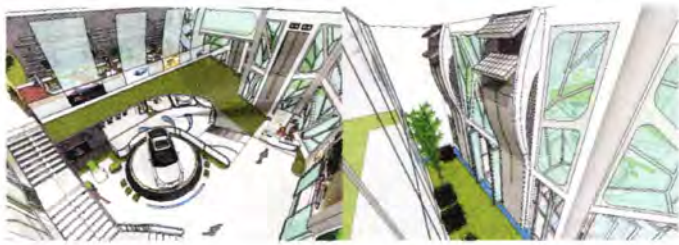


21225 / H / 08



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

PERPUSTAKAAN ITS	
Tgl. Terima	21-02-2008
Terima Dari	H
No. Agenda Prp.	230212



RSDP
747.852
Febr
01-1
2008

TUGAS AKHIR PD 1481

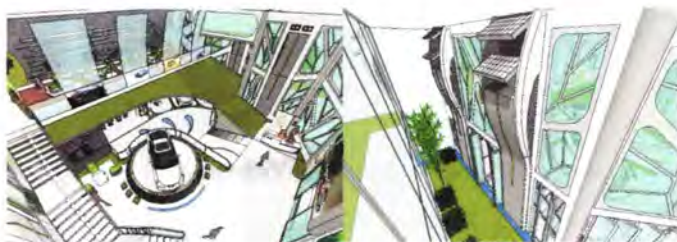


DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA DENGAN IMAGE MODERN GREEN DESIGN DI SURABAYA

M. FAISHOL FUADY
NRP.3403 100 050

Dosen Pembimbing
Thomas Ari Kristianto, S.Sn

Program Studi Interior Arsitektur
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2007 - 2008



FINAL PROJECT PD 1481

INTERIOR DESIGN HONDA SHOWROOM WITH GREEN DESIGN MODERN IMAGE IN SURABAYA

M. FAISHOL FUADY
NRP.3403 100 050

Promotor
Thomas Ari Kristianto, S.Sn

Architecture Interior Design Program
DEPARTEMENT of INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
The Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2007 - 2008

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA DENGAN
IMAGE RAMAH LINGKUNGAN DI SURABAYA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
pada
Bidang Studi Desain Arsitektur Interior
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

M.FAISHOL FUADY

Nrp.3403 100 050

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir:

Thomas Ari Kristianto, S.Sn.....(Pembimbing)



SURABAYA, FEBRUARI 2008



ABSTRAK

Nama Mahasiswa : M.Faishol Fuady
NRP : 3403.100.050
Jurusan : Desain Arsitektur Interior FTSP -ITS
Dosen Pembimbing : Thomas Ari Kristianto S.Sn

Perancangan *Showroom* ini merupakan perancangan ulang (redesain) interior bagi *showroom* milik Honda yang terletak di Jln. Raya Jemursari No.213, Surabaya. Salah satu kawasan perdagangan dan industri di bagian Surabaya Selatan. *Showroom* mobil adalah area yang digunakan untuk memajang produk – produk mobil dari sebuah perusahaan. *Showroom* Honda ini akan didesain ulang karena belum mencerminkan konsep baru Honda yaitu ramah lingkungan. Konsep ini sesuai dengan varian produk baru yang dikeluarkan Honda yaitu kendaraan bersistem *Hybrid* yang menghasilkan emisi berupa air. Produk ini merupakan komitmen nyata Honda pada lingkungan.

Showroom sebagai area transaksi dan memamerkan produk akan didesain sebagai suatu tempat yang rekreatif dan nyaman dengan memberikan fasilitas – fasilitas tambahan pada *showroom*. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan survey lokasi serta studi literatur (buku, majalah maupun internet) untuk mengumpulkan berbagai informasi mengenai *showroom*, konsep ramah lingkungan (*Green Design*) dan desain interior *showroom* yang saat ini sedang diminati di masyarakat. Studi ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan desain sehingga desain akan lebih menarik dan unik.

Penambahan fasilitas *showroom* ini meliputi *indoor garden* dan sarana multimedia. Perancangan bagi *showroom* ini mengutamakan kenyamanan dalam fungsi. Ruang akan dirancang dengan nuansa ramah lingkungan dan gaya modern minimalis. Aplikasi konsep desain *showroom* ini ditampilkan dengan menciptakan suatu tatanan ruang yang hemat energi serta fungsional, dengan penerapan unsur-unsur alam seperti rumput,

air serta tanaman dalam ruangan. Permainan warna natural serta visualisasi multimedia menjadi media visual yang secara psikologis akan menciptakan suasana modern yang ramah lingkungan bagi pengunjung. Pada beberapa sudut akan diberikan aksentuasi ruangan berupa natural *artwork* untuk menciptakan nuansa yang lebih menyatu dengan lingkungan. Penggunaan lighting yang bersifat spot pada area pameran, task light yang mendominasi area multimedia serta pemilihan material armatur lampu yang lebih natural untuk menampilkan kesan alami dalam ruangan.

Dengan aplikasi desain ini, diharapkan pengunjung merasakan suasana ruang yang lebih asri, nyaman dan segar dalam balutan konsep modern dan memberikan image yang ramah lingkungan.

Kata kunci : ramah lingkungan, modern, fungsional

ABSTRACT

Name : M.Faishol Fuady
NRP : 3403.100.050
Major : Desain Arsitektur Interior FTSP -ITS
Lecturer : Thomas Ari Kristianto S.Sn

This scheme showroom represent design interior for showroom Honda which is located in Jln. Raya Jemursari No.213, Surabaya. One of commerce area and industrial shares in Surabaya South. Showroom Car is area used for display products from a company. Showroom Honda design will repeat because not yet mirrored new concept of Honda that is environmental friendliness. This concept as according to new product variant release by Honda that is car have Hybrid system yielding emission in the form of water. This product represent real commitment of Honda for environment.

Showroom as transaction area and demonstrate product of design as a place which interesting and balmy by givenly additional facilities at showroom. Procedure of data collecting conducted by survey location and also the literature study (book, magazine, and also internet) to collect various information hit showroom, environmental friendly concept (Green Design) and interior showroom design which in this time is being enthused in society. This study is also useful to add knowledge about design so that design will be more attractive and unique.

This showroom facilities addition are indoor garden and multimedia facility. Scheme for this showroom major to freshment in function. Column will be designed with environmental friendly nuance and the modern style. Application conception this showroom design is presented createdly an economical space system of functional energy, and also, with experienced elements applying like grass, irrigate and also crop in column. iridescence natural and also visualizing multimedia

become visual media which is psychologically will create environmental friendly modern atmosphere for visitor. At some angle;corner will be given by a column accent in the form of natural artwork to create more nuance one environmentally. use lighting having the character of spot at exhibit area, task light predominating multimedia area, and also the more lamp armature material natural election to present natural impression in column.

With this design application, expected by a visitor feel more space of fresh atmosphere and balmy in modern concept wrapping and give environmental friendly image.

Keyword : friendly environment, modern, functional.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur yang sedalam-dalamnya atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan laporan Tugas Akhir karena tanpa dukungan dari berbagai pihak tersebut penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orangtua dan saudari-saudariku yang telah memberikan dukungan moral maupun material yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan ini dengan baik.
2. Bapak Thomas Ari K, S.Sn sebagai Dosen Pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Ir. Susy Budi A., MT sebagai koordinator Tugas Akhir.
4. Bpk. Budiono, Bpk. Firman, Serta Ibu Anggry sebagai dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan saran sehingga karya penulis lebih bertanggung jawab.
5. Teman-teman kuliah seperjuanganku khususnya Troy, Yohannes, Daud, Frizky, Yeyen, Khusnul, Ratna, Vivin, Charrisa, Poppy, dan teman-teman kuliah lain yang tidak bisa disebutkan, karena kalian semua kita bisa terus bercanda dimanapun kapanpun dan bagaimanapun baik itu mengandung manfaat maupun mudhorot dimata tuhan.
6. Teman-teman kos khususnya Gion, Arif, Habib dan Ramon atas bantuannya baik dalam pengerjaan, pengumpulan data maupun dalam meminjamkan peralatannya, penulis sangat-sangat berterima kasih.

7. Yustin Ristiana yang pernah berjasa mengentaskan penulis dari status yang cukup nista dimata masyarakat kampus, yaitu status jomblo.
8. Para musisi baik lokal maupun internasional yang senantiasa setia mengiringi penulis dalam menyusun laporan ini, sehingga penulis larut ikut bernyanyi hingga pagi datang, laporan terabaikan.
9. Software sketch-up, sangat-sangat terima kasih..! Khususnya bagi penciptanya penulis doakan masuk surga. Karena software anda, penulis lebih memahami arti hidup.
10. Para pembaca laporan ini, terima kasih bila anda ikut merawat dan menjaga pada saat anda meminjam atau membaca laporan ini.

Penulis menyadari penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Surabaya, Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak.....	iv
Abstract	vi
Kata pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xviii
Daftar Skema	xix

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.1.1. Isu Pemanasan Global	1
1.1.2. Komitmen Honda akan Masa Depan	2
1.1.3. Mengenalkan Image Baru	2
1.2. Definisi Judul	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat	4
1.5. Permasalahan	5
1.5.1. Identifikasi Masalah	5
1.5.2. Batasan Masalah	5
1.5.3. Rumusan Masalah	6
1.6. Ruang Lingkup Desain	6
1.7. Metode Desain	7
1. Pengumpulan data.....	7
2. Tahap Analisa Desain.....	8
3. Konsep Desain	9
1.8. Sistematika Penyusunan Laporan	11

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Desain Interior	13
2.1.1. Pengertian Desain Interior	13
2.1.2. Pengertian Ruang.....	13

2.1.3. Pengertian <i>Showroom</i>	18
2.2. Ramah Lingkungan.....	19
2.3. Modern.....	23
2.3.1. Sejarah Arsitektur Modern.....	23
2.3.2. Teori Modern	25
2.4. Penghawaan	25
2.3. Kajian Warna	30
2.3.1. Teori Warna	30
2.3.2. Pengaruh Warna dalam Interior	30
2.3.3. Warna ramah lingkungan	32
2.3.4. Penerapan warna	34
2.3.5. Dampak psikologis pemilihan warna.....	35
2.4. Kajian Pencahayaan.....	36
2.4.1. Pencahayaan berdasarkan sumbernya.....	36
2.4.2. Pencahayaan Menurut Fungsinya.....	37
2.4.3. Arah Pencahayaan.....	38
2.4.4. Efek Sinar Lampu.....	41
2.4.5. Pencahayaan ramah lingkungan.....	42
2.4.6. Penerapan pencahayaan.....	42
2.5. Material.....	43
2.5.1. Material Plafon.....	45
2.5.2. Material Dinding.....	49
2.5.3. Material Lantai.....	53
2.6. Furnitur.....	56
2.7. Aplikasi Material Oksida sebagai Gas Sensor....	60
2.8. Solar Cell.....	63

BAB III

ANALISA EKSISTING DAN PEMBANDING

3.1. Analisa Eksisting	65
3.1.1. <i>Coorporate Identity</i>	65
3.1.2. Analisa Coorporate Image.....	66
3.2 Studi Kebutuhan Ruang.....	67
3.2. Analisa Eksisting.....	67
3.3. Analisa Penghawaan.....	71
3.4 Studi Pembanding dan Referensi.....	72

