest Room* dengan perbedaan pengunjung pria dan wanita.

Untuk batasan jam operasional, dilakukan setiap hari dengan jadwal sebagai berikut :

- Senin – Kamis : 09.00-21.00
- Jumat – Minggu : 09.00-23.00

Untuk hari Jumat sampai dengan hari Minggu, jam operasional memiliki waktu yang lebih panjang dikarenakan pada hari-hari tersebut lebih banyak orang yang sudah selesai bekerja dan hari libur, sehingga mereka dapat meluangkan waktunya lebih banyak.

II. METODOLOGI PERANCANGAN

Metodologi perancangan merupakan suatu proses berpikir dengan benar dan teratur untuk dapat mencapai tujuan tertentu dengan maksimal.

A. Data yang Diperlukan

Berdasarkan sumber datanya, jenis data yang digunakan untuk perancangan Tugas Akhir karya desain ini adalah :

1. Data lapangan

Merupakan data yang didapat dari lapangan, dengan survei secara langsung dengan teknik pengamatan dan wawancara dan melihat kelebihan dan kekurangan dari tempat-tempat tersebut, sehingga dapat menjadi yang lebih baik. Data-data tersebut antara lain, besaran ruang, kebutuhan perabot, aktivitas pengguna, dan data pendukung lainnya

2. Data Literatur

Data didapat dari data-data pustaka dan *browsing* internet yang memiliki sumber yang jelas dan terpercaya. Data literatur ini dapat digunakan sebagai acuan/pegangan dalam perancangan dan untuk membandingkan dengan data lapangan yang ada sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Data literatur meliputi, teori tentang anak-anak, teori tentang galeri, kafe, dan toko.

3. Data Tipologi

Data diambil dari beberapa survei yang telah dilakukan di lapangan sebagai pembandingan dari data-data yang sudah ada, selain itu didapat juga data tipologi dari mancanegara yang diambil melalui *browsing* internet.

B. Metode Pengumpulan Data

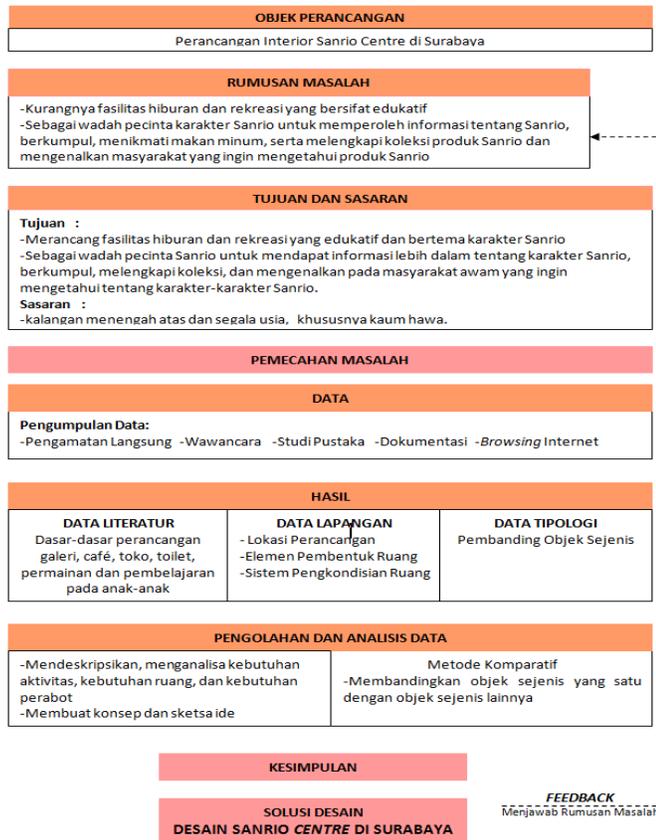
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan karya desain adalah observasi secara langsung dengan studi pustaka, eksplorasi data lapangan, wawancara dan *browsing* internet.

C. Metode Pengolahan Data

Data-data yang telah terkumpul dioalah dengan cara analisa, kemudian dikelompokkan menjadi per bagian (area publik, semi publik, privat), selain itu juga menggunakan cara perhitungan (kebutuhan perabot, besaran ruang).

D. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah metode komparatif, yaitu dengan membandingkan data objek sejenis yang satu dengan data objek sejenis lainnya. Dari data-data tersebut, dapat ditarik suatu kesimpulan yang berguna bagi proses perancangan karya desain.



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan

III. PROGRAM PERANCANGAN

Dalam perancangan Sanrio Centre ini diperlukan perencanaan terlebih dahulu, ruangan apa saja yang akan disediakan, perkiraan jumlah pengunjung dan perabot, sirkulasi pengunjung berdasarkan target perancangan dan pola aktivitas pengguna. Adapun analisis yang diperlukan adalah sebagai berikut:

A. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang dibutuhkan dalam perancangan agar dapat mengetahui apa saja ruangan yang diperlukan serta aktivitas yang dilakukan pada ruangan-ruangan tersebut, dapat menampung berapa banyak pengunjung, serta perabot yang diperlukan.

Pengunjung Sanrio Centre ini ditargetkan untuk masyarakat kalangan menengah hingga menengah ke atas, maka dari itu diciptakan fasilitas yang dapat memadai aktivitas mendapat informasi tentang sanrio dimana fasilitas tersebut masih belum ada di Surabaya pada data lapangannya, bersantai, dan membeli souvenir dan atau melengkapi koleksi merchandise mereka, sehingga dapat menarik masyarakat mancanegara sekalipun. Untuk itu, selain pengunjung mendapat info tentang Sanrio pada area galeri, diperlukan juga adanya *merchandise shop* bagi para pengunjung yang ingin membeli souvenir dan melengkapi koleksi karakter Sanrio mereka.

Bagi pengunjung yang membawa anak kecil, juga disediakan area untuk anak-anak bermain sambil belajar, dan juga disediakan area kafe dengan menu makanan ringan (seperti *pancake, ice bread*) dan minuman untuk pengunjung dapat bersantai sejenak.

B. Analisis Besaran Ruang

Besaran ruang yang didapatkan berdasarkan kebutuhan aktivitas yang terjadi di setiap ruangnya berdasarkan literature standarisasi kebutuhan pengguna dan asumsi perancangan. Melalui analisis yang telah dilakukan didapat luas keseluruhan 631.75m² (Ditambahkan sirkulasi 40% sehingga ditemukan total keseluruhan 884.45m²)

C. Analisis Karakteristik Ruang

Pada Sanrio Centre ini dibagi menjadi 3 macam jenis fasilitas, yaitu fasilitas utama adalah galeri, sedangkan fasilitas penunjangnya loket, *learning and playing*, kafe, *merchandise shop*, back office, dan untuk fasilitas pelengkapanya terdapat *rest room* dan *nursery room*.

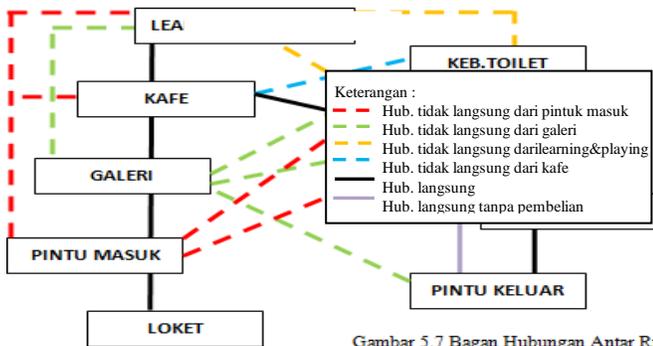
Untuk pencahayaan dan penghawaan dominan menggunakan pencahayaan dan penghawaan buatan dikarenakan sasaran yang merupakan kalangan menengah hingga menengah atas, akan lebih terkesan *high class* jika menggunakan pencahayaan dan penghawaan buatan dan disesuaikan dengan kondisi sekitar. Untuk pencahayaan alami didapatkan pada area kafe dikarenakan tidak adanya barang display pada area ini dan pengunjung juga dapat menikmati *view* pemandangan yang bagus sambil bersantai sejenak.

