

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Showroom

2.1.1. Pengertian Showroom

Showroom adalah ruang atau tempat fisik yang dirancang khusus untuk memamerkan dan memasarkan produk kepada calon pembeli. Dalam showroom, produk ditampilkan dengan cara yang menarik, memungkinkan konsumen untuk melihat, merasakan, dan mencoba produk secara langsung. Menurut Wojowasito (1980), showroom adalah ruangan atau tempat untuk memperlihatkan dan mempertunjukkan. Showroom merupakan bahasa Inggris yang berarti ruang pamer atau ruang pajang, yaitu difungsikan untuk memamerkan dan memajang suatu benda yang dipamerkan untuk dijual.

Showroom berfungsi sebagai ruang untuk menampilkan berbagai produk dari suatu merek, selain itu, showroom juga memungkinkan adanya interaksi antara konsumen dengan produk seperti mencoba fungsionalitasnya, sehingga daya tarik produk meningkat karena adanya presentasi produk yang interaktif. Penataan showroom memiliki peran penting untuk branding suatu merek atau perusahaan.

2.1.2. Kategori Showroom

Terdapat berbagai jenis kategori barang atau produk yang dipajang dalam sebuah showroom, antara lain yaitu mobil, motor, komputer, barang antik, kerajinan, furniture, dan sebagainya. Tentunya produk yang berbeda mendapat perlakuan yang berbeda tentang cara memamerkannya sehingga pengunjung mendapat pengalaman yang sesuai dengan produk yang dipamerkan. Pada perancangan ini, showroom yang akan dirancang adalah showroom interior dan arsitektur, yang mencakup furniture, lampu, material finishing, dan ornament dekorasi. Showroom harus memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung.

2.2. Tinjauan Produk Interior dan Arsitektur

2.2.1. Pengertian Produk Interior dan Arsitektur

Produk interior dan arsitektur merujuk pada elemen-elemen fisik yang digunakan dalam desain, konstruksi, dan penyelesaian sebuah ruang. Produk interior mencakup berbagai elemen yang mengisi ruang dalam bangunan, seperti furniture, dekoras, dan produk utilitas. Produk arsitektur, di sisi lain, meliputi elemen-elemen penyelesaian bangunan, seperti pintu, kusen, kaca, keramik, penyelesaian eksterior sebuah bangunan (Schittich, 2006). Produk interior dan arsitektur memainkan peran penting dalam mendefinisikan karakter dan fungsi dari suatu ruang. Pemilihan material dan produk yang tepat tidak hanya mempengaruhi estetika, tetapi juga menentukan performa, keberlanjutan, dan kenyamanan pengguna (Sassi, 2006).

2.2.2. Klasifikasi Produk Interior dan Bangunan

Produk interior dan bangunan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan fungsi, material, dan penggunaannya:

a. Produk interior:

Furniture merupakan salah satu kebutuhan utama sebagai perangkat pengisi suatu bangunan, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, yang berfungsi sebagai aksesoris pelengkap. Furniture biasa disebut juga dengan mebel yang berasal dari kata *movable* (bisa bergerak). Menurut Postell (2012), terdapat empat jenis furniture berdasarkan kegunaannya yaitu: furniture yang mendukung tubuh manusia, furniture yang mendukung aktivitas manusia, furniture yang digunakan untuk menyimpan barang, dan furniture yang mendefinisikan ruang interior. Furniture yang mendukung tubuh manusia adalah furniture yang berperan dalam aktivitas sehari – hari seperti tidur, duduk, dan istirahat, misalnya tempat tidur, kursi, sofa, dan matras. Furniture yang mendukung aktivitas manusia adalah furniture yang mempengaruhi sikap manusia saat melakukan aktivitas, misalnya meja makan, meja belajar, dan meja komputer. Furniture yang digunakan untuk menyimpan barang seperti lemari baju, lemari buku, dan laci yang juga

merupakan freestanding furniture yang bersifat mudah dipindahkan. Sementara built-in storage, pantry, wall mounted cabinet bersifat tetap atau tidak dapat dipindahkan. Furniture yang mendefinisikan ruang interior antara lain adalah partisi atau furniture yang dapat membagi sebuah zona ruangan.

Menurut Seftianingsih (2021), terdapat berbagai desain furniture dari bentuk-bentuk yang biasa hingga bentuk-bentuk artistik yang didesain sesuai kebutuhan. Ada beberapa jenis furniture dengan kombinasi material atau bahan yang memiliki konstruksi berbeda, antara lain *Free Standing Furniture*, *Knockdown Furniture*, *Mobile Furniture*, *Built In Furniture*, *Inflatable Furniture*, dan *Transformable Furniture*.