3.4.1. Studi Referensi.....	72
3.4.2. Studi Pemandangan.....	75
BAB IV	
ANALISA DAN KONSEP DESAIN	
4.1. Tema.....	77
4.2. Konsep Desain.....	77
4.3. Makro Konsep.....	77
4.3. Analisa Desain.....	78
4.4. Spesifikasi Desain Ramah Lingkungan.....	83
4.5. Penghawaan Ramah Lingkungan.....	85
4.6. Aplikasi Konsep Desain.....	87
4.6.1. Konsep Mikro Elemen Pembentuk Ruang..	88
4.6.2. Konsep Mikro Elemen Pelengkap Ruang ...	94
4.6.3. Konsep Mikro Furnitur	96
4.6.4. Konsep Mikro Furnitur	98
BAB V	
PENGEMBANGAN DESAIN	
6.1. Alternatif Desain dan Desain Akhir Ruang Pamer	119
6.2. Alternatif Desain dan Desain Akhir Ruang Marketing	126
6.3. Alternatif Desain dan Desain Akhir Ruang Sarana Multimedia	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ruang Tidur yang Terasa Lebih Ramah dan Nyaman.....	16
Gambar 2.2. Ruang Tidur yang Terasa Lebih Formal dan Dingin.....	16
Gambar 2.3. Aksen dari penerangan berupa spot light pada lantai maupun bidang yang diberi spot dengan warna berbeda.....	17
Gambar 2.4. Aksen yang didapat dari kain / fabrics.....	17
Gambar 2.5. Skema perkembangan modern.....	24
Gambar 2.6. <i>Jenis-jenis AC</i>	28
Gambar 2.7. Sirkulasi Udara.....	28
Gambar 2.8. Contoh penerapan cahaya alami.....	36
Gambar 2.9. Contoh Lampu General sebagai penerangan utama.....	37
Gambar 2.10. Contoh Lampu <i>Spot</i>	37
Gambar 2.11. Contoh Efek Cahaya Dekorasi.....	38
Gambar 2.12. Contoh Aplikasi <i>Downlight</i>	39
Gambar 2.13. Contoh Aplikasi <i>Uplight</i>	40
Gambar 2.14. Contoh Aplikasi <i>Backlight</i>	41
Gambar 2.15. Contoh Aplikasi <i>Sidelight</i>	42
Gambar 2.16. Cat Motif.....	45
Gambar 2.17. Keramik Mozaik.....	45
Gambar 2.18. Batu alam bali green.....	45
Gambar 2.19. Macam warna parket.....	45
Gambar 2.20. Contoh Wallpaper.....	45
Gambar 2.21. Gypsum dan variasinya.....	46
Gambar 2.22. Kayu jenis lambrisering.....	47
Gambar 2.23. Kayu saling tegak lurus.....	47
Gambar 2.24. Kayu reng untuk rangka plafon.....	47
Gambar 2.25. Plafon dengan kayu bersusun sejajar.....	47
Gambar 2.26. Plafon kayu ekspos. Tampak natural dan estetik.....	48

Gambar 2.27. Plafon kubah dengan kain batik sebagai penutup.....	49
Gambar 2.28. Plafon Glassblock yang menempel pada dak beton.....	49
Gambar 2.29. Plafon fiber pada interior, semi transparan dan tidak terlalu silau.....	49
Gambar 2.30. Ambalan pada dinding gypsum dinding ukuran 6,5-15 mm.....	49
Gambar 2.31. Wallcover juga digunakan untuk border pada ruang.....	50
Gambar 2.32. Aplikasi Wallcover pada ruang.....	50
Gambar 2.33. Kayu Dolken.....	51
Gambar 2.34. Voyer ekspos kayu papan.....	51
Gambar 2.35. Keramik pada bathroom yang bervariasi.....	51
Gambar 2.36. Frit.....	53
Gambar 2.37. Moulded Tiles.....	53
Gambar 2.38. Panels.....	53
Gambar 2.39 Tiles.....	53
Gambar 2.40 T.T.U.R.A.....	53
Gambar 2.41. Granit, warna dominan gelap	54
Gambar 2.42. Keramik dengan motif	54
Gambar 2.43. Keramik pola mozaik	54
Gambar 2.44. Parket yang terdiri dari berbagai warna dan tekstur.....	55
Gambar 2.45. Aplikasi karpet dan contoh karpet.....	55
Gambar 2.46. Bentuk kursi klasik	56
Gambar 2.47. Bentuk kursi modern	56
Gambar 2.48. Furnitur dengan warna berbeda memberi kesan berbeda	57
Gambar 2.49. Womb Chair 1948, By Eero Saarinen. Knoll International	57
Gambar 2.50. bentuk rak yang sama namun material Berbeda.....	58
Gambar 2.51. perpaduan material kayu dan kaca memberi kesan transparan namun tetap kokoh.	58

Gambar 2.52. Kursi dengan material berbeda, kesan yang ditimbulkan juga berbeda.	58
Gambar 2.53. furnitur dengan finishing clear yang mengekspos serat	59
Gambar 2.54. furniture dengan finishing cat berkesan <i>clean..</i>	59
Gambar 2.55. finishing dan furnishing yang digunakan untuk memberi kesan lebih modern, ringan dan tidak kaku.....	59
Gambar 2.56. Struktur solar cell.....	63
Gambar 2.57. Cara kerja solar cell.....	64
Gambar 2.58. Polycrystalline PV cell.....	64
Gambar 3.1 Warna modern pada eksisting.....	66
Gambar 3.2 Warna dan logo perusahaan.....	66
Foto 3.3 Suasana area pameran.....	67
Foto 3.4 area ruang pameran.....	68
Foto 3.5 Suasana area marketing.....	69
Foto 3.6 Suasana Area Marketing.....	70
Foto 3.7 Suasana area duduk.....	71
Foto 3.8 Tata letak penghawaan pada area pameran.....	71
Gambar 3.9. Showroom Honda Millwoods.....	72
Gambar 3.10. Showroom Honda Renton, Washington.....	73
Gambar 3.11. Showroom Honda Renton, Washington.....	74
Gambar 3.12 Warna <i>corporate</i> area pameran interior <i>showroom</i> Ferrari.....	75
Gambar 3.13 Warna <i>corporate</i> area duduk interior <i>showroom</i> Ferrari.....	76
Gambar 3.14 <i>Tata pencahayaan area pameran interior showroom</i> Ferrari.....	77
Gambar 4.1. Furniture.....	78
Gambar 4.2. Display.....	78
Gambar 4.3 Jenis dan sistem AC non-CFC.....	85
Gambar 4.4 Proses fotosintesis.....	87
Gambar 4.5 Warna putih dan hijau.....	88
Gambar 4.6 Warna modern.....	88

Gambar 4.7 Gradasi warna hitam.....	88
Gambar 4.8 Jenis parket.....	89
Gambar 4.9 Floor light.....	89
Gambar 4.10 Dinding Kaca.....	90
Gambar 4.11 Kaca Panels.....	90
Gambar 4.12 Stilasi tulang daun.....	91
Gambar 4.13 Fermacell.....	92
Gambar 4.14 Quikaboard.....	92
Gambar 4.15 Warna putih dan hijau.....	93
Gambar 4.16 Pulau cahaya.....	93
Gambar 4.17 Lighting pada style modern.....	93
Gambar 4.18 Spotlight.....	94
Gambar 4.19 Backlight.....	94
Gambar 4.20 Pintu kaca.....	95
Gambar 4.21 Jendela putar.....	95
Gambar 4.22 Tangga beton cetak.....	96
Gambar 4.23 Kesan clean dengan warna putih	97
Gambar 4.24 Beberapa bentuk daun	97
Gambar 4.25 Sofa dengan warna natural	97
Gambar 4.26 Chroma solid surfacing	97
Gambar 4.27 Furnitur dari agricultural fiberboard	98
Gambar 4.28 Beberapa macam benda hasil daur ulang.....	98
Gambar 4.29 Denah Ruang Pamer.....	99
Gambar 4.30 Stilasi tulang daun.....	100
Gambar 4.31 Konsep pada jendela kaca showroom.....	100
Gambar 4.32 Stage mobil pameran.....	101
Gambar 4.33 Continuous Lighting.....	101
Gambar 4.34 Taman datar.....	102
Gambar 4.35 Air.....	103
Gambar 4.36 Tanah.....	103
Gambar 4.37 Denah R.Marketing.....	103
Gambar 4.38 View pada teras salah satu apartemen.....	104
Gambar 4.39 Quikaboard.....	104
Gambar 4.40 Stilasi daun.....	104
Gambar 4.41 Desain modern style.....	105

Gambar 4.42 Kursi kerja picto.....	105
Gambar 4.43 Denah R.Sarana Multimedia.....	106
Gambar 4.44 Suasana perkotaan.....	107
Gambar 4.45 Suasana daerah yang hijau dan asri.....	107
Gambar 4.46 Suasana daerah padat penduduk.....	108
Gambar 5.1. Fasad gedung showroom.....	112
Gambar 5.2. Struktur serta panel solar cell.....	113
Gambar 5.3. Lapisan panel solar cell.....	114
Gambar 5.4. Cara kerja solar cell.....	114
Gambar 5.5. Polycrystalline PV cell.....	114
Gambar 5.6. Denah lantai 1.....	115
Gambar 5.7. Denah lantai 2	116
Gambar 5.8. Perspektif <i>showroom</i> 1.....	117
Gambar 5.9. Perspektif <i>showroom</i> 2.....	118
Gambar 5.10. Indoor garden pada <i>showroom</i>	118
Gambar 5.11. Perspektif ruang pameran 1.....	119
Gambar 5.12. Perspektif ruang pameran 2.....	120
Gambar 5.13. Perspektif ruang pameran 3.....	120
Gambar 5.14. Stage Honda Hybrid 1.....	121
Gambar 5.15. Stage Honda Hybrid 2.....	121
Gambar 5.16. Walking area.....	122
Gambar 5.17. Area pameran 2.....	123
Gambar 5.18. Rangka jendela.....	124
Gambar 5.19. Rangka jendela pada desain hybrid.....	125
Gambar 5.20. Bentuk absurd pada desain hybrid.....	125
Gambar 5.21. Ruang marketing 1.....	126
Gambar 5.22. Ruang marketing 2.....	127
Gambar 5.23. Divider/partisi ruang marketing.....	127
Gambar 5.24. Ruang sarana multimedia 1.....	128
Gambar 5.25. Ruang sarana multimedia 2.....	129
Gambar 5.26. Ruang sarana multimedia 3.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Dampak Psikologi Pemilihan Warna Terhadap Elemen Interior	31
Tabel 2.2. Perbedaan kayu solid dengan material lain yang setara	47
Tabel 4.1 Pengelompokan unsur	86

DAFTAR SKEMA

Skema 1.1. Proses Desain	10
Skema 4.1 Pengelompokan unsur	84
Skema 5.1 Analysis keyword fotosintesis	111

BAB I PENDAHULUAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia otomotif di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini sebanding dengan perubahan gaya hidup masyarakat Indonesia yang mendapat pengaruh dari dunia barat. Perubahan gaya hidup ini tampak dari perilaku masyarakat masa kini yang menginginkan segala hal lebih cepat, efisien, dan praktis. Dunia otomotif mengambil perubahan ini sebagai suatu peluang untuk menciptakan produk baru yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Para produsen otomotif bersaing untuk menawarkan inovasi desain terbaru yang mereka hasilkan. Setiap produsen memiliki ciri yang berbeda.