Untuk keperluan akustik diberikan pada area kafe, area loket, dan area *learning and playing* guna dapat menciptakan suasana kafe yang lebih tenang dan area loket yang merupakan area dimana orang mengantri dan membeli tiket sehingga memungkinkan terciptanya keramaian, dan area untuk anak-anak yang cenderung berisik dan melakukan aktivitas bermainnya (misal berlompat-lompat) agar tidak mengganggu area sekitar. Sedangkan sistem proteksi dan keamanan diberikan pada seluruh ruangan pada Sanrio Centre ini.

D. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang disesuaikan dengan asumsi perancangan serta disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta kondisi existing layout (misalnya letak toilet yang tidak diubah agar tidak memerlukan penyambungan dan atau pergantian saluran pipa)

Gambar 5. Bagan Konsep Perancangan



Gambar 5.7 Bagan Hubungan Antar Ruang

Gambar 2. Bagan Hubungan Antar Ruang

E. Pola Aktivitas Pengunjung

Pola aktivitas pengunjung dibutuhkan dalam suatu perancangan karena akan berperan penting dalam pembuatan layout serta untuk kenyamanan pengunjung dalam melewati area-area yang tersedia.



Gambar 3. Bagan Pola Aktivitas Pengunjung

F. Zoning dan Grouping

Dari analisis yang telah dilakukan, didapatkan pembagian Zoning dan Grouping sebagai berikut.

Perancangan interior Sanrio Centre di Surabaya ini berkonsepkan *friendship*. Konsep ini diambil karena karakter Sanrio yang begitu banyak jumlahnya, namun mereka dapat bersahabat dengan baik. Dan menurut sejarahnya, karakter Sanrio ini paling menyukai kata *friendship*.

Selain itu, yang menjadi pertimbangan lain dalam mengangkat konsep *friendship* ini adalah disesuaikannya dengan beberapa latar belakang masalahnya. Yang pertama, Perancangan Sanrio Centre di Surabaya ini merupakan wadah

ZONING Alternatif 2 TERPILIH

- +Area fasilitas penunjang mendapat pencahayaan alami dan view yang bagus.
- +Area fasilitas utama berada di awal layout sehingga dapat langsung dijangkau
- +Area fasilitas penunjang terkesan menyatu
- Area fasilitas utama tidak mendapat pencahayaan alami dan view yang bagus

Pertimbangan Pemilihan Alternative 2 :

- Area fasilitas utama harus berada di awal layout karena pengunjung ditujukan untuk mengunjungi fasilitas tersebut terlebih dahulu. Dan untuk tidak mendapatkan pencahayaan alami tidak dipermasalahkan karena, fasilitas utama tidak memerlukan pencahayaan alami dan view yang bagus.

GROUPING Alternatif 3 TERPILIH

- + Area galeri dapat langsung dijangkau
- +Area Kafe dekat dengan area toilet sehingga memudahkan dalam sistem ME
- +Area kafe mendapat pencahayaan alami dan view yang bagus
- + Area Learning & Playing dekat dengan kafe sehingga orang tua dapat menunggu di café
- +Area Kafe dan Merchandise Shop terkesan menyatu
- Area Learning & Playing berjauhan dengan area Merchandise Shop sehingga orang tua yang menunggu di merchandise shop harus berputar kembali untuk menjemput anaknya

Gambar 4. Zoning dan Grouping yang Digunakan untuk Perancangan Sanrio Centre Berdasarkan Analisis yang telah dilakukan

LATAR BELAKANG

- Sanrio Centre merupakan wadah pecinta karakter Sanrio (dimana orang berkumpul dan bersosialisasi)
- Menampung beberapa aktivitas
- Dipadukannya warna dari 10 karakter SANRIO
- Diharapkan pengunjung dapat merasa nyaman dan akrab antara pengunjung yang satu dengan pengunjung lainnya

HISTORY of SANRIO
Kata yang paling disuka adalah "friendship"

FRIENDSHIP

Memiliki hubungan yang dapat menimbulkan rasa aman, nyaman, dan akrab

TEMA **Sanrio** TOWN

Pada saat memasuki Sanrio Centre, pengunjung dapat merasa seperti berada pada kota Sanrio,

KONSEP

Jumlah Karakter Tokoh SANRIO yang banyak namun mereka dapat bersahabat dengan baik

- Pemukiman manusia lebih besar dari desa tapi lebih kecil dari City
- Hubungan penduduk lebih AKRAB

tema perancangan dapat saling berkaitan, dimana keduanya sama-sama saling terdapat aktivitas bersosialisasi dan berkumpulnya banyak orang serta keakraban antara sesamanya.