Free Standing Furniture adalah furniture dengan konstruksi permanen yang sudah siap pakai. Jenis ini dapat berdiri sendiri tanpa bantuan benda lain dan dapat dipindah-pindah, namun bentuknya yang besar dan berat membuatnya sulit untuk dipindahkan karena tidak dapat dibongkar pasang. *Knockdown Furniture* adalah furniture yang dapat dibongkar pasang, jenis ini dapat dikemas dengan praktis sehingga memudahkan dalam pengangkutan. Ketika dipindah-pindah, namun jenis ini tidak dapat langsung digunakan karena harus dirangkai dan tingkat kerumitannya tinggi. *Mobile furniture* adalah furniture dengan roda. Jenis ini mudah untuk dipindahkan karena menggunakan roda. *Built In Furniture* adalah furniture yang dibuat khusus untuk ruangan dan menjadi bagian dari ruangan tersebut. Ukuran furniture ini disesuaikan dengan kebutuhan dan ukuran ruangan sehingga terlihat menyatu dengan ruangan dan lebih terlihat tertata rapi dan menarik. Biaya dalam pembuatan built in furniture lebih mahal karena furniture ini bersifat permanen dan tidak dapat dipindahkan. *Inflatable Furniture* adalah furniture yang ukurannya dapat dikembangkan dari ukuran yang kecil atau sempit menjadi besar atau luas sehingga fungsinya lebih maksimal. *Transformable Furniture* adalah furniture modern untuk tempat-tempat dengan ukuran yang terbatas atau sempit dan

harus memiliki furniture multifungsi. Ciri dari transformable furniture adalah multifungsi.

a. Produk dekorasi

Menurut Ambarwati (2008), dekorasi dengan kegiatan hias menghias atau suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperindah sesuatu. Produk dekorasi adalah segala hal yang dapat menghias atau memperindah sesuatu, dalam konteks ini adalah untuk desain interior dan bangunan. Produk dekorasi antara lain yaitu benda seni dan aksesoris, tanaman hias, figura, karpet, gordena, bantal, vase bunga, dan sebagainya.

b. Produk utilitas dalam bangunan

Sistem utilitas pada bangunan antara lain sistem plumbing dan sanitasi, pencegahan kebakaran, pengudaraan, penerangan/pencahayaan, dan telepon. Kategori ini meliputi toilet, shower, *bath-tub*, keran air, lampu, perangkat telepon, *air conditioner*, dan sebagainya.

b. Produk arsitektur

a. Material finishing

Material finishing bangunan adalah material penyelesaian untuk fasad, dinding, lantai, serta plafond. Antara lain yaitu keramik, batu alam, gypsum, wallpaper, marmer, panel kayu, pvc, cat, dan sebagainya.

b. Kelengkapan bangunan

Kelengkapan bangunan adalah produk-produk seperti kusen, pintu, jendela, dan dekorasi eksterior.

2.3 Tinjauan Perkembangan Gaya Arsitektur di Kota Semarang

Kota Semarang telah mengalami perkembangan gaya arsitektur seiring dengan waktu dan sejarah perkembangan Kota Semarang. Sebagai kota yang terletak di pesisir utara pulau Jawa, Kota Semarang menjadi salah satu wilayah strategis dalam sejarah perdagangan. Kota Semarang lahir sebagai salah satu kota pelabuhan yang mana lambat laun di dalamnya

terjadi kegiatan jual beli yang dilakukan oleh warga setempat dengan warga pendatang termasuk saudagar dari daratan china, arab, hingga pangsa dagang belanda VOC. Pada masa kolonial, Kota Semarang terkait dengan kesepakatan antara Kerajaan Mataram Islam dan VOC (Vereenigde Oost-Indische Compagnie). Karakteristik ruang dan budaya kota mulai berkembang selama penjajahan belanda. Pada masa itu, kota Semarang berkembang pesat karena aktivitas perdagangannya. Banyak bangunan, terutama gedung pemerintahan dan beberapa taman, dibangun di kota ini, dan pendatang dari Arab dan China mulai membangun daerah perdagangan dan permukiman mereka sendiri di sekitar Pasar Johar dan Masjid Kauman.

2.3.1. Masa Lalu

Menurut ICOMOS (1964), arsitektur heritage adalah representasi fisik dari sejarah dan budaya manusia yang menjadi cerminan identitas komunitas, dan oleh karena itu, harus dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya. Menurut Feilden (2003), arsitektur heritage mengandung beberapa nilai yang dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori utama, yaitu:

1. Nilai emosional, dimana objek menimbulkan rasa kagum dan keheranan pada orang yang melihatnya (*wonder*), objek menjadi bagian penting dari identitas individu tau komunitas (*identity*), objek menjadi symbol kesinambungan Sejarah dan budaya (*continuity*), objek dihormati sebagai sesuatu yang sakral (*respect and veneration*), dan objek memiliki makna simbolis bagi Masyarakat (*symbolic*).
2. Nilai budaya, dimana objek memberikan informasi penting tentang sejarah atau budaya masa lalu (*documentary*), objek memiliki nilai penting sebagai bagian dari sejarah suatu peradaban (*historic*), objek memiliki nilai terkait dengan usia objek dan warisan arkeologisnya (*archaeological and age*), objek memiliki keindahan dan nilai arsitektural yang signifikan (*aesthetic and architectural values*), objek berperan penting dalam membentuk tampilan dan karakter kota (*townscape*), objek berkontribusi pada lanskap dan ekosistem di sekitarnya (*landscape and ecological*), dan objek menunjukkan pencapaian dalam teknologi dan ilmu pengetahuan (*technological and scientific*).