Honda sebagai salah satu produsen otomotif terbesar di dunia menawarkan inovasi desain mereka dengan mempertimbangkan aspek berbeda dari produsen lain. Honda melihat dari sisi perkembangan *issue* di masyarakat, antara lain:

1.1.1. Isu Pemanasan Global

Pemanasan global (*global warming*) yang telah terjadi di berbagai belahan bumi, salah satu penyebabnya berasal dari polusi udara kendaraan bermotor. Emisi berupa asap yang setiap hari dihasilkan oleh kendaraan bermotor yang jumlahnya kian bertambah akan semakin pekat di udara dan membentuk lapisan jenuh di awan. *Showroom* untuk memamerkan produk perusahaan, terutama otomotif, juga memberi pengaruh karena material yang digunakan untuk bangunan didominasi dengan material kaca. Pemakaian material kaca ini akan menyebabkan Efek Rumah Kaca (*Glass House Effect*). Efek rumah kaca dan polusi kendaraan akan meningkatkan suhu di bumi karena radiasi panas bumi akan terpantul kembali ke bumi saat melalui atmosfer. Pemantulan ini karena adanya lapisan jenuh dari

polusi kendaraan. Peningkatan suhu di bumi menimbulkan fenomena pemanasan global yang saat ini berakibat secara nyata di kutub utara. Pemanasan global memberikan dampak buruk bagi manusia dan lingkungan.

Dampak buruk bagi manusia adalah timbulnya berbagai macam penyakit dan menyebabkan dehidrasi yang dapat berujung pada kematian.

Dampak bagi lingkungan alam, timbulnya hujan asam, mencairnya gunung es sehingga menyebabkan luapan air laut, mengganggu keseimbangan ekosistem laut, perubahan iklim bumi, dan memicu terjadinya kebakaran hutan.

1.1.2. Komitmen Honda akan Masa Depan

Sebagai salah satu perusahaan otomotif yang memproduksi kendaraan bermotor terbesar di dunia, Honda turut bertanggung jawab atas terjadinya pemanasan global di bumi. Oleh karena itu, Honda memiliki peran penting untuk mencegah meningkatnya pemanasan global serta menjaga kelestarian lingkungan.

Peran Honda tersebut direalisasikan pada pertengahan 2006, di ajang *The 14th Indonesian International Motor Show* (IIMS) di Jakarta Convention Center, PT. Honda Prospect Motor (HPM) mengambil tema "*Commitment to The Future*". Tema ini diaplikasikan dengan mengeluarkan varian produk terbaru Honda yaitu Honda Civic Hybrid, mobil hemat energi yang mengeluarkan emisi berupa air bukan gas sehingga mengurangi tingkat polusi udara.

1.1.3. Mengenalkan Image Baru

Pemanasan global serta inovasi Honda yang telah dipaparkan diatas, membuat Honda berinisiatif mengubah image Honda menjadi image ramah bagi lingkungan. *Showroom* sebagai sarana fasilitas umum yang merepresentasikan Honda menjadi saran utama bagi Honda untuk diubah sesuai image baru Honda. Image tersebut akan diterapkan pada semua

Showroom Honda di Indonesia. Salah satu interior *showroom* Honda yang berada di kota Surabaya, belum didesain mengikuti tema Honda, ramah lingkungan. Hal ini memungkinkan eksplorasi desain lebih dalam pada *Showroom* Honda yang mewakili Honda untuk masyarakat luas.

Desain *showroom* ini diwujudkan dengan menciptakan suatu tatanan ruang yang hemat energi serta fungsional, dengan penerapan unsur-unsur alam seperti rumput, air serta tanaman dalam ruangan. Perubahan image pada interior *showroom* ini memungkinkan adanya eksplorasi ruang untuk menciptakan *showroom* yang memberikan nuansa berbeda dan lebih menarik dari *showroom* yang lain.

1.2. DEFINISI JUDUL

TEMA

Menciptakan image ramah lingkungan pada interior showroom Honda yang bernuansa modern.

JUDUL

"Desain Interior Showroom Honda dengan Image Ramah Lingkungan di Surabaya".

DEFINISI JUDUL

- Desain Interior : Mengolah tatanan bagian dalam suatu ruangan.
- Showroom : Tempat usaha komersial yang memajang dan menjual mobil dengan merk tertentu dalam suatu ruangan
- Image : Gambaran baru /nuansa dari suatu pribadi, perusahaan/organisasi/produk.
- Ramah Lingkungan : Memelihara lingkungan, tidak merusak lingkungan.

1.3. TUJUAN

1.3.1. Bagi Honda

- Mewujudkan secara nyata salah satu dari komitmen Honda akan masa depan melalui interior *showroom*.
- Mengenalkan *image* baru Honda melalui interior *showroom*.
- Memperkenalkan varian produk terbaru Honda melalui interior *showroom*.
- Meningkatkan kredibilitas Honda di mata masyarakat.
- Meningkatkan loyalitas konsumen dengan memberikan suasana baru, ramah lingkungan namun tetap memberikan ciri khas Honda.

1.3.2. Bagi perancangan

- Mendesain interior *showroom* dengan *image* ramah lingkungan melalui penerapan *style modern*.
- Menambah fasilitas bagi pengunjung berupa *indoor garden* dan sarana multimedia dengan penerapan *style modern* yang bernuansa ramah lingkungan.
- Merubah fungsi *showroom* yang semula hanya sebagai area transaksi, menjadi area transaksi yang rekreatif dan informatif.
- Menambah wawasan desain mengenai *showroom* beserta masalah dan berbagai alternatif pengembangannya.
- Sebagai perwujudan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam desain *showroom*.

1.4. MANFAAT

- *Image* Honda ramah lingkungan dapat tercapai berkat dukungan aspek interior melalui perpaduan nuansa ramah lingkungan dengan *style modern*.

- Memberikan suasana *fresh* bagi pengunjung kota Surabaya dengan memberikan suasana baru dalam *showroom* otomotif.
- Meningkatkan loyalitas konsumen dengan memberikan suasana baru, ramah lingkungan namun tetap memberikan ciri khas Honda.

1.5. PERMASALAHAN

1.5.1. Identifikasi Masalah

Showroom Honda saat ini telah berdiri dan beroperasi. Berdasarkan survey lokasi eksisting secara langsung dan melalui wawancara dengan pihak pengelola maka ditemukan beberapa masalah dalam bangunan, antara lain:

- Kurangnya fasilitas penunjang dalam ruang *showroom*.
- *Showroom* belum mencerminkan image baru Honda yaitu ramah lingkungan.
- Desain ruang yang tertutup dengan pemakaian dinding kaca tanpa *sunscreen* yang membuat ruang terasa panas.
- Sistem penghawaan yang kurang mendukung untuk menciptakan image ramah lingkungan.
- Sistem pencahayaan yang hanya bersifat general sehingga ruang terasa *flat*.
- Kurangnya unsur – unsur alami / natural dalam ruangan.

1.5.2. Batasan Masalah

- ❏ Desain *showroom* Honda ini menggunakan style modern dengan nuansa ramah lingkungan.
- ❏ Penambahan fasilitas *showroom* berupa *indoor garden* dan sarana multimedia. Desain difokuskan pada 3 ruang terpilih, yaitu area ruang pameran, ruang marketing, dan ruang sarana multimedia.

- ✚ Penempatan dinding kaca yang dikurangi untuk mengurangi pemanasan ruang.
- ✚ Penerapan sistem penghawaan buatan pada ruang namun memperbanyak unsur natural dalam ruang.

1.5.3. Rumusan Masalah

- A. Mendesain *showroom* Honda dengan style modern pada ruang pameran, ruang marketing, dan ruang sarana multimedia yang bernuansa ramah lingkungan.
- B. Penerapan sistem yang sesuai dalam penghawaan, pencahayaan, dan *treatment* bangunan untuk menciptakan nuansa ramah lingkungan.

1.6. RUANG LINGKUP DESAIN

Showroom Honda ini terletak di salah satu kawasan perdagangan kota Surabaya. Dengan pertimbangan aspek permasalahan dari eksisting bangunan, maka lingkup desain untuk *showroom* ini meliputi:

- Desain hanya pada area interior bangunan tanpa membahas struktur bangunan.
- **Style**, macam dan aplikasinya. Perancangan ini menggunakan style modern. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, diberikan batasan mengenai style modern serta cara mengaplikasikan pada ruang.
- **Furnitur**. Bentuk dan materialnya. Pemilihan furnitur yang lebih simpel akan memberikan ciri modern. Material furnitur ini dipilih yang ramah lingkungan, dalam arti furnitur yang mudah didaur ulang materialnya, bersistem *knockdown* sehingga mudah dibongkar pasang dengan finishing yang tidak mengandung zat kimia berbahaya.
- **Warna**. Pemilihan warna yang dipilih dari skema warna modern yang dinamis dan warna natural sebagai perwujudan konsep ramah lingkungan.

- **Material.** Macam dan spesifikasi material sesuai dengan kondisi fisik bangunan. Aplikasi ini pada semua aspek ruang, yaitu lantai, dinding, dan plafon.
- **Nuansa ramah lingkungan** Pengertian mengenai desain yang ramah lingkungan (*Green Design*) beserta elemen – elemen yang membentuk nuansa tersebut. Aplikasi nuansa ini diwujudkan dalam:
 - Pemberian unsur alam dalam ruang (tanaman, batu alam, dan air)
 - Artwork dan media visual seperti poster, mural untuk mendukung nuansa ramah lingkungan.
 - Penerapan warna – warna natural untuk menciptakan suasana teduh dan dingin.
- **Penghawaan.** Sistem penghawaan dengan kelebihan dan kekurangannya. Penerapan sistem yang dapat mendukung nuansa ramah lingkungan pada ruang terpilih.

1.7. METODE DESAIN

Adalah pemikiran dalam menemukan sebuah konsep yang berdasarkan atas latar belakang dan masalah yang ada, cara tersebut ialah:

1. Pengumpulan data

Berdasarkan latar belakang, tujuan dan permasalahan diatas, untuk menciptakan image ramah lingkungan dilakukan dengan menggunakan suatu metode pengumpulan data, yaitu melakukan studi awal berupa pendekatan konsep serta pengidentifikasian eksisting, sehingga dapat mempelajari konsep ramah lingkungan dan mengetahui situasi yang ada pada eksisting.

A. Pendekatan konsep

- Tinjauan pustaka : Mengumpulkan data dari media buku, majalah.

- Study literatur : Mengumpulkan data-data penunjang atau referensi mengenai nuansa ramah lingkungan yang akan diaplikasikan pada interior *showroom* Honda.

B. Identifikasi eksisting

Yaitu pengumpulan data dengan meninjau langsung kondisi interior *Showroom*, yang bertujuan mempelajari eksisting, dan mengapresiasi penerapan desainnya.

Analisa didapat melalui studi style yang dalam hal ini modern dan studi penghawaan. Analisa yang tepat dan terperinci merupakan parameter keberhasilan dalam menghasilkan desain interior Honda dengan image ramah lingkungan yang optimal .

C. Studi komparatif

Proses pengambilan data dengan cara membandingkan dengan hotel lain baik dari segi literatur maupun lapangan.

Studi ini untuk memperoleh data perbandingan desain *Showroom* yang setara dengan *showroom* Honda untuk dapat menemukan ide baru berbeda yang menjadi kelebihan *showroom*.

2. TAHAP ANALISA DESAIN

Pada tahap ini permasalahan akan diuraikan melalui gambaran obyek desain yaitu *showroom* Honda secara menyeluruh. Uraian ini akan menjadi parameter keberhasilan dalam menghasilkan suatu interior *showroom* yang optimal, berdasarkan standar yang sudah ada. Oleh karena itu dilakukan analisa terhadap aspek yang ada :

A. Analisa nuansa

Aplikasi nuansa ramah lingkungan / *green design* sebagai kelebihan *showroom* dapat diperoleh dengan mengumpulkan berbagai informasi untuk menciptakan karakter nuansa tersebut.

B. Analisa fungsi

Fungsi ruang dan fungsi berbagai furnitur dan sistem yang digunakan dalam ruang. Fungsi yang berbeda dapat dijadikan dalam satu sistem sehingga ruang akan terasa lebih lapang dan efisien.