Maka dari itu, konsep friendship yang bertemakan *Sanrio Town* diharapkan dapat menimbulkan suasana berkumpulnya pengunjung dengan rasa kekeluargaan, ceria, ramah dan akrab sehingga dapat memberikan nilai rekreasi, edukasi, dan informasi tentang Sanrio bagi pengunjung. Dimana pengunjung dapat mendapat informasi tentang Sanrio pada area Galeri, sedangkan nilai edukasi bagi anak-anak terdapat pada area galeri, learning and playing, serta café. Nilai edukasi diaplikasikan melalui pengenalan visual bagi anak-anak untuk belajar mengenal karakter Sanrio, dan permainan yang mudah tetapi dapat memberikan ilmu bagi anak, misalnya permainan bentuk, warna, dan lain-lain serta dapat makan bersama dengan anak-anak lainnya di area café yang dikhususkan untuk anak-anak. Selain itu disediakan juga area *merchandise shop* dan area pelengkap yaitu *nursery room* dan *restroom*.

pecinta karakter Sanrio, yaitu dimana orang dapat berkumpul dan bersosialisasi di *Sanrio Centre* ini.

Kedua, *Sanrio Centre* dapat menampung beberapa aktivitas pengunjung, antara lain berkumpul, mendapat informasi dan ilmu pengetahuan, melengkapi koleksi serta menikmati makanan dan minuman.

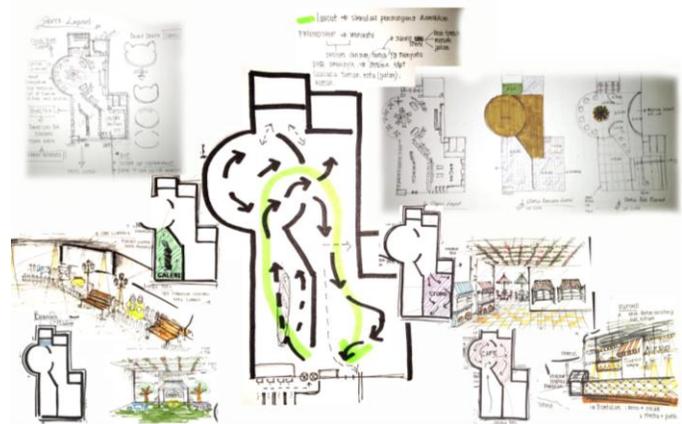
Yang ketiga, dari beberapa objek sejenis yang telah diamati, penggunaan warna dalam interiornya cenderung menggunakan warna satu karakter sanrio saja, maka dalam *Sanrio Centre* akan dibuat berbeda dengan menggunakan 10 warna karakter Sanrio yang paling dikenal. Dari beberapa warna tersebut akan dipadukan menjadi desain yang menarik bagi pengunjung.

Yang terakhir adalah pada *Sanrio Centre* ini, diharapkan pengunjung dapat merasa nyaman dan akrab antara pengunjung yang satu dengan yang lainnya, hal ini memungkinkan dengan sama-sama menyukai karakter *Purin* misalnya, dengan begitu pengunjung dapat saling bertukar informasi dan menjadi lebih akrab.

Tema perancangan yang diambil untuk Perancangan Interior *Sanrio Centre* di Surabaya adalah *Sanrio Town*. Tema ini diambil karena pada waktu memasuki *Sanrio Centre*, pengunjung akan terasa pada suatu kota Sanrio, dimana kanan kirinya terdapat rumah-rumah, jalanan, dan taman.