3. Nilai guna, dimana objek memiliki fungsi praktis dalam kehidupan sehari-hari (*functional*), objek memiliki nilai ekonomi termasuk sebagai daya tarik wisata (*economic, including tourism*), objek berperan dalam membangun identitas sosial dan memberikan rasa kesinambungan dalam masyarakat (*social, also including identity and continuity*), objek berfungsi sebagai sarana pendidikan dan pengetahuan (*educational*), dan objek dapat memiliki makna politik sebagai symbol kekuasaan, perjuangan, atau persatuan (*political*).

Maka berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa arsitektur heritage adalah arsitektur yang memiliki nilai emosional, budaya, dan guna yang penting dalam mencerminkan sejarah, dan identitas suatu masyarakat dengan latar belakang yang sama. Selain itu, arsitektur heritage berfungsi sebagai sumber pengetahuan, estetika, dan ekonomi.

Perkembangan gaya arsitektur di Semarang terjadi dengan adanya berbagai budaya yaitu budaya Jawa, Tiongkok, Arab, dan Belanda. Budaya yang ada di Semarang mempengaruhi berbagai gaya arsitektur heritage yang ada di Semarang (Pamurti, 2024). Semarang juga memiliki filosofi Warak Ngendog yang melambangkan keharmonisan multikultur, antara lain yaitu pada etnik Jawa, Tionghoa, dan Arab. Peninggalan arsitektur heritage etnik Tionghoa didapati di kampung Pecinan Semarang, serta arsitektur heritage etnik Arab di kampung Kauman. Arsitektur heritage yang berkaitan dengan identitas dan tradisi di Semarang antara lain meliputi gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Tradisional Nusantara (vernakular), Oriental (tradisional tionghoa), dan Arabesque atau arsitektur Islam, sedangkan arsitektur heritage yang berkaitan dengan sejarah kolonial di Semarang antara lain yaitu gaya arsitektur Indies, Art Deco, dan Klasik Eropa.

1. Sejarah Identitas dan Tradisi di Semarang

1. Arsitektur Tradisional Jawa

Hubungan erat antara manusia, alam, dan Sang Pencipta ditunjukkan dalam arsitektur Jawa tradisional. Filosofi ini

diwujudkan melalui desain bangunan yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Contohnya adalah rumah joglo dan limasan tradisional. Struktur atap yang menjulang dengan bentuk simetris, penggunaan material alami seperti kayu dan batu, dan ukiran dekoratif dengan simbol filosofis adalah ciri khas bangunan ini. Keberadaan arsitektur Jawa di Semarang masih dapat dilihat di kampung-kampung tua.

Ciri-ciri Arsitektur Tradisional Jawa antara lain yaitu rumah Jawa tradisional terdiri dari beberapa bagian utama: pendopo adalah ruang terbuka yang digunakan untuk rapat sosial dan menerima tamu, pringgitan adalah ruang yang menghubungkan pendopo dengan omah, atau rumah utama, serta omah dalem yang berfungsi sebagai tempat tinggal. Material yang digunakan yaitu bahan lokal seperti kayu, bambu, dan batu biasanya digunakan untuk membuat struktur ini. Dipilihnya komponen ini karena mereka akan bekerja sama dengan lingkungan sekitar dan iklim tropis.

2. Arsitektur Tradisional Tionghoa/Oriental

Keberadaan komunitas Tionghoa di Semarang sejak abad ke-15 membawa pengaruh besar dalam lanskap arsitektur kota. Bangunan bergaya oriental, seperti Kelenteng Sam Poo Kong, mencerminkan simbol spiritualitas dan akulturasi budaya. Ciri khas arsitektur Tionghoa meliputi atap melengkung yang menyerupai pagoda, ornamen merah dan emas yang melambangkan keberuntungan, serta dekorasi naga dan burung fenghuang sebagai simbol kekuatan dan harmoni.

Bangunan Oriental sering dihiasi dengan ornamen yang kaya, termasuk patung dewa-dewi dan pahatan batu yang menghiasi dinding dan tiang. Ini tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi tetapi juga memiliki makna spiritual dan simbolis bagi pengunjung. Selain itu Arsitektur Oriental umumnya

memanfaatkan ruang terbuka berupa courtyard dan teras, menciptakan area untuk berkumpul dan beribadah.

3. Arsitektur Islam/Arabesque

Pengaruh Islam di Semarang tidak terlepas dari peran para pedagang Arab yang menetap di kawasan pesisir sejak abad ke-14. Masjid-masjid tua di kota ini, seperti Masjid Layur dan Masjid Kauman, menampilkan perpaduan antara elemen arsitektur tradisional Jawa dan dekorasi Islam. Bangunan bergaya Arabesque biasanya mengintegrasikan geometri pada ornamen, kubah besar, menara, serta dekorasi kaligrafi.