C. Analisa estetika

Yaitu dengan melihat sisi estetis dalam detail ruangan dari berbagai segi. Analisa ini meliputi :

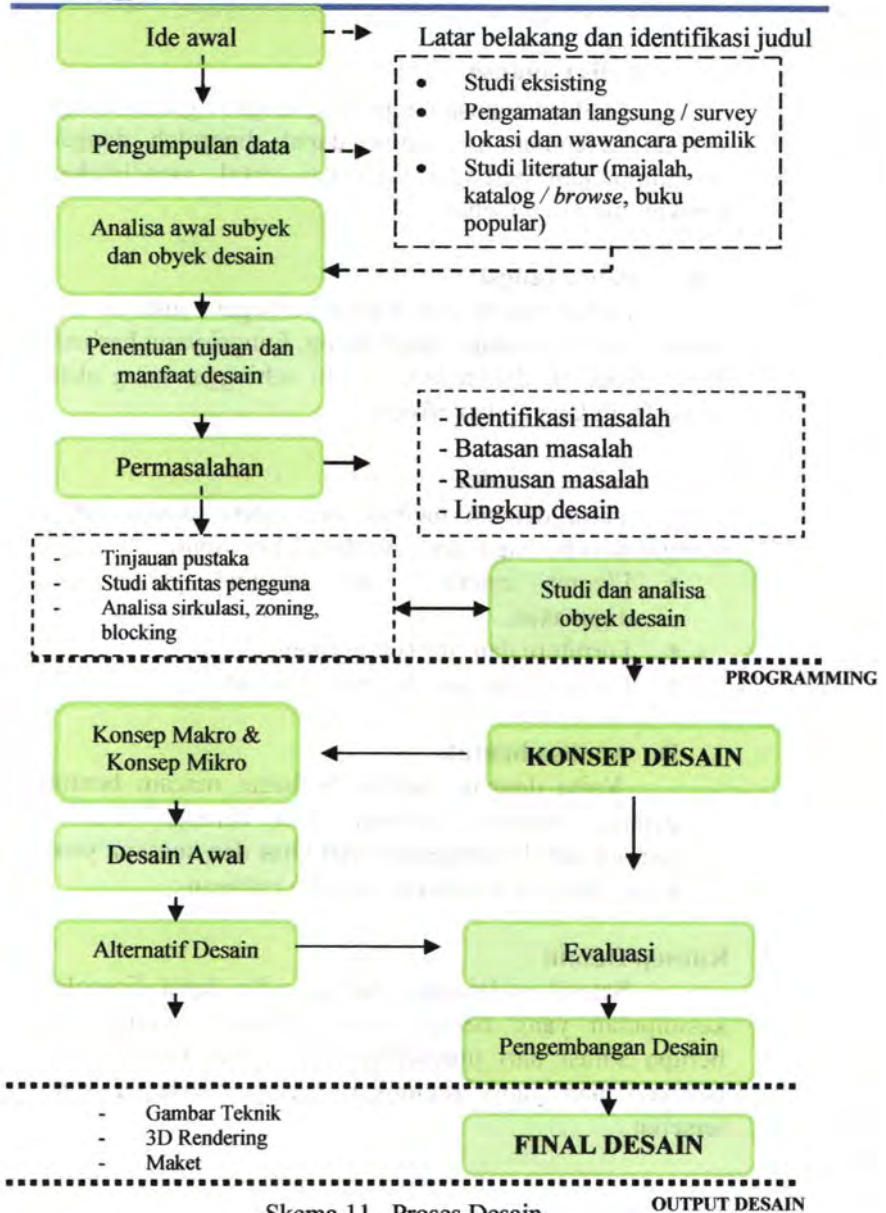
- Elemen estetis / art program yang akan digunakan.
- Furniture dan furnishing ruang.
- Lighting dan penghawaan ruangan.

D. Analisa bentuk

Yaitu dengan melihat berbagai macam bentuk dengan material berbeda serta berbagai elemen interior untuk mengetahui ciri khas dan suasana yang terbentuk jika diaplikasikan pada ruangan .

3. Konsep Desain

Setelah melakukan analisa, maka dapat diperoleh kesimpulan yang berupa sebuah konsep. Konsep ini berupa solusi dari masalah-masalah yang muncul dari permasalahan yang ditemukan melalui berbagai studi tersebut.



Skema 11. Proses Desain

1.8. SISTEMATIKA PENYUSUNAN LAPORAN

▪ **BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan latar belakang yang mendasari pemilihan atau penentuan judul, tujuan, manfaat penelitian, masalah, serta sistematika penulisan.

▪ **BAB II Kajian Pustaka**

Menjelaskan tentang beberapa teori yang diambil dari pustaka dan digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan terhadap aspek-aspek proses penelitian TA ini.

▪ **BAB III Analisa Eksisting dan Pemandangan**

Berisi tentang pemaparan data-data yang diperoleh berdasarkan survey di lapangan yang berhubungan dengan penelitian disertai studi perbandingan terhadap subyek desain yang akan diteliti, dalam hal ini analisa berupa penerapan style modern dan penghawaan.

▪ **BAB IV Konsep Desain**

Berisi tentang proses memecahkan permasalahan berdasarkan analisa studi pustaka dan data di lapangan, dalam hal ini penerapan style modern dan penghawaan yang sesuai dengan image ramah lingkungan pada ruang sehingga menjadi jawaban terhadap permasalahan yang diangkat.

▪ **BAB V Pengembangan Desain**

Berupa pengembangan dari konsep desain yang merupakan solusi desain dan diwujudkan dalam bentuk perspektif, 3D serta maket.

▪ **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil ringkasan analisa yang telah tersusun dari awal hingga akhir.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 DESAIN INTERIOR

2.1.1. Pengertian Desain Interior

Pengertian desain interior secara umum adalah suatu karya desain yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat akan tata kehidupan manusia dari suatu masa melalui media ruang. Secara luas, desain interior menyangkut aspek teknik, ekonomi, sosial, budaya, dan mencerminkan kehidupan manusia karena di dalamnya terkandung pemikiran dan konsepsi dari masa lalu, sekarang, dan saat akan datang.

Desain yang mengutamakan masalah perancangan tata ruang disebut desain interior karena memiliki sistem dan sifat kerja tersendiri. Desain adalah suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan, dimana titik beratnya adalah melihat suatu persoalan tidak secara terpisah melainkan satu kesatuan dimana satu masalah dan lainnya saling terkait. Dalam menganalisa sistem ini dilakukan 3 tahap, yaitu mengumpulkan permasalahan, meneliti tiap masalah, dan mengelompokkan masalah tersebut sehingga cara penyelesaian secara keseluruhan dapat terlihat jelas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisa ketiga tahap tersebut, desainer merupakan pihak yang dituntut untuk menciptakan perubahan dengan jalan menciptakan desain – desain baru yang sejalan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan manusia yang semakin bertambah. Dengan demikian, maka desain interior bukan hanya studi mengenai kenyamanan, struktur atau faktor fisik lain, tapi juga pengaruh psikologi manusia dalam ruang tersebut dengan kondisi dalam ruang.

2.1.2. Pengertian Ruang

Secara luas, ruang dapat diartikan sebagai alam semesta yang dibatasi langit dan tanah tempat kita berpijak. Secara sempit memiliki arti suatu bidang yang dibatasi oleh empat sisi dinding yang dapat dirasakan keberadaanya.

Setiap ruang memiliki bidang pembatas yang dapat diolah demi menciptakan kesan tertentu seperti kesan luas, tinggi, hangat, suram, formal, dan sebagainya. Dalam istilah bahasa Inggris disebut *space* dari istilah klasik *spatium*. Istilah yang sering dipakai menunjukkan perbedaan. Istilah *room* menggambarkan perluasan makna sedangkan istilah *space* menunjukkan arti yang lebih positif dan bersifat transendental.

Bagi manusia, ruang memberikan makna besar dalam kehidupan karena selain menjadi tempat tinggal juga menjadi lambang status sosial dan harga diri.

Ruang dapat dipelajari dari sisi :

- A. Sifat ruang
- B. Pengolahan ruang
- C. Pengorganisasian ruang

A. Sifat Ruang

Ruang dapat dibedakan atas:

- **Ruang Nyata** yaitu ruang yang dapat dirasakan secara nyata dan dirasakan keberadaannya karena dibentuk dari beberapa bidang dan komponen tertentu.
- **Ruang abstrak** yaitu ruang yang tidak ada batasnya, tanpa fakta yang nyata dan tidak mudah dipahami secara visual oleh setiap orang. Memerlukan kejelian dari orang bersangkutan karena ruang abstrak tidak dapat diukur namun dikhayalkan keberadaannya.

Ruang menjadi lebih ekspresif bila kita dapat menghayati wujud ruang, lengkap dengan pembatas dan kelengkapan ruang dengan kemampuan yang kita miliki, sehingga ruang dapat lebih bervolume dan penuh estetika.

Desain interior akan lebih banyak berbicara tentang ruang dan volume, dengan waktu dan bidang, serta suasana tempat sebagai ciri khas yang membedakan ruang tersebut dengan ruang lainnya.

B. Pengolahan Ruang

Maksud pengolahan ruang adalah membuat perubahan – perubahan nyata pada ruang melalui suatu proses dinamis dengan mementingkan kualitas daripada kuantitas dan berakar pada perasaan serta kebutuhan manusia didalamnya. Secara garis besar, pembentukan ruang akan mengacu pada faktor – faktor:

- Asal mula pembentukan ruang
- Penghayatan volume ruang
- Efek spasial
- Desain ruang
- Rasa akan keberadaan ruang

Faktor ini menjadi dasar alasan yang mengungkapkan alasan pembentukan suatu ruang, kegunaan serta dampak yang akan terjadi. Selain faktor ini, ruang dibentuk secara nyata melalui

1. Fungsi dan tujuan utama dari ruang.
2. Lalu lintas (*traffic*) yang mungkin terjadi dalam ruang / aktifitas ruang.
3. Arah matahari, view dan penghawaan.
4. Ergonomi dan antropometri
5. Unsur estetika fisik, suasana dan sebagainya.

C. Organisasi Ruang

Pengorganisasian ruang bersifat hierarki karena ruang dapat bertambah progresif dalam ukuran hingga kultural. Bertujuan agar dapat memberi persepsi dan membangkitkan rasa ingin tahu dari tampak luar ruang dengan menciptakan suasana yang berbeda fungsi maupun nuansa didalamnya.

Dalam penataan ruang dibutuhkan unsur – unsur seperti:

- a. **Proporsi** atau perbandingan antara bentuk dengan ukuran segala sesuatu yang ada dalam ruang. perbandingan dapat berupa panjang berbanding lebar atau alas berbanding tinggi.

Contoh: panjang : lebar = 2 : 3

Berdasarkan data ini dapat diperoleh berbagai komposisi yang dapat membantu dapat menentukan luasan ruang.

- b. Komposisi ruang** adalah pengaturan dan susunan pengisian elemen suatu ruang dengan melihat ruang sebagai satu kesatuan mulai dari unsur yang menempel pada dinding, ada di lantai dan menggantung di langit – langit.
- c. Irama** yaitu suatu gambaran bagaimana kita menata ruang untuk suasana yang sama atau senada maupun suasana yang berbeda serta menciptakan kesan yang berbeda. Irama dapat memberikan kesan teratur atau monoton tergantung desainer interior dalam mengolahnya. Suasana formal ruang adalah suatu penataan irama yang telah baku, monoton dan terkesan kaku.



Gbr 2.1. ruang tidur yang terasa lebih ramah dan nyaman dengan pemakaian warna material yang sedikit kontras



Gbr 2.2. ruang tidur yang terasa lebih formal dan dingin karena penataan dan pemilihan warna yang monoton

Contoh: suasana ruang yang didapat dengan penataan yang simetri akan memberi kesan ruang yang kaku, teratur dan kurang ramah. Ruang ini akan terasa lebih hidup dengan pemberian unsur alam maupun aksesoris pada ruang berupa warna, bentuk atau corak.