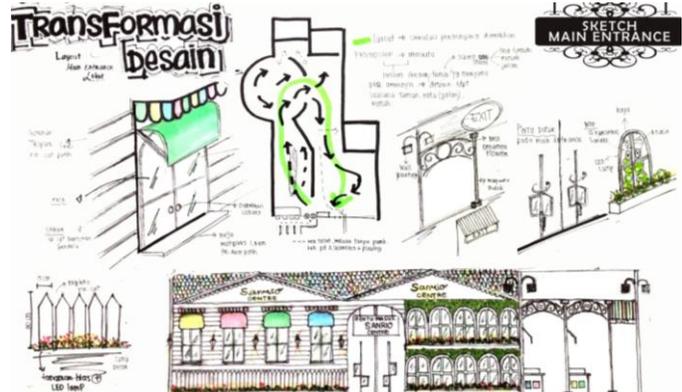
Kota (town) sendiri dapat diartikan sebagai pemukiman manusia lebih besar dari sebuah desa tetapi lebih kecil dari kota, dimana antara penduduk yang satu dengan penduduk yang lainnya akan merasa lebih akrab. Berbeda keadaan dengan city dimana sebuah kota yang pemukiman yang relative besar, sehingga rasa keakraban antara penduduk yang satu dengan yang lainnya kurang erat.

Dikaitkan dengan konsep desainnya, yaitu *friendship*, maka



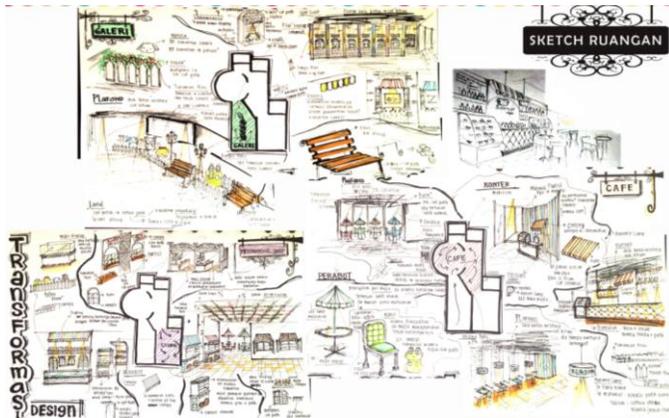
Gambar 6. Sketsa Layout

Untuk aplikasi layout, sesuai dengan konsep *Friendship*, dimana terdapat suatu kefleksibelan, maka layout dibuat bebas, sehingga pengunjung dapat mengunjungi area yang mereka inginkan, namun area pertama setelah membeli tiket adalah area galeri, karena area ini merupakan fasilitas utama dalam *Sanrio Centre* ini.



Gambar 7. Sketsa Main Entrance

Suasana yang ditampilkan adalah suasana yang ceria dan akrab. Dengan perpaduan berbagai warna lembut yang diambil dari warna karakter sanrio maka akan menimbulkan suasana ruang yang ceria, dan dibuatnya taman buatan akan terkesan lebih akrab.



Gambar 8. Transformasi Desain

A. Pola Penempatan Ruang

Peletakkan *main entrance* yaitu pada bagian awal layout bagian tengah area. Peletakkan pintu masuk dan keluar yang berbeda ini ditujukan agar sirkulasi pengunjung terarah dan tidak berdesakan.^[2] Peletakkan *main entrance* berdekatan dengan escalator dan lift, sehingga memudahkan pengunjung untuk menjangkaunya.

Selanjutnya, sebelum memasuki Sanrio Centre, pengunjung diharapkan membeli tiket terlebih dahulu, setelah itu pengunjung dapat memasuki area dengan area pertama yang akan ditemui adalah area galeri, dengan disediakan bangku yang menyebar, guna para orangtua yang ingin duduk sejenak. Setelah berkeliling pada area galeri, pengunjung dapat bersantai serta menikmati makanan dan minuman yang disediakan pada area kafe dengan sistem *self service*, sekaligus menunggu anak-anak yang berada di area *Learning & Playing*. Selain itu, pengunjung juga dapat melengkapi barang koleksi karakter Sanrio, dengan membelinya di area merchandise shop, serta barangnya juga dapat dijadikan sebagai souvenir dengan sistem *self selection*, diman pembeli dapat memilih barangnya kemudian melakukan pembayaran di kasir. Dan bagi pengunjung yang tidak melakukan pembelian juga disediakan pintu keluar khusus pengunjung yang tidak melakukan pembelian.

Perbedaan dari masing-masing area dapat dilihat dari *sign* yang telah disediakan dan perbedaan material lantai.