Salah satu ciri paling mencolok dari arsitektur Arabesque adalah penggunaan pola geometris dan motif floral yang rumit. Ornamen ini sering kali menghiasi dinding, pintu, dan jendela, menciptakan tampilan yang artistik dan harmonis. Di Masjid Layur, misalnya, daun pintu dan jendela besar memiliki motif arabesque yang khas. Selain itu, warna-warna cerah seperti hijau, biru, dan emas sering digunakan dalam arsitektur Arabesque untuk menambah keindahan visual. Di Semarang, banyak masjid yang menonjolkan warna-warna ini, menjadikannya sebagai landmark yang mudah dikenali.

2. Sejarah Kolonial di Semarang/Indonesia

1. Arsitektur Indies

Adaptasi arsitektur Eropa ke lingkungan tropis Indonesia menciptakan gaya arsitektur Indies. Di Semarang, rumah-rumah besar dengan serambi lebar, ventilasi yang besar, dan atap yang curam menunjukkan gaya ini. Gaya ini dapat ditemukan pada gedung-gedung seperti Spiegel dan Marabunta di kawasan Kota Lama Semarang.

2. Art Deco

Populer pada awal abad ke-20, gaya Art Deco menawarkan pendekatan baru dalam arsitektur yang menekankan kesederhanaan bentuk dan dekorasi geometris. Semarang menjadi

salah satu kota yang mengadopsi gaya ini secara luas, terlihat pada bangunan ikonik seperti Lawang Sewu. Fasad simetris, pola zigzag, dan penggunaan beton sebagai material utama menjadi karakteristik gaya ini.

3. Klasik Eropa

Gaya klasik Eropa, seperti Neo-Klasik dan Barok, hadir di Semarang sebagai simbol kekuasaan dan kemegahan pemerintah kolonial. Gereja Blenduk di kawasan Kota Lama adalah salah satu contoh paling terkenal, dengan ciri khas kubah besar, kolom tinggi, dan fasad yang simetris.

2.3.2. Masa Kini (Modern)

Seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi yang memungkinkan perpaduan antara elemen lokal dan internasional, arsitektur kontemporer muncul sebagai respons terhadap perubahan gaya hidup, teknologi, serta tren saat ini (Rangkuti, 2023). Arsitektur kontemporer berfokus pada aspek keberlanjutan, kepekaan lingkungan, inovasi material, dan kenyamanan pengguna.

Saat ini, arsitektur kontemporer berfokus pada keberlanjutan untuk meminimalkan dampak lingkungan. Selain itu, penggunaan teknologi cerdas seperti smart lock, lampu otomatis, sistem smart home, dan sebagainya juga menjadi tren di masa kini. Furniture yang fleksibel, multifungsi, dan modular juga banyak diminati masyarakat saat ini karena keterbatasan lahan yang mengakibatkan ruang yang ditempati sebagian besar pengguna harus diefektifkan. Arsitektur kontemporer saat ini juga identik dengan kesederanaan dan minimalisme.

Menurut Konnemann dalam *World of Contemporary Architecture XX*, arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan untuk menunjukkan kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur. Gaya arsitektur ini berusaha menciptakan suatu keadaan yang

nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996) mengatakan bahwa kontemporer adalah jenis arsitektur yang tidak termasuk dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya termasuk dalam berbagai aliran arsitektur.

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, maka dapat dispekulasikan bahwa di masa depan teknologi akan menjadi semakin canggih. Gaya arsitektur yang banyak dikenal sebagai arsitektur masa depan adalah arsitektur *sci-fi* (*science fiction*). Gaya ini terinspirasi oleh imajinasi futuristik, teknologi canggih, dan konsep – konsep ilmiah yang sering ditemukan dalam genre fiksi ilmiah. Gaya ini memiliki beberapa ciri yaitu bentuk organik atau robotik, penggunaan material yang memberi tampilan futuristik, serta orientasi pada teknologi. Dalam showroom interior dan arsitektur, teknologi AR dan VR pada zona masa depan dapat diterapkan sebagai fokus orientasi pada teknologi. Bagi pengunjung yang berprofesi sebagai arsitek atau interior desainer, adanya fasilitas teknologi ruang virtual membuka peluang eksplorasi imajinasi yang bebas dan mendorong perancangan desain arsitektur dengan imajinasi sebagai kekuatan utama. Selain itu, ruang virtual juga dapat dimanfaatkan sebagai media presentasi ide desain karena penggunaan teknologi ruang virtual terasa nyata, pengguna dapat “berjalan” dan menjelajahi desain secara skalatis, mendapatkan pemahaman lebih dalam terhadap suasana, pencahayaan, material, dan tekstur yang diusulkan. Dengan demikian, ruang virtual tidak hanya menjadi laboratorium ide bagi arsitek, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif untuk mengurangi kesenjangan pemahaman antara konsep desain dan realisasi di lapangan.