- d. Keselarasan atau kesatuan** yaitu usaha menjaga keharmonisan elemen estetika dalam penataan ruang agar dapat menciptakan ruang yang nyaman untuk ditempati. Keselarasan ini meliputi:
- Keselarasan warna.

- Keselarasan bentuk atau perabot.
- Tekstur, garis atau pengisi ruang lainnya.

e. **Kontras atau aksen** yaitu cara untuk menciptakan suasana berbeda yang tidak monoton pada suatu ruang dengan memberikan suatu *treatment* untuk menarik perhatian yang menjadi daya tarik dan focal point suatu ruang. Aksen dapat diperoleh dengan cara memberi tambahan dekorasi, ornamen, warna, tekstur maupun penerangan.



Gbr 2.3. Aksen yang didapat dari penerangan berupa spot light pada lantai (Gbr kiri) maupun bidang yang diberi spot dengan warna berbeda (Gbr kanan)



Gbr 2.4 Aksen yang didapat dari kain / fabrics yang memberi kesan ruang lebih lembut, ramah dan hangat.

Kesimpulan: Dalam mendesain showroom sebagai sarana transaksi yang memenuhi kebutuhan masyarakat dengan berbagai karakternya, unsur pembentuk ruang akan ditata sesuai sifat ruang dan organisasinya. Hal ini berguna untuk menciptakan kondisi yang lebih teratur namun tetap estetis dan mewujudkan suasana yang ingin diciptakan dalam ruang.

2.1.3. Pengertian *Showroom*

Showroom dapat diartikan sebagai tempat tertutup yang digunakan untuk pertunjukkan hiburan. Biasanya tempat pertunjukkan ini didesain sesuai dengan acara yang digelar seperti pertunjukkan opera Starlight Express di Las Vegas Hilton dengan cara mendesain logo Starlight Express pada panggung dan tempat duduk. *Showroom* terbagi menjadi 2 jenis yaitu *showroom* yang digunakan sehari – hari dan *showroom* yang digunakan hanya saat pertunjukan.

Showroom mobil adalah tempat usaha komersial yang memajang dan menjual mobil dengan merk tertentu dalam suatu ruangan. Kata *Showroom* berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua buah kata yaitu *show* yang berarti mempertunjukkan atau memperlihatkan, dan *room* yang berarti kamar atau ruang. Maka dapat disimpulkan, *showroom* adalah suatu tempat dimana barang-barang dapat dipamerkan. Kata *showroom* tidak hanya digunakan untuk mobil atau kendaraan otomotif tetapi juga furniture, interior, dan berbagai material seperti karpet, kain.

Fungsi *showroom* mobil tidak hanya memajang dan menjual mobil saja, namun juga menyediakan area servis, menjual suku cadang mobil dan menawarkan jasa-jasa seputar penjualan mobil seperti jasa kredit, jasa asuransi, dan jasa penambahan fasilitas mobil.

Seiring perkembangan dunia modern, pengunjung *showroom* kini tidak lagi didominasi pria dewasa. *Showroom* dikonotasikan sebagai tempat yang mahal dan kaku karena desain yang relatif sama serta kondisi interior yang standar. Wanita dan remaja kini tidak lagi segan dan malu untuk masuk kedalam *showroom*, karena image *showroom* saat ini telah jauh berbeda dengan image lamanya. Hal ini disebabkan *showroom* modern saat ini telah menyediakan berbagai fasilitas kenyamanan bagi pengunjung diantaranya seperti kafe mini, area bermain, ruang tunggu yang nyaman dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Fungsi *showroom* mobil saat ini tidak hanya memajang dan menjual mobil saja, namun juga menawarkan jasa-jasa seputar penjualan mobil dan menyediakan berbagai fasilitas kenyamanan bagi pengunjung diantaranya seperti kafé mini, area bermain, ruang tunggu yang nyaman dan lain sebagainya.

2.2. RAMAH LINGKUNGAN

TEKNOLOGI KONSTRUKSI dan BAHAN BANGUNAN

Pada saat ini terjadi perubahan yang sangat penting pada teknologi konstruksi dan bahan bangunan, termasuk peningkatan pemakaian bahan bangunan seperti baja, beton dan kayu. Peningkatan produk-produk baru seperti geotextiles (Richardson; 1988).

Tujuan pengembangan bahan bangunan adalah mencari bahan bangunan baru yang lebih murah, baik dalam hal pemasangan, pemeliharaan, dan pengaruhnya terhadap manusia dan lingkungan.

Bangunan-bangunan yang menggunakan teknologi saat ini bertanggung jawab atas pengkonsumsian 10% sumber air segar, 25% pemotongan kayu, dan 40% aliran energi dan bahan dari bumi (Roodman & Lessen; 1996). Efek pembangunan gedung-gedung tersebut sangat besar bagi alam. Dari penelitian di Amerika, bangunan secara langsung maupun tidak langsung memakai 54% dari seluruh sumber daya alam yang tersedia.

Ramah lingkungan dapat juga disebut memelihara lingkungan. Desain ramah lingkungan dalam bahasa Inggris berarti *friendly environment design* atau dapat juga disebut dengan *green design*, *eco design* atau *sustainable design*.

Prinsip utama dari desain ramah lingkungan ialah:

"Green design, also known as "sustainable design" or "eco-design," emphasizes the environmental, social, economic and ecological aspects and consequences of design" (Goethe Institute)

Green Design Emphasizes...

- *Energy Efficiency*
- *Recycling.*
- *Sustainability. (Goethe Institute)*

Maksud dari *sustainable* atau memelihara yaitu menekankan pada pemeliharaan lingkungan, sosial, ekonomi, aspek ekologi dan konsekuensi dari desain tersebut. Penekanan lain yaitu dapat didaur ulang dan hemat energi.

Desain yang berkelanjutan atau desain ramah lingkungan (*sustainable design / eco design*) adalah seni dalam mendesain obyek riil atau fisik dan pembangunan lingkungan yang sesuai dengan prinsip keseimbangan ekonomi, sosial, dan ekologi. Lingkup desain dimulai dari obyek-obyek yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sampai desain perencanaan kota dan segala bangunan fisik di bumi. Tren ramah lingkungan semakin meluas dari bidang arsitektur, landscape, grafis, produk, interior hingga fashion.

Tujuan utama desain yang berkelanjutan adalah untuk menciptakan tempat, produk, dan pelayanan dalam rangka mengurangi penggunaan SDA yang tidak dapat diperbaharui, meminimalisir dampak lingkungan, dan menghubungkan masyarakat dengan lingkungan sekitar.

Desain yang berkelanjutan dianggap sebagai alat penting untuk mencapai keseimbangan. Keseimbangan ini berhubungan dengan industri yang memfokuskan pada ekologi dan proyek-proyek kimia ramah lingkungan dengan upaya untuk menghidupkan dengan berbagai pilihan atau alternatif desain.

Desain yang berkelanjutan merupakan reaksi dari krisis lingkungan. Semakin pesatnya pertumbuhan aktivitas ekonomi dan populasi manusia yang berakibat pada berkurangnya Sumber Daya Alam (SDA) dan kerusakan ekosistem.

Green design dianggap sebagai salah satu cara terbaik untuk mengurangi berbagai dampak negatif dengan memperbaiki kualitas hidup disertai perencanaan yang matang dan desain yang

dapat menggantikan produk-produk membahayakan dari hasil proses konvensional.

Motivasi untuk menciptakan desain yang berkelanjutan dikenal melalui karya E.R. Schumacher (1973) dalam buku "Small to Beautiful". Pada akhirnya green design bukan tambahan bagi arsitektur, tetapi suatu proses desain yang menyatu dengan arsitektur.

Desain ramah lingkungan yang diterapkan pada interior harus berlandaskan pada prinsip *sustainable*, yang berpengaruh pada pemilihan material, penarapan material dan nuansa yang ditampilkan dari desain tersebut.

Prinsip-prinsip desain yang berkelanjutan:

- **Material dengan dampak minimum**
Material yang tidak beracun, produksinya berkelanjutan, dan dapat didaur ulang dengan menggunakan sedikit energi dalam prosesnya.
- **Efisiensi energi**
Menggunakan proses produksi dan hasil berupa produk yang membutuhkan sedikit energi.
- **Kualitas dan ketahanan**
Produk yang tahan lama dan memiliki fungsi lebih baik, memerlukan proses penggantian beberapa kali, mengurangi dampak dari produksi masal barang-barang pengganti.
- **Dapat dipakai kembali dan dapat didaur ulang**
Produk, proses, dan sistem harus didesain dengan pertimbangan nilai jual komersial setelah tidak terpakai.
- **Dapat terurai secara biologis (*biomimicry*)**
Desain ulang sistem industri harus mempertimbangkan aspek biologi yang memungkinkan penggunaan material secara konstan dalam suatu siklus daur ulang.
- **Servis pergantian**
Menciptakan mode konsumsi yang dapat digunakan secara umum dan memiliki kemiripan fungsi. Seperti sistem yang menggunakan sumber tenaga yang minim per-unit dari setiap konsumsi atau pemakaiannya (per-perjalanan).

- Dapat diperbaharui
Material bersumber dari lokasi yang dekat (lokal / regional) material yang berkelanjutan dapat berguna bagi alam saat tidak dapat digunakan lagi.

KONSEP BERKELANJUTAN (SUSTAINABLE)

Konsep berkelanjutan menawarkan keseimbangan antara pemeliharaan kelestarian alam dengan pemenuhan kebutuhan manusia yang semakin berkembang di masa depan. Sustainable diartikan sebagai “pemenuhan kebutuhan pada saat sekarang tanpa merugikan generasi masa depan untuk memenuhi kebutuhan mereka” (World Commission on Environment and Development; 1987).

Konsep sustainable merupakan sebuah system yang ditandai dengan kestabilan dengan menjaga keseimbangan dari system pada masa depan dengan membatasi terjadinya perubahan-perubahan.

Tujuan konsep sustainable:

1. Meminimalkan konsumsi bahan dan energi.
2. Mencegah efek negative pada daya dukung lingkungan dan lingkungan itu sendiri.
3. Memenuhi kebutuhan manusia.

KESIMPULAN

Penerapan image ramah lingkungan pada interior saat ini bertujuan memperkenalkan semangat memelihara, dan tidak merusak alam pada desain interior dengan menggunakan teknologi yang menghasilkan produk ramah lingkungan yang dapat memelihara alam, dapat didaur ulang dan efisien dalam penggunaan energi..

2.3. MODERN

2.3.1. Sejarah Arsitektur Modern

Sepanjang sejarah manusia, arsitektur hanya mengalami satu kali perubahan yang mendasar, yaitu disaat hadirnya arsitektur modern. Dipertengahan abad ke-18, tahun 1750-an di Perancis. Bagi orang-orang Perancis saat itu adalah sebuah reformasi atau perubahan.

Sejarah menobatkan saat ini sebagai *the first modern*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa arsitektur modern ini sudah hadir pada abad ke-18 bukan abad ke-20. Tetapi, yang dimaksud arsitektur modern bukan karya arsitektur, bukan bangunan atau gedung, tapi yang dimaksud disini adalah ide, gagasan, pikiran atau pengetahuan dasar tentang arsitektur. Dibutuhkan waktu 40 tahun untuk mengubah arsitektur menjadi sekarang apa yang dikenal dengan arsitektur modern.