Gambar 9. Layout Sanrio Centre Lt.4

Layout pada Sanrio Centre dibuat dengan pola linear bercabang, dengan begitu sirkulasi pengunjung tidak terganggu.^[3] Dan sesuai dengan konsep "*Friendship*" dimana memiliki sifat yang fleksibel, maka untuk aplikasinya pengunjung bebas memilih area yang ingin dikunjungi. Bebas yang dimaksud disini masih memiliki batasan dengan area pertama yang akan dijumpai adalah area galeri karena area ini adalah area fasilitas utama perancangan.

B. Pola Penataan Bentuk, Warna, Material Dan Elemen-Elemen Pembentuk Ruang

Pola penataan bentuk, warna dan material dari elemen-elemen pembentuk ruang yang diaplikasikan dapat mempengaruhi suasana yang akan ditinggalkan dan sesuai dengan konsep atau tidaknya.

1. Lantai

Pola lantai pada Perancangan Interior Sanrio Centre ini dibuat dengan perbedaan material lantai dan warnanya. Material yang digunakan adalah plasteran semen putih glossy, keramik motif kayu dan polos, karpet, dan vinyl. warna material yang dominan adalah putih gading dari keramik, coklat dari keramik dan vinyl motif kayu serta warna hijau dari karpet dengan komposisi pola lantai yang tidak monoton.

Keramik motif polos warna putih dikarenakan karakter *friendship* yang penuh kejujuran sehingga akan menimbulkan kesan yang bersih. Sedangkan pemilihan keramik dan vinyl motif kayu supaya terkesan lebih natural yang disesuaikan dengan suasana lingkungan taman dan jalanan, dimana berhubungan dengan suasana alam. Kemudian pemilihan karpet warna hijau disesuaikan dengan tema dengan suasana lingkungan taman supaya terkesan suasana tamannya.

Penggunaan keramik diterapkan pada area galeri, karena menampung pengunjung paling banyak dan supaya ruangan yang bersuasana taman dapat terkesan lebih bersih dan elegan. Dan untuk area kafe menggunakan perpaduan keramik motif kayu dan vinyl. Vinyl dengan perbedaan ketinggian lantai, diterapkan pada area konter makanan guna

memudahkan pembongkaran untuk redesain kedepannya. Kemudian untuk area *learning & playing* menggunakan material karpet dimana area tersebut difungsikan untuk anak-anak sehingga keamanan sangat dipentingkan. Dan untuk area *merchandise shop* juga menggunakan material keramik polos guna menunjukkan kesan yang elegan dan barang display lebih menonjol. Setelah itu area *restroom*, *nursery room*, dan *back office* juga menggunakan material keramik untuk memudahkan dalam perawatannya.



Gambar 10. Perspektif Area Galeri dengan material lantai Plasteran Semen fin.coat dan Kafe dengan material lantai keramik motif kayu

2. Dinding

Pada perancangan ini, pengolahan dinding disesuaikan dengan suasana pada sebuah American street yang bernuansa taman. Seperti bentukan rumah-rumahan yang diberikan canopy, dinding-dinding dengan perpaduan finishing dicat dan dinding bata yang diumpamakan seperti rumah penduduk.

Material yang digunakan kain dan rangka kayu untuk canopy, multipleks untuk rak display, poster pada dinding, bata, wallpaper. Pengolahan pada dinding juga digunakan sebagai media informasi dan display gantung.

Material yang dominan adalah dinding bata dengan finishing cat yang digambar bentuk-bentuk rumah-rumahan dengan ditambahkan canopy, bukaan pintu dan jendela, serta sulur tanaman buatan. Peletakan rumah-rumahan yang ditambahkan canopy juga dikomposisikan semenarik mungkin sehingga dapat dijadikan sebagai rak display juga.



Gambar 11. Perspektif Area Merchandise Shop dan Audiovisual dengan pemberian canopy dan dinding motif bata (dinding bata dan partisi fin.wallpaper motif bata)

3. Plafond

Plafond pada perancangan interior Sanrio Centre dengan ketinggian 4.5 meter ini dominan dengan *dark* beton eksisting dengan cat warna hitam dan plafond gantung setempat. Selain itu ditambahkan bentukan plafond para-para yang berbentuk melingkar pada area café dengan perpaduan sulur tanaman hias lampu sorot dan lampu gantung.