2.3.3. Preseden

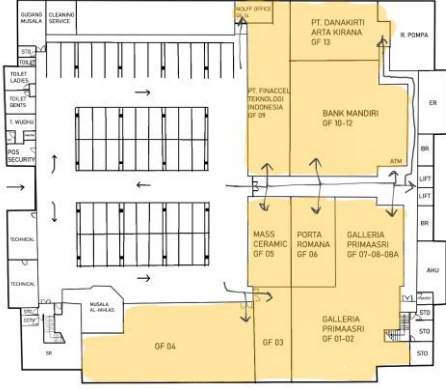
Studi preseden merupakan salah satu langkah penting dalam proses perancangan arsitektur yang bertujuan untuk memahami dan menganalisis proyek-proyek arsitektur yang telah ada. Melalui kajian ini, perancang dapat mempelajari berbagai solusi desain yang telah diterapkan pada kasus

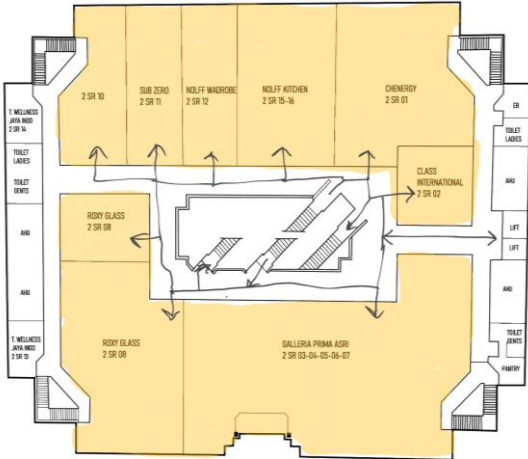
serupa, serta memahami keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Dalam perancangan Graha Interior dan Arsitektur, studi preseden ini akan menyoroti desain ruang ritel yang inovatif dan relevan, yang dapat dijadikan sebagai inspirasi dan referensi dalam pengembangan desain yang lebih responsif dan kontekstual.

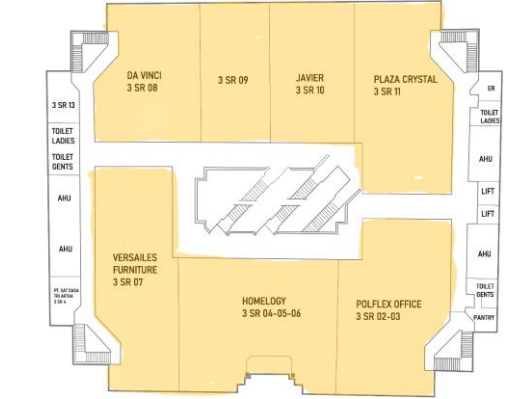
2.4.1. Jakarta Design Center, Indonesia

Jakarta Design Center (JDC), yang berlokasi di Jl. Gatot Subroto No.53, Petamburan, Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat dengan lahan 13000m², merupakan salah satu pusat desain dan pameran terbesar di Indonesia. Didirikan pada tahun 1985, JDC menjadi hub utama bagi para profesional di bidang arsitektur, interior, dan desain di Jakarta, menyediakan ruang pameran dan showroom permanen untuk berbagai produk interior dan bangunan. JDC menyediakan fasilitas lengkap bagi produsen dan distributor untuk menampilkan produk mereka, seperti furnitur, material bangunan, peralatan interior, dan elemen desain lainnya. Desain JDC memadukan estetika modern dan fungsionalitas, menciptakan suasana yang mendukung interaksi antara desainer, arsitek, produsen, dan klien. Ruang-ruang di JDC dirancang untuk fleksibilitas, memungkinkan pameran produk yang selalu diperbarui dan disesuaikan dengan tren terbaru. Selain showroom, JDC juga menawarkan ruang serbaguna yang digunakan untuk acara dan seminar. Dengan sirkulasi yang sederhana dan tata ruang yang terbuka, JDC memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengunjung yang ingin menjelajahi berbagai produk desain. Lokasi strategis di Jakarta Pusat, serta kelengkapan fasilitas yang ditawarkan, menjadikan JDC tempat yang penting bagi para profesional di bidang arsitektur dan desain interior, serta bagi masyarakat umum yang mencari inspirasi dan produk untuk kebutuhan proyek mereka.

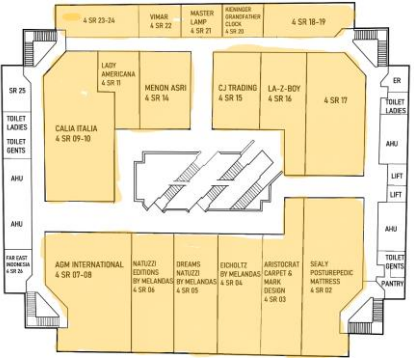
Berikut adalah hasil pembedahan program ruang Jakarta Design Center:

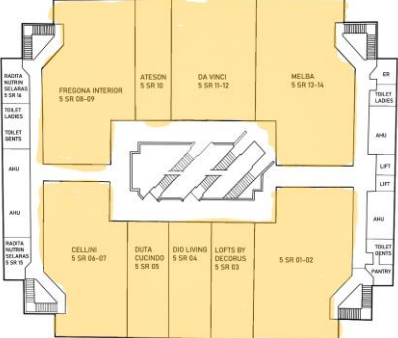
Denah dan Dokumentasi	Ruang	Besaran (m2)
Ground Floor		
	Mass Ceramic	108
	Porta Romania	110
	(retail kosong)	340
	(retail kosong)	100
	Galleria Primaasri	450
	Bank Mandiri	350
	PT Finacel	190
	Nolff Office	24
	PT Danakirti	155
	Gudang Musala	30
	Cleaning Service	30
	STO	47
	Toilet	40
	T. Wudhu	18
	Musala	60
	Pos Security	28
	Technical	80
	CCTV	4
	SR	100
	R. Pompa	94
	ER	50
	BR	30
	Lift	18
	AHU	44
	Pantry	5
	Parkir basement	1550
	Sirkulasi	215
	Total	4270
Lantai 1		
	Luxury Italy	460
	Ariston	106
	Bernhardt	510
	Serip	260
	Masterpiece	450
	Caracole	450
	Abadi	65
	Exhibition hall	210

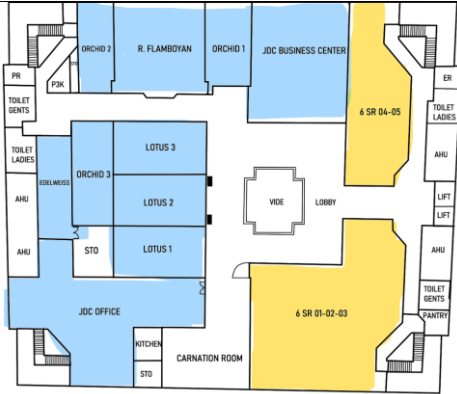
	Lift	18
	Toilet	65
	Pantry	12
	AHU	160
	ER	15
	Sirkulasi	985
	Total	3766
Lantai 2		
	Roxy Glass	480
	Prima Asri	820
	Class International	110
	Chenergy	340
	Nolff Kitchen	290
	Nolff Wardrobe	160
	Sub Zero	170
	(retail kosong)	160
	T. Wellness	70
	Lift	18
	Toilet	65
	Pantry	12
	AHU	160
	ER	15
	Sirkulasi	840
	Total	3710
Lantai 3		
	Versailles Furniture	400
	Homology	500
	Polflex Office	420
	Plaza Crystal	420
	Javier	260
	(retail kosong)	240
	Da Vinci	290

	PT. Sat Dasa	35
	(retail kosong)	35
	Lift	18
	Toilet	65
	Pantry	12
	AHU	160
	ER	15
Sirkulasi		840
Total		3710

Lantai 4

	AGM International	280
	Natuzzi Editions	152
	Dreams Natuzzi	152
	Eicholtz	152
	Aristocrat Carpet	175
	Sealy Posturepedic	255
	Calia Italia	285
	Lady Americana	75
	Menon Asri	120
	CJ Trading	110
	La-Z-Boy	125
	(retail kosong)	205
	(retail kosong)	85
	(retail kosong)	80
	Vimar	45
	Master Lamp	45
	Kieninger	45
	(retail kosong)	35
	Far East Indonesia	35
	Lift	18
	Toilet	65

	Pantry	12
	AHU	160
	ER	15
	Sirkulasi	984
	Total	3710
Lantai 5		
 	Cellini	364
	Duta Cucindo	152
	Dio Living	152
	Lofts by Decorus	152
	(retail kosong)	430
	Melba	460
	Da Vinci	330
	Ateson	140
	Fregona Interior	420
	Radita Nutrin Selaras	70
	Lift	18
	Toilet	65
	Pantry	12
	AHU	160
	ER	15
	Sirkulasi	770
	Total	3710
Lantai 6		
	(retail kosong)	240
	(retail kosong)	480
	JDC Business Center	280
	Orchid 1	100
	Orchid 2	80
	Orchid 3	100
	Lotus 1	120
	Lotus 2	120
	Lotus 3	120
	R. Flamboyan	200
	Edelweiss	100
	JDC Office	420
	Carnation room	200
	Kitchen	20
	STO	80
	P3K	15
	PR	15

 	Lift	18
	Toilet	65
	Pantry	12
	AHU	160
	ER	15
	Sirkulasi	750
	Total	3710

Lantai 7

	Hunter Douglas	140
	Blanco	80
	PT Serip	60
	Trend Concept	142
	Classic Carpet	104
	Iqoniq Multidimensi	105
	Infico	200
	(retail kosong)	96
	(retail kosong)	22
	IAI Nasional	57
	HTII	20
	HDII Pusat	54
	HDII DKI	18
	R. Meeting	28
	IAI DKI	45
	Lift	18
	Toilet	40
	Pantry	8
	AHU	60
	ER	3
	Musala	80
	RT	50

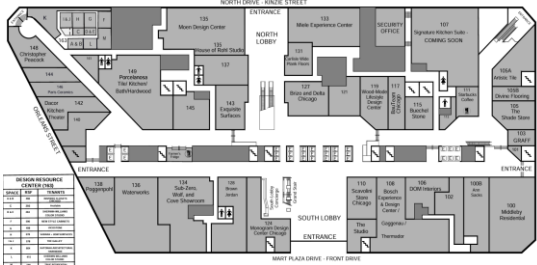
	Sirkulasi	400
	Total	1830
Sub Total		28416