Antara 1890-1930 muncul berbagai macam pergerakan: *art and craft*, *art nouveau*, *ekspresionisme*, *Bauhaus*, *Amsterdam school*, *Rotterdam school*, dll. Periode 40 tahun itu merupakan puncak sekaligus titik awal dari arsitektur modern. (*Arsitektur Modern*, F Christian J. Sinar Tanudjaja). Modern secara sederhana dapat berarti "*up to date*", "*trendy*", atau juga "*from the present time*".

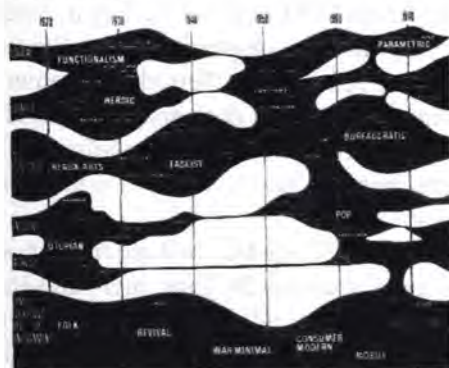
Menurut ensiklopedia wikipedia, modern arsitektur dimulai pada awal abad ke-20 yang menyatakan bahwa sumber dari inspirasi arsitektur adalah fungsi yang membangkitkan bentuk, menggunakan material dan teknologi di jalur yang benar. Ini adalah arti singkat dari desain modern, sebab masih banyak lagi pengertian modern sesuai dengan perkembangannya dan latar belakang sejarah.

Menurut buku Furniture Design Meubles by Teneues "*Modern design did not take root until the early twentieth century, as a result of the efforts of men like Walter Gropius - the founder of the Bauhaus in 1919 - who used the latest means of production to integrate theory and practice in design. The Bauhaus was born*

from a vocation to bring commercial reality closer to social ideals and the maximum possible advantage of the new technological culture that had emerged. Modern design had to united intellectual, commercial, esthetic and practical interests through artistic endeavor and the exploitation of technology."

Pada umumnya memiliki ciri spesifik pada garis desain polos, tegas, lugas, minim pernik dan ornament. Desain modern cenderung menghadirkan keseragaman dan keserasian pada penggunaan warna dan material sehingga bersifat monoton namun tetap berkesan inovatif. Selain itu desain modern menghadirkan kesan "dingin", *clean* dan ringan.

Berikut ini adalah skema / pohon perkembangan dari modern menurut Charles Jencks dalam bukunya "Modern movements in Architecture":



Gambar 2.5

Skema perkembangan modern

Berdasarkan skema tersebut dari tahun 1920-1970, perkembangan arsitektur modern dapat dibagi menjadi 6 tradisi / gerakan utama.

- Tradisi idealis : Berlandaskan pada idealisme umum. Arsitek tersebut cenderung mengembangkan wujud bangunan menuju kesempurnaan.

- Tradisi Sadar diri : Pengambilan prinsip dan model arsitektur lampau pada dasarnya bersifat konservatif, elitis, dan sentralis.

- Tradisi intuitif : Perwujudan kebebasan individual, penghilang bentuk, bentuk lurus dan penekanan terhadap kreativitas individu sebagai kualitas penilaian.

- Tradisi Logikal : Penekanan pada kegunaan, sistem manajemen dan teknologi.

- Tradisi Tidak Sadar diri : Pencarian wujud kedaerahan arsitektur baru berada diluar kesadaran masa kini. Pelaksanaan prafabrikasi besar-besaran.

- Tradisi Aktivistis : Konsentrasi pada makna sosial perantara perubahan.

2.3.2. Teori Modern

Teori modern yang sering muncul dari perkembangan desain modern adalah :

- “Form Follows Function” – pertama dikemukakan oleh Horatio Greenough, yang kemudian lebih dipopulerkan oleh Louis Sullivan

- “Ornament is a Crime” – di kemukakan oleh Adolf Loos

- “Less is more” – di kemukakan oleh Ludwig Mies van der Rohe

- “Less is more only when more is too much” – dikemukakan oleh Frank Lloyd Wright

- “Horizontal Lines and Great Simplicity” – dikemukakan oleh Otto Wagner

2.4. PENGHAWAAN

2.4.1. Studi Tentang Iklim

Iklim yang dimaksud adalah kelembaban dan suhu udara. Ukuran normal kelembaban pada suatu ruang adalah antara 45% hingga 65%, sedangkan untuk temperatur udara yang normal yaitu antara 20° hingga 24°.

2.4.2. Studi penghawaan alami

penghawaan alami adalah penghawaan yang berasal dari udara luar yang berasal dari proses fotosintesis tumbuhan hijau yang masuk secara alami kedalam ruangan tanpa bantuan alat atau mesin pendingin ruangan, yang berguna bagi pasokan udara untuk bernafas maupun sebagai pengatur suhu dalam ruang secara alami.

Sistem penghawaan alami sangat diperlukan karena selain sebagai tempat masuk pasokan udara maupun pengatur suhu ruang, juga berfungsi untuk menjaga kesehatan ruang yang akan berpengaruh pada kesehatan tubuh manusia, dengan adanya sistem penghawaan alami maka udara dalam ruang dan luar ruang dapat keluar masuk secara teratur, sehingga udara buangan dalam ruang dapat tersirkulasi secara baik.

2.4.3. Studi penghawaan buatan (Air Conditioning)

(TA Interior, Jamhari)

Daerah Indonesia pada umumnya dan Surabaya pada khususnya memiliki iklim tropis. Pada iklim tropis setiap bangunan, membutuhkan penghawaan yang baik. Penghawaan pada bangunan tropis dapat dilihat, melalui bukaan-bukaan atau jendela dengan ukuran lebar. Hal ini disebabkan karena suhu dan kelembaban pada daerah tropis sangat tinggi. Oleh karena itu dibutuhkan aliran udara yang banyak sehingga dapat menurunkan suhu dalam ruangan.

Untuk membantu mengatasi udara panas yang berlebihan di dalam ruang maka dirancanglah suatu alat yang mampu mengatur udara secara tetap dan konstan sehingga mencapai kondisi udara yang nyaman, sejuk bagi si pemakai ruang, yaitu melalui *air conditioning system*. (*Desain Interior, J. Pamuji Suptandar*) Namun pemakaian air conditioning juga tidak terlalu bagus, karena membuat suatu bangunan menjadi boros energi dan tak ramah lingkungan. Maka itu pemakaian ventilasi dalam ruangan dirasa sangat penting. Berikut ini adalah standarisasi penghawaan dalam ruangan, berupa suhu dalam ruang :

- 20° - 22°C pada musim panas
- 20° C pada musim dingin
- 50 – 60 rel kelembaban udara
- 6-7 kali perputaran perubahan udara/per jam

Untuk mengatur kesejukan udara dalam ruangan, kita mengenal 2 jenis sistem pengaliran udara yaitu sistem yang alami dan sistem mekanis. Sistem alami, antara lain cross ventilation, sedang sistem mekanis yaitu sistem buatan manusia.

- a. Sistem mekanis, yaitu sistem pengatur udara dalam ruang yang mempergunakan alat mekanis (listrik).
- b. Sistem air conditioning yaitu sistem pengatur udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur dan constant.

Pemilihan AC dikarenakan sistem mekanis dianggap tidak mampu untuk mengatasi yang antara lain :

- a. Ventilasi alam yang kurang memenuhi persyaratan.
- b. Keadaan temperatur dan kelembaban udara yang kurang seimbang.
- c. Keadaan lingkungan hidup yang tidak memenuhi persyaratan ketentraman, terutama yang disebabkan oleh polusi udara dan suara.
- d. Jumlah orang beserta aktivitasnya.

Jenis-jenis AC

Dalam pasaran umum kita mengenal 3 jenis AC yaitu :

- a. AC Window (lebih cocok digunakan untuk ruang yang kecil).
- b. AC Central.
- c. AC Split (kelembutan suara mesin yang tidak bising, karena motor kondensator terletak diluar ruangan).

Berikut beberapa contoh alat air conditioner :



Gambar 2.6 Jenis-jenis AC.

2.4.4. Studi Tentang Tanaman (TA Interior, Fenty)

Penempatan tanaman dapat menambahkan faktor kenyamanan di dalam ruangan. Menempatkan tanaman di dalam ruang (*indoor plant*) merupakan salah satu usaha untuk merefleksikan taman menjadi bagian dari interior ruang. Dengan cara ini akan muncul kesan luas pada ruang karena ada kesan menyatu dengan ruang luar. Tanaman memiliki efek psikologis yang menenangkan dan membahagiakan orang yang melihatnya. Selain itu tanaman dapat mengurangi "sick building syndrome". Memiliki keuntungan pada udara yang kita hirup, yang terbagi menjadi dua, yaitu menyaring polusi di udara dalam gedung, membebaskan lebih banyak oksigen, dan kelembaban berkurang.



Gambar 2.7 Sirkulasi Udara
Stoma (pore)

2.4.5. Studi penghawaan ramah lingkungan

Penghawaan ramah lingkungan pada dasarnya adalah penghawaan yang mulai dari asal mulanya, jenisnya hingga dampaknya bagi lingkungan bersifat positif dalam artian aman digunakan, dan tidak terdapat efek samping dari dihasilkannya penghawaan tersebut. Dalam hal ini penghawaan ramah lingkungan hakekatnya dihasilkan secara alami dari suatu proses fotosintesis tumbuh-tumbuhan hijau yang menghasilkan udara yang biasa kita hirup selama ini, dan penghawaan tersebut umumnya dinamakan jenis penghawaan alami.

Selain penghawaan alami kita juga mengenal jenis penghawaan buatan, yaitu penghawaan yang dihasilkan dari suatu alat yang dinamakan *air conditioning* dan berfungsi untuk mengalirkan udara dari luar kedalam ruangan yang bertujuan untuk mengatur kondisi udara dalam ruang agar tetap dalam kondisi nyaman.

Terdapat efek negatif dari jenis penghawaan ini yaitu gas buangnya yang dapat merusak ozon, serta pemborosan pemakaian energi, sehingga penghawaan jenis ini sifatnya cenderung tidak ramah terhadap lingkungan. Namun penghawaan jenis buatan tidak serta merta dapat ditinggalkan begitu saja, karena tidak semua yang dihasilkan dari jenis penghawaan ini bersifat negatif, terutama bila melihat kondisi Indonesia yang beriklim tropis pada siang hari, maka udara dalam ruangan akan terasa panas, sehingga jenis penghawaan buatan untuk saat ini masih sangat dibutuhkan, terutama bila dilihat dari segi fungsionalnya.

Jenis *Air conditioning* saat ini juga semakin inovatif, terutama teknologi baru yang menggunakan teknologi ramah lingkungan, khususnya yang tidak menghasilkan freon yang dapat merusak ozon, dan juga hemat listrik hingga teknologi yang mampu membersihkan udara dalam ruangan.

Pada interior showroom Honda, penghawaan menggunakan kedua jenis penghawaan, namun penghawaan buatan akan lebih mendominasi terutama pada area pameran dan area marketing. Sedangkan pada area duduk yang berada dilantai

dua jenis penghawaan akan diterapkan secara seimbang dengan penghawaan alami yang dihasilkan melalui indoor garde

2.3. KAJIAN WARNA

Warna sangat berperan dalam dunia interior sebagai suatu identitas interior dan sangat mempengaruhi kenyamanan pengguna ruangan. Warna juga merupakan suatu identitas sebuah ruangan terhadap style yang ingin ditampilkan.

2.3.1. Teori Warna

Dalam teori warna secara umum, warna dibedakan menjadi tiga kelompok besar yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, yang mengacu pada lingkaran warna. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder terdiri dari warna oranye, ungu, dan hijau, yang merupakan hasil pencampuran dari warna primer. Sedangkan warna tersier adalah warna-warna hasil pencampuran dari warna primer dan sekunder yang lebih kompleks lagi.