Gambar 12. Perspektif Area Galeri dengan Plafond para-para ditambahkan tanaman rambat dan tanaman gantung dan susunan kayu untuk area toko

4. Perabot

Perabot banyak menggunakan bentukan geometris yang berbentuk rumah-rumahan, gerobak sebagai displaynya yang diambil dari karakter Friendship yang memiliki rasa kekeluargaan yang kuat sehingga tidak mudah dipisahkan dan untuk bentukan dinamis yang merupakan stilasi karakter tokoh Sanrio, diaplikasikan pada kaki kursi dan kaki meja sebagai aksesoris agar unsur keelegannya tidak hilang.

5. Elemen dekoratif

Elemen dekoratif pada perancangan interior Sanrio Centre ini menggunakan lampu hias, tanaman hias yang diletakkan pada pot, sulur-sulur tanaman pada plafond dan dinding, bukaan jendela, bukaan pintu, dan lampu kota dan penggunaan canopy yang diaplikasikan pada perabot dan dinding.



Gambar 13. Perspektif Area Restroom dan Nursery Room yang diberikan dekoratif berupa pot tanaman hias dan lampu hias.

6. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan interior Sanrio Centre ini adalah warna-warna pastel yang merupakan khas warna dari 10 karakter Sanrio yang paling dikenal.



Gambar 14. Perspektif Area Learning and Playing dan Galeri yang menggunakan warna yang colorful dan pastel

Karakter tersebut yaitu, Hello Kitty-merah muda dan putih, Dear Daniel-biru muda dan putih, Cinnamorol-biru muda dan putih, Purin-kuning muda dan coklat muda, Keropi-hijau muda dan putih, Badzt Maru-abu muda, kuning muda dan putih, Charmmy Kitty-merah muda dan putih, Pochaco-ungu muda dan putih, My Melody-merah muda dan

putih, dan Little Twins Stars-colorful dengan warna pastel. Warna pastel ini dapat menimbulkan suasana yang lembut dan tenang, dengan begitu pengunjung juga akan merasa lebih nyaman.^[4]

C. Sistem Interior

1. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan, yaitu *Central Air Conditioner* dan penggunaan *exhaust fan* yang diletakkan pada area toilet dan kafé.

2. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami didapatkan pada area kafé dengan material kaca. Sedangkan pencahayaan buatan ditemukan pada semua area dengan menggunakan lampu *downlight*, *spotlight*, lampu LED, lampu hias dan lampu kota.

Pada area kafe, dan merchandise shop menggunakan lampu gantung, *downlight* dan *spotlight*, sedangkan pada area galeri dan learning playing menggunakan *downlight* dan *spotlight* guna barang pameran lebih ditonjolkan dan alasan keamanan bagi anak-anak.^[5] Dan untuk area restroom dan nursery room menggunakan *downlight*. Lampu LED digunakan sebagai aksesoris sekaligus sebagai penerang ruang. Untuk tiap areanya dilakukan pengaturan pencahayaan agar menghasilkan tekanan tertentu dan menarik pengunjung.^[6]

3. Sistem Akustik

Sistem akustik menggunakan speaker dengan sistem central yang diletakkan pada plafond agar tidak merusak desain. Sistem akustik difungsikan sebagai media penyampaian informasi. Pada area *Learning & Playing* merupakan area yang membutuhkan material akustik untuk mengurangi kebisingan.

4. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi menggunakan telepon internal dan sistem online. telepon internal untuk membagikan informasi berupa lisan dan sistem online membagikan informasi dengan cepat dan dapat berupa visualisasi.

5. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan smoke detector, fire hydrant, fire alarm dan sprinkler. Smoke detect digunakan untuk mendeteksi ruangan yang mengandung asap bila terjadi kebakaran. Fire hydrant digunakan pada area yang memiliki barang elektronik dan barang koleksi supaya tidak rusak. Untuk sprinkler akan otomatis bekerja pada suhu 57.2°C-71°C.^[7] Sedangkan fire alarm merupakan pemberitahuan ketika terjadi penurunan atau kegagalan dalam penyampaian sinyal komunikasi data ataupun ada peralatan yang mengalami kerusakan (penurunan kinerja). Pesan ini digunakan untuk memperingatkan operator atau administrator mengenai adanya masalah (bahaya) pada jaringan. Alarm memberikan tanda bahaya berupa sinyal, bunyi, ataupun sinar.