2.4.2. The Mart, Chicago, United States

The Mart Chicago, yang berlokasi di 222 Merchandise Mart Plaza, Chicago, Illinois, adalah salah satu pusat perdagangan dan pameran terbesar di dunia. Dibangun pada tahun 1930, bangunan ini awalnya dirancang untuk menyatukan berbagai aktivitas perdagangan di bawah satu atap, menawarkan ruang pameran dan perkantoran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan para pelaku bisnis. Sebagai pusat desain dan perdagangan, The Mart menjadi rumah bagi berbagai showroom permanen yang menampilkan produk-produk seperti furnitur, perlengkapan interior, dan material bangunan dari merek-merek terkemuka. Arsitektur The Mart bergaya Art Deco dengan fokus pada fungsi dan efisiensi. Dengan sistem zonasi vertikal yang inovatif, bangunan ini mampu mengakomodasi ribuan tenant dan pengunjung setiap hari. Sirkulasi yang dirancang secara strategis memudahkan pengunjung menjelajahi berbagai area tanpa kesulitan, sementara elemen-elemen desain seperti atrium yang luas dan koridor yang terang memberikan kenyamanan visual dan pengalaman yang menarik. The Mart juga dilengkapi dengan ruang serbaguna yang digunakan untuk acara besar seperti pameran dagang, seminar, dan peluncuran produk. Dengan lokasinya yang strategis di pusat Chicago serta fasilitas yang lengkap, The Mart Chicago telah menjadi landmark penting dalam dunia desain dan

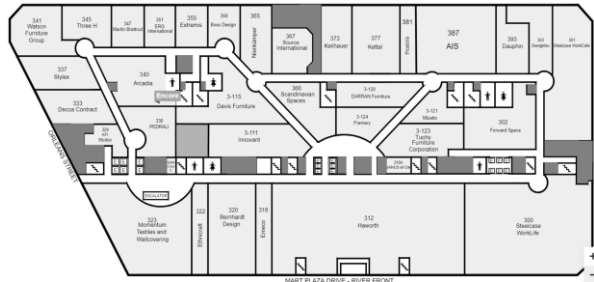
perdagangan, serta inspirasi bagi proyek-proyek serupa yang menggabungkan skala besar, multifungsi, dan efisiensi besaran ruang.

Berikut adalah hasil pembedahan program ruang The Mart:

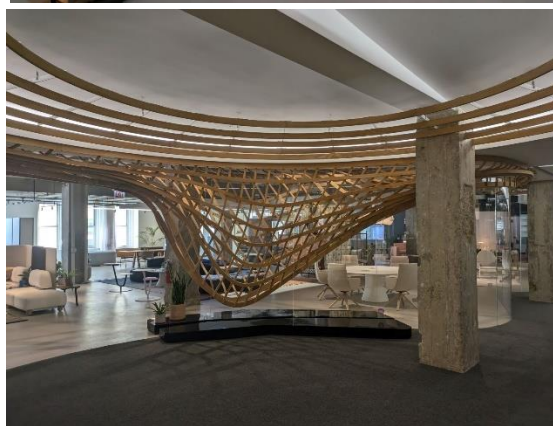
Denah dan Dokumentasi		Ruang	Besaran (m2)
Lantai 1			
 		Monogram Design	240
		Brown Jordan	220
		Sub-Zero	358
		Waterworks	412
		Poggenpohl	135
		Scavolini	138
		The Studio	82
		Bosch	410
		DOM Interiors	133
		Ann Sacks	200
		(retail kosong)	115
		Middlebay	367
		Graff	45
		The Shade Store	123
		Divine Flooring	66
		Artistic Tile	185
		Signature Kitchen Suite	500
		Miele	290
		Carlisle Wide Plank Floors	94
		Brizo and Delta	158
		Exquisite Surfaces	152
		Moen Design	390
		(retail kosong)	160

	(retail kosong)	130
	The Porcelanosa	410
	Christopher Peacock	142
	(retail kosong)	76
	Paris Ceramics	88
	Dacor Kitchen	147
	(retail kosong)	120
	Design Resource Center	310
	(retail kosong)	118
	Wood-Mode Lifestyle	150
	Bauteam Chicago	98
	Buechel Stone	100
	(retail kosong)	300
	Starbucks Coffee	74
	Farmer's fridge	40
	Toilet	94
	Utilitas & ME	1100
	Sirkulasi	3400
	Total	11870
Lantai 2		
	Kin Insurance	715
	NeoCon	2234
	Worklife Wellbeing	1500
	Just Salad	62

  	Potbelly Sandwich	140
	Dunkin Donuts	45
	Food Hall	1142
	Marshall's Landing	430
	FedEx Office	260
	Thomas West Salon	208
	Toilet	134
	Utilitas & ME	1100
	Sirkulasi	1990
	Total	9960
Lantai 3		
	Momentum Textiles	500
	Ethnicraft	135
	Bernhardt	380
	Emeco	130
	Haworth	1460
	Steelcase WorkLife	1026
	Innovant	290
	Tuohy Furniture Corp	228
	Forward Space	354
	Mizetto	154
	Framery	127
	Darran Furniture	165