2.3.2. Pengaruh Warna dalam Interior

Pengaplikasian warna pada elemen interior (plafon, dinding, lantai) dapat berpengaruh pada karakter interior yang pada akhirnya mempengaruhi psikologis pengguna interior tersebut. Jika suatu warna diaplikasikan di lantai terlihat cocok belum tentu warna tersebut cocok diaplikasikan di dinding atau di plafon, begitu pula sebaliknya. Adapun arti warna pada pengaplikasian pada elemen interior adalah *Tabel 2.1.*

WARNA	PLAFON	DINDING	LANTAI
Abu-abu	<ul style="list-style-type: none"> • bayang-bayang 	<ul style="list-style-type: none"> • netral • membosankan 	<ul style="list-style-type: none"> • netral
Putih	<ul style="list-style-type: none"> • kosong (tidak ada obyek, membantu untuk meneruskan cahaya dan mengurangi bayangan) • Bersih 	<ul style="list-style-type: none"> • netral • kosong • steril • tidak ada energi 	<ul style="list-style-type: none"> • tidak boleh disentuh (tidak boleh berjalan di atasnya)
Hitam	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesakkan nafas • Dramatis 	<ul style="list-style-type: none"> • tidak menyenangkan • ruangan bawah tanah 	<ul style="list-style-type: none"> • rintangan • abstrak
Kuning	<ul style="list-style-type: none"> • terang • bercahaya • merangsang 	<ul style="list-style-type: none"> • hangat • takjub 	<ul style="list-style-type: none"> • mengangkat • mengalihkan
Hijau	<ul style="list-style-type: none"> • melindungi (pantulan cahaya ke kulit menjadi kurang atraktif) 	<ul style="list-style-type: none"> • dingin • aman • tenang • dapat dipercaya • pasif 	<ul style="list-style-type: none"> • natural • lembut • membuat rileks • dingin

Tabel 2.1 Dampak Psikologis Pemilihan Warna Terhadap Elemen Interior

2.3.3. Warna ramah lingkungan

Warna adalah salah satu unsur penting dalam menciptakan suasana ruang, suasana yang dicapai dengan penerapan warna yang tepat mampu menghadirkan suatu karakteristik tersendiri pada ruang, begitu pula dengan image ramah lingkungan yang pada penerapannya tidak dapat lepas dari peranan warna.

Warna natural adalah warna yang dapat mewakili unsur ramah lingkungan, dikarenakan orientasi ramah lingkungan yang selalu berhubungan dengan unsur alam, yang dalam hal ini unsur natural juga mewakili unsur alam, maka warna yang diterapkan untuk mewakili image ramah lingkungan adalah warna-warna natural dikarenakan keseragaman orientasi antara ramah lingkungan dan natural dengan unsur alam.

Berikut adalah contoh-contoh warna natural yang masuk dalam golongan keluarga warna hangat menurut shigenobu kobayashi:

Warna natural :



Orange, orange terang, krem, hijau daun, hijau tua

Namun dalam pengaplikasiannya, warna ramah lingkungan tidak dapat begitu saja diwakilkan oleh warna natural, disebabkan ramah lingkungan itu sendiri yang juga bersifat modern. Ramah lingkungan pada era saat ini lahir melalui teknologi modern yang dalam penerapannya juga berasaskan modern, dan dalam penerapan warnanya cenderung bersifat dinamis, bersih dan simpel. Warna modern juga diterapkan

sebagai warna yang mewakili produk Honda dikarenakan Honda sebagai salah satu manufaktur kendaraan yang berteknologi modern.

Berikut adalah contoh-contoh warna modern yang masuk dalam golongan keluarga dingin menurut shigenobu kobayashi:

Warna modern *rational* :

Hitam, silver, biru tua, putih dan hijau tua



Selain warna natural dan modern, kedua warna diatas akan dipadu dengan warna dari keluarga dingin yaitu kelompok warna segar (fresh) dikarenakan sifat warna segar mampu menjadi penetralisir antara warna natural dengan warna modern, warna segar juga sesuai dengan semangat ramah lingkungan.

Berikut adalah contoh-contoh warna segar (fresh) yang masuk dalam golongan keluarga dingin menurut shigenobu kobayashi:

Warna *fresh* :

Hijau terang, putih, hijau, cyan, biru muda



Warna yang diterapkan dalam interior showroom adalah beberapa warna dari tiga golongan warna diatas, dan warna-warna ini akan menjadi spesifikasi bagi warna ramah lingkungan.

Berikut warna-warna yang diterapkan pada interior showroom :



Orange, hijau daun, hijau tua, hitam, silver, putih, hijau terang, hijau, cyan, biru muda

Pemilihan warna-warna di atas akan diterapkan pada interior showroom Honda karena dirasa mampu mewakili image ramah lingkungan yang bersifat alam, *fresh*, natural namun berada pada koridor style modern.

2.3.4. Penerapan warna

Dalam riset kajian pustaka ini akan dibahas mengenai warna pada *showroom* dan dampak psikologis yang dihasilkan dari pemilihan warna yang diterapkan pada interior *showroom* Honda, berikut ini adalah penjelasannya:

Warna keseluruhan *showroom* didominasi warna putih yang dipadu dengan warna alam seperti hijau muda dan hijau tua, pemilihan warna tersebut mewakili kesan modern dan konsep ramah lingkungan yang diterapkan pada *showroom*, juga agar ruangan terkesan bersih, luas, modern dan *fresh*.

Pada area pameran mobil warna menggunakan warna-warna gelap seperti hitam dan abu-abu, warna tersebut bertujuan untuk menekankan pandangan pada objek pameran, juga untuk menciptakan suasana yang dramatis.

Untuk area kafe, warna yang dipakai adalah warna warna natural seperti putih, hijau muda dan kuning. Warna ini bertujuan

menciptakan kesan bersih yang diwakili oleh warna putih, hangat oleh warna kuning dan sejuk oleh warna hijau

2.3.5. Dampak psikologis pemilihan warna.

Warna bisa membangkitkan Emosi yang mempengaruhi kejiwaan seseorang. Warna yang cerah mengesankan nuansa luas, bersih, modern dan warna natural yang mengesankan sejuk, hangat dan menyenangkan.

Warna diidentifikasi dengan karakter dan suasana yang sedang berlangsung, sehingga setiap pantulan warna yang diterima oleh mata kita akan memberikan suatu kesan dan pesan kedalam jiwa.

Ruangan yang menampung banyak kegiatan, seperti *showroom* sebaiknya diberi warna terang seperti putih, sedangkan warna natural diterapkan untuk mewakili konsep ramah lingkungan yang identik dengan alam. Warna netral dipilih karena dapat mewakili semua karakter pengunjung.

Dengan perpaduan warna dan pencahayaan yang tepat, yang diimbangi oleh pemilihan furnitur serta elemen interior yang sesuai membuat suatu ruangan menjadi kelihatan nyaman dan lebih baik.

Penerapan warna pada interior *showroom* Honda ini memiliki dampak psikologis yang positif bagi pengunjung maupun karyawan, dicapai melalui penerapan warna-warna ramah lingkungan yang mampu menciptakan perasaan senang dan nyaman.

Suasana yang diciptakan dari penerapan warna ramah lingkungan adalah suasana sejuk, nyaman dan *refreshing* pada ruang yang muncul melalui warna-warna natural dan warna-warna *fresh* seperti hijau, kuning, putih dan biru muda. Warna-warna ini dirasa mampu menghadirkan suasana segar dan nyaman karena berasal dari warna-warna alami seperti pohon, daun dan air.

2.4. KAJIAN PENCAHAYAAN

2.4.1. Pencahayaan berdasarkan sumbernya

Peran pencahayaan lebih dari sekedar untuk dapat melihat di dalam suatu ruangan. Pencahayaan yang baik dapat digunakan untuk menonjolkan sisi keindahan dari sebuah benda yang menjadi aksentuasi dalam ruangan, atau dapat pula menciptakan suasana tertentu pada suatu ruangan. Berdasarkan sumber cahayanya, pencahayaan di dalam ruangan dapat dikategorikan menjadi dua jenis. Yang pertama adalah cahaya alami dengan sumber cahaya matahari, yang kedua adalah cahaya buatan yang didapat dari lampu listrik.

a. Pencahayaan Alami

Sinar matahari sebagai kunci utama pencahayaan alami merupakan sumber cahaya yang paling murah terlebih lagi di Indonesia yang letaknya di daerah khatulistiwa yang beriklim tropis. Selain lebih murah dan menghemat energi sinar matahari juga menciptakan ruangan yang sehat, karena sinar matahari mengandung ultraviolet yang dapat membantu mematikan bakteri dan kuman di dalam ruangan.

Selain itu, sinar matahari juga memberikan efek psikologis yang menyenangkan pada penghuni sebuah ruangan karena berkesan hangat.



Gambar 2.8.

Contoh penerapan cahaya alami

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan yang berasal dari listrik sangat diperlukan terutama pada saat malam hari. Pencahayaan buatan sangat beragam jenis dan efek cahaya yang ditimbulkan. Suasana dan nuansa ruangan juga terbentuk salah satunya berasal dari faktor pencahayaan.

2.4.2. Pencahayaan Menurut Fungsinya

a. Cahaya merata

Cahaya merata difungsikan sebagai pencahayaan general yang bertujuan agar ruangan tidak gelap. Cahaya merata tidak mengutamakan estetika, tetapi yang diperlukan adalah distribusi cahaya yang dapat merata ke seluruh ruang. Cahaya ini bisa didapatkan dengan pemasangan lampu jenis general seperti neon atau TL seperti pada gambar 2.2.



Gambar 2.9. Contoh Lampu General sebagai penerangan utama

b. Cahaya Setempat

Digunakan untuk penerangan kegiatan dengan tingkat ketelitian tinggi seperti membaca, menjahit, memasak, dan lain-lain. Lampu yang digunakan adalah jenis lampu yang dapat menyorot langsung pada obyek.



Gambar 2.10
. Contoh Lampu Spot

c. Cahaya Dekorasi

Pencahayaan yang bertujuan untuk dekorasi bersifat sekunder. Tujuan dari pencahayaan dekorasi adalah untuk menciptakan efek-efek dan suasana tertentu pada sebuah ruangan, sehingga tercipta suatu karakteristik yang diinginkan pada ruang, pencahayaan jenis ini tidak berfungsi sebagai alat penerangan utama pada ruangan



Gambar 2.11
Contoh Efek Cahaya Dekorasi

2.4.3. Arah Pencahayaan

Arah pencahayaan secara garis besar dapat dibagi menjadi 5 kategori yaitu *downlight*, *uplight*, *sidelight*, *backlight*, dan *frontlight*. Seringkali pada suatu kondisi ruangan, cahaya yang muncul tidak hanya berasal dari satu sumber, melainkan bisa merupakan kombinasi diantara kelima arah penyinaran tersebut. Faktor lain yang cukup penting dalam mengarahkan cahaya adalah pemakaian lampu. Adanya rumah lampu/*armature* membantu mengarahkan dan merefleksikan cahaya sesuai keinginan kita. Adapun lima kategori arah pencahayaan tersebut adalah :

a. Pencahayaan ke Bawah (*downlight*)

Jenis pencahayaan ini banyak aplikasinya. Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek di bawahnya. Hampir setiap ruangan di rumah memerlukan pencahayaan *downlight* yang berfungsi sebagai pencahayaan secara merata.

Cahaya berasal dari lampu yang ditanam pada langit-langit dengan rumah lampu yang menjorok keluar, masuk ke dalam, menempel pada tembok, atau berupa lampu gantung.