6. Sistem Keamanan

Sistem keamanan dilakukan dengan menggunakan security pada area pintu masuk dan pintu keluar, selain itu juga dipasangnya sistem CCTV pada seluruh ruangan kecuali restroom dan *nursery room*, namun pada tersebut menggunakan penjagaan staff *cleaning service*.

V. KESIMPULAN

Perancangan Interior Sanrio *Centre* di Surabaya ini dilatarbelakangi oleh banyaknya pecinta karakter Sanrio, namun di Surabaya masih belum ada fasilitas yang mampu memberikan nilai edukatif dan rekreatif, serta interior yang hanya menuangkan nuansa karakter satu karakter Sanrio saja. Oleh karena itu, untuk mewujudkan dan menjawab semua permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka diperlukan adanya perancangan sebuah fasilitas yang mampu menyediakan fasilitas yang memiliki nilai edukasi baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak dapat mendapat informasi tentang karakter Sanrio berupa digital serta dapat bermain sambil belajar melalui fasilitas learning and playing yang di desain dengan bentuk dan warna yang dapat memicu anak belajar serta terdapatnya permainan yang dapat memberikan pengetahuan bagi anak-anak, misalnya permainan warna, bentuk, puzzle. Selain itu juga disediakan area makan khusus untuk anak-anak, sehingga mereka dapat memiliki hubungan sosialisasi yang baik dengan anak-anak lainnya melalui makan bersama.

Perancangan ini berkonsep *Friendship*, dimana Perancangan Sanrio *Centre* ini ingin menciptakan suasana yang akrab, nyaman dan aman. Suasana yang ingin dihadirkan adalah suasana Sanrio Town, dengan terdapatnya rumah, jalan kota, dan taman.

Ruang-ruang dalam perancangan ini dibagi menjadi 3, yaitu area fasilitas utama pada area Galeri, area fasilitas penunjang pada area *Café*, *Learning and Playing*, dan *Merchandise Shop*, loket dan gudang, serta area pelengkap pada area *Nursery Room* dan *Restroom*.

Secara keseluruhan, perancangan ini diharapkan dapat menjadi fasilitas rekreasi yang dapat memberikan nilai edukasi bagi dewasa maupun anak-anak dan memiliki nuansa interior dari 10 karakter Sanrio yang paling dikenal orang.

VI. SARAN

Dalam merancang sebuah fasilitas rekreasi hendaknya tetap menerapkan unsur edukatif di dalamnya. Tidak hanya memberikan kesenangan berlebihan pada anak, namun juga diperlukan adanya informasi agar dapat menambah wawasan bagi anak-anak untuk lebih kreatif, cerdas, dan bersosialisasi dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.R.D. mengucapkan terima kasih kepada Ir. Hedy Constancia Indrani, M.T., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya, Yusita Kumuarini, S.Sn, M.Ds dan Lucky Basuki, S.E, M.H., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir penulis, serta kepada keluarga yang telah memberikan semangat dan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *The Pan Dictionary of Synonyms and Antonyms*. USA : Pan Books Ltd, 1991.
- [2] Chiara, De Yoseph, John Hancock Calladar. *Time Saver Standards for Building Types*. USA: The Mc Graw-Hill Companies, 1973
- [3] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta. Erlangga, 1996.
- [4] Marks, Terry, MINE, Origin & Tina Sutton. *Color Harmony Compendium*. USA: Rockport Publishers, 2009.
- [5] Chiara, De Yoseph, John Hancock Calladar. *Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning*. USA: The Mc Graw-Hill Companies, 1973
- [6] Barr, Vilma. *"Habitat for Merhandise"*. *Livedesignonline*. 2000. 9 Maret 2013. <<http://livedesignonline.com/mag/habitat-merchandise>>
- [7] Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior: Pengantar Mengantar Interior untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan, 1999.