	Scandinavian Spaces	240
	Davis Furniture	305
	Pedrali	219
	Arcadia	256
	KFI Studios	90
	Decca Contract	180
	Stylex	200
	Watson Furniture Group	220
	Three H	163
	Martin Bratrud	122
	ERG International	117
	Extremis	110
	Boss Design	134
	Nienkamper	182
	Source International	156
	Keilhauer	188
	Kettal	285
	Prostoria	100
	AIS	400
	Dauphin	160
	Designtex	180
	Steelcase Work Cafe	574
	Toilet	230
	Utilitas & ME	800
	Sirkulasi	1240
	Total	11800

Lantai 6



United Way of Metro	742
Delta Dental	360
(retail kosong)	300
Blommer Chocolate Co	620
(retail kosong)	220
Pindler	114
Power Construction	225
Holland & Sherry	235
Watson Smith Carpet	265
Osborne & Litte	200
Dish Network	280
Samuel & Sons	140
Katonah Architectural Hardware Lighting	80
(retail kosong)	200
Bright Group	460
(retail kosong)	100
John Rosselli Associates	250
ROMO	116
Cowtan & Tout	240
Wells Abbott	118
Phillip Jeffries	120
Schumacher	247

	Schalamandre	110
	Benjamin Moore	92
	Innovations in Wallcovering	95
	Tribaut	90
	Edelman Leather	100
	Quadrille Wallpapers and Fabrics, Inc	100
	Kravet, Inc	520
	(retail kosong)	130
	Michael Cleary	305
	Anees Furniture & Design	150
	Stark Carpet Corporation	360
	Fabricut	340
	Sanderson Design Group	120
	McGuire	900
	Noure's Oriental Rug	95
	Conference Room A	125
	Conference Room B	98
	Conference Room Storage	410
	Toilet	238
	Utilitas & ME	500
	Sirkulasi	1290
	Total	11800

Lantai 7, 9-11, 14 tipikal showroom		Total (5)	59000
Sub-Total			
104430			

2.4.3. Analisis Preseden

Kategori	Preseden 1	Preseden 2
Luas Lahan	13000 m ²	24000 m ²
Luas Dasar Bangunan	3766 m ²	11870 m ²
Luas Lantai	28416 m ²	104430 m ²
Luas Showroom minimal	45 m ² (5x9) m	45 m ² (5x9) m
Fasilitas pendukung dan utilitas bangunan	5099 m ² (18%)	15369 m ² (15%)
Sirkulasi	5784 (20%)	14370 (14%)

Berdasarkan pembedahan program ruang dari Presede 1 (Jakarta Design Center) dan Preseden 2 (The Mart Chicago), didapatkan persentase besaran ruang berdasarkan fungsi tersebut. Hasil ini akan menjadi acuan dasar dalam pembuatan program ruang perancangan Graha Interior dan Arsitektur Semarang.

2.4.4. Pameran Interior Summer Home, Senayan City Jakarta

Pameran Interior Summer Home di Senayan City, Jakarta, menonjolkan penataan layout yang sangat menarik, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman ruang yang immersif bagi pengunjung. Setiap area dalam pameran ini diatur sedemikian rupa sehingga menyerupai

ruangan-ruangan dalam sebuah rumah, memungkinkan pengunjung merasa seolah-olah mereka sedang bergerak dari satu ruang nyata ke ruang lain. Penataan ruang di pameran ini tidak hanya statis seperti pada pameran umumnya, tetapi memanfaatkan desain yang dinamis dan interaktif. Setiap sudut pameran dirancang untuk menghadirkan atmosfer yang berbeda, mencerminkan karakter ruang yang disesuaikan dengan fungsinya, seperti ruang tamu, ruang makan, kamar tidur, hingga area outdoor. Hal ini membantu pengunjung mendapatkan gambaran nyata tentang bagaimana produk yang dipamerkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Desain layout yang terbuka namun tersegmentasi secara efektif menciptakan alur sirkulasi yang mengarahkan pengunjung untuk menjelajahi setiap ruangan dengan mudah dan nyaman.

Pameran ini juga menggunakan material dan tekstur yang bervariasi di setiap ruang untuk memperkaya pengalaman sensorial pengunjung, seperti kombinasi kayu alami, tekstil ringan, dan aksen warna-warna cerah khas musim panas. Setiap detail penataan layout ini dirancang untuk memberikan kesan bahwa pengunjung benar-benar "memasuki" ruangan-ruang dalam sebuah rumah, bukan hanya sekadar melihat produk yang dipamerkan. Pameran Summer Home di Senayan City berhasil menghadirkan pengalaman pameran yang lebih dari sekadar menampilkan produk, tetapi juga memberikan pengalaman spasial pada pengunjung sehingga merasa seolah-olah benar-benar berada di sebuah ruang tertentu dan pengunjung dapat membayangkan bagaimana produk-produk tersebut dapat diterapkan dalam desain interior.