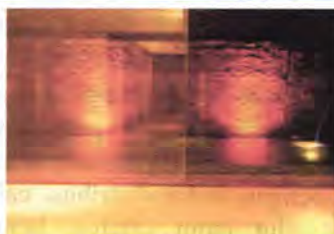
Jenis lampu *downlight* untuk pencahayaan merata ada beberapa variasinya. Dapat berupa lampu pijar, neon, dan *compact fluorescent* dengan sudut distribusi cahaya yang besar. Melalui pengaturan sudut jatuh cahaya, lampu dengan arah *downlight* dapat menumbuhkan suasana yang berbeda apabila difungsikan sebagai pencahayaan setempat dan dekoratif. Salah satu contoh yang banyak dipakai adalah *wall washer*, yakni mengarahkan cahaya ke dinding sehingga tekstur dan warna dinding muncul dan lebih berdimensi.



Gambar 2.12
Contoh Aplikasi *Downlight*

b. Pencahayaan ke Atas (*Up Light*)

Arah cahaya datang dari bawah ke atas, dimana posisi lampu dihadapkan ke atas. Efek cahaya yang ditimbulkan yaitu kesan megah, dan memunculkan dimensi. Jenis pencahayaan ini lebih cenderung ke pencahayaan dekoratif. Beberapa contoh obyek yang umumnya disinari dengan dengan pencahayaan *uplight* adalah kolom rumah, karena luas permukaan yang disinari relatif terbatas maka lebih cocok memakai lampu halogen dengan sudut penyinaran yang lebih sempit. Pencahayaan *uplight* juga banyak dipakai bila ingin menonjolkan obyek-obyek taman pada malam hari.



Gambar 2.13
Contoh Aplikasi Uplight

c. Pencahayaan dari Belakang (*Backlight*)

Backlight berarti cahayanya berasal dari belakang obyek. Hal ini dilakukan untuk memberi aksentuasi pada obyek, misalnya untuk memunculkan siluet. Pada obyek tertentu, pencahayaan backlight ini memberikan cahaya pinggir yang mempesona, membuat bentuk-bentuk obyek lebih jelas terlihat.



Gambar 2.14
Contoh Aplikasi Backlight

d. Pencahayaan Samping (*Sidelight*)

Sama halnya seperti pada pencahayaan *backlight*, arah cahaya dari samping (*sidelight*) dimaksudkan untuk memberikan penekanan pada elemen-elemen interior tertentu yang menjadi aksen. Kebanyakan arah cahaya ini dipakai pada *art work*, atau benda-benda seni lainnya.



Gambar 2.15
Contoh Aplikasi Sidelight

e. Pencahayaan Dari Depan (*Frontlight*)

Untuk lukisan foto yang berwujud dua dimensi, *frontlight* diaplikasikan. Cahaya yang datangny dari depan obyek ini sebaiknya rata. Cahaya yang tersebar rata membuat foto/lukisan tersebut terlihat apa adanya. Kecuali jika kita menginginkan bagian tertentu terlihat lebih terang atau lebih gelap.

2.4.4. Efek Sinar Lampu

Nuansa warna yang ada pada ruang, terbentuk karena kombinasi antara warna elemen pembentuk ruang (dinding, plafon, lantai), elemen interior, dan pencahayaan. Pencahayaan sangat membantu dalam menciptakan suasana ruang sehingga otomatis warna sinar lampu juga memberikan efek psikologis pada pengguna ruang tersebut.

- **Sinar Putih** : bersih, steril, tidak merangsang perubahan *mood*, formal,
- **Sinar Hijau** : relaksasi, menyeimbangkan emosi
- **Sinar Oranye** : kreativitas, meningkatkan selera makan
- **Sinar Ungu** : meditatif, tenang
- **Sinar Biru** : luas, dalam, damai, tenang
- **Sinar Merah** : meningkatkan suhu tubuh dan tekanan darah, penyemangat
- **Sinar Kuning** : membuat orang menjadi bersemangat untuk beraktivitas, punya banyak keinginan, optimis, dan kreativitas

meningkat. Kuning yang redup menimbulkan efek keremangan, lebih hangat, dan intim

2.4.5. Pencahayaan ramah lingkungan

Pencahayaan ramah lingkungan dalam pengaplikasiannya dapat dicapai melalui dua jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan alami serta pencahayaan buatan. Dalam penerapannya, pencahayaan alami sering digunakan sebagai efisiensi dalam penggunaan energi, dicapai dengan menerapkan bukaan yang lebar didalam ruangan sehingga memaksimalkan *daylight* agar dapat masuk dan menerangi ruangan secara optimal.

Sedangkan pencahayaan buatan pada penerapannya merujuk pada prinsip prinsip dari desain ramah lingkungan itu sendiri, serta sistem operasional dari penerapan pemakaian lampu. Prinsip tersebut yaitu bersifat *sustainable* (memelihara) terhadap lingkungan, *recycling* (dapat didaur ulang), serta efisien dalam penggunaan energi, mudah dalam perawatannya dan juga efek dari pemakaian jenis lampu terhadap lingkungan. Sedangkan sistem operasional penggunaan lampu yaitu dengan sistem setting dari pemakaian lampu, misalnya dengan cara membedakan nyala lampu serta banyak sedikitnya pemakaian antara pagi, siang, sore dan malam hari.

2.4.6. Penerapan pencahayaan

Penerapan pencahayaan pada interior *showroom* ini adalah dengan cara menyeimbangkan keduanya, yaitu menerapkan cahaya buatan sebagai pencahayaan utama disiang hari yang dicapai dengan bukaan lebar hampir diseluruh dinding muka *showroom*, serta menerapkan cahaya buatan yang diaplikasikan pada beberapa area *showroom* sebagai unsur elemen estetis, serta sebagai *signing* didalam interior *showroom*.

Pada pencahayaan buatan, pemilihan jenis lampu yang akan digunakan adalah yang memiliki sifat mudah perawatan, tahan lama, kandungan materialnya semaksimal mungkin tidak membahayakan alam, dapat didaur ulang, serta hemat energi.

Sistem pencahayaan keseluruhan *showroom* ini didominasi pencahayaan alami sebagai pencahayaan utama dan dipadu dengan pencahayaan buatan sebagai cahaya sekunder, dapat terlihat dari bukaan keseluruhan pada bagian depan *showroom* yang mampu memaksimalkan cahaya matahari untuk dapat masuk kedalam ruangan. Pemilihan pencahayaan alami agar hemat energi, dan efek cahaya yang masuk dapat tersebar secara merata kesetiap sudut ruang, sehingga kebutuhan akan cahaya pada ruang dapat terpenuhi secara optimal.

2.5. MATERIAL

Dalam proses pembangunan / *building* terdapat berbagai unsur yang terlibat untuk membuat bangunan bisa berdiri dengan kokoh, indah dan aman. Melalui pengalaman panjang selama peradaban manusia, bermunculan berbagai macam bahan yang dapat digunakan untuk unsur pembentuk bangunan. Atap, dinding, penutup lantai dan jendela adalah unsur vital bangunan. Pada mulanya, orang lebih banyak menggunakan bahan – bahan yang tersedia di alam sekitar. Kayu atau bambu untuk dinding, alang – alang sebagai penutup atap atau papan – papan yang disambung untuk daun pintu dan jendela. Ketika modernitas mendominasi, muncul bahan – bahan lain, misal : genteng untuk penutup atap atau kaca untuk daun jendela. Akan tetapi satu – satunya hal yang tidak pernah berubah adalah perubahan itu sendiri dan manusia tidak pernah berhenti berinovasi.

Dalam hal bahan pembentuk bangunan, contoh: dalam waktu kira – kira 10 – 15 tahun ini muncul berbagai material baru. Bahan – bahan ini ada karena pertimbangan lingkungan. Ketersediaan bahan alami di alam yang semakin menipis, membuat orang berupaya membuat bahan sintesis yang bahkan lebih kuat dari bahan alami. Pergeseran gaya hidup orang yang saat ini semakin mempertimbangkan efisiensi waktu mendorong untuk diciptakannya material yang mudah perawatannya dan tidak membutuhkan waktu lama dalam aplikasinya. Dalam kajian riset ini, material dijadikan studi kasus karena hotel yang berada di

daerah dataran tinggi memiliki tingkat ketahanan yang rentan mengalami kerusakan sebelum waktunya diakibatkan kondisi yang selalu lembab sehingga pembahasan material harus diperdalam.

Material bangunan terbagi atas 2 kelompok yaitu:

A. Material dasar/raw material: pasir, batu kali, batu bata, kayu, besi, semen

Berfungsi sebagai konstruksi utama bangunan yang berupa pondasi, dinding dan konstruksi atap.

B. Material finishing adalah material yang berfungsi menutup elemen – elemen dasar sebuah bangunan sehingga tercipta kesan tertentu.

Macamnya yaitu : aneka cat, aneka jenis keramik, batu alam dan aneka material untuk plafon rumah.

Material finishing dapat dibedakan berdasar permukaannya yaitu:

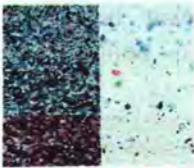
- Material untuk plafon, umumnya memiliki spesifikasi “lembek” dan memiliki bobot ringan. misal, gypsum dan multipleks
- Material finishing dinding berdasar lokasi. Material eksterior memiliki ketahanan lebih kuat terhadap perubahan cuaca dibanding material finishing bagi interior.
- Material penutup lantai memiliki daya tahan lebih kuat dibanding material untuk dinding dan plafon. Alasannya karena lantai selalu menahan beban yang berat sehingga harus jenis yang tahan gores, tak mudah patah/retak dan mudah perawatan⁶.

Pemilihan dan aplikasi material harus tepat dan membandingkan aspek kondisi bangunan agar dapat memperpanjang usia elemen bangunan. Untuk mendapatkan keindahan yang melebihi usia pakai maka dibutuhkan pelapisan dalam *finishing (coating)*.

- Fungsi : sebagai pelindung, penambah kekuatan, keawetan dan keindahan.
- Macam : cairan kimia berupa cat, pelitur dan vernis.

- Efek *solventbase* menghasilkan efek kilap pada permukaan benda, termasuk vernis.
- coating natural memberi tampilan alami, termasuk pelitur.
- coating yang meresap hingga batu jenuh yang memiliki efek lilin sehingga air tidak dapat merembes dalam batu

Contoh material finishing pada interior ruang:



Gambar 2.16. Cat Motif



Gambar 2.17.
Keramik Mozaik



Gambar 2.18. Batu alam bali green



Gambar 2.19.
Macam warna parket



Gambar 2.20.
Contoh Wallpaper

2.5.1. MATERIAL PLAFON

2.5.1.1. Gypsum

Material yang terbuat dari senyawa kapur. Material ini juga dibuat dalam bentuk lis dan profil dekoratif plafon. Material ini memiliki banyak kelebihan dibanding yang lain, yaitu:

- Harga relatif murah dengan proses pemasangan yang lebih mudah memakai *besi hollow* sebagai rangka untuk melekatkan gypsum
- Karakter permukaan yang lebih rata sehingga *finishing* dengan *compound* untuk menutup celah antar gypsum (tidak menampakkan nat) akan rapi.

- Ukuran gypsum dinyatakan dalam ketebalannya, untuk plafon yang cukup dengan gypsum ketebalan 6 mm – 9 mm. Diatas 9 mm, biasa untuk bangunan berskala besar namun jarang digunakan karena semakin berat.

Kekurangan gypsum:

- Tidak tahan air dan kelembapan yang berpotensi bahaya dan merugikan kesehatan.
- Berat gypsum sekitar 20 kg, tergolong berat untuk plafon sehingga konstruksi rangka harus kuat, disarankan dengan rangka baja ringan antikorosi dan kawat baja sebagai penghubung struktur atap berupa besi hollow dengan bentang ideal 60 x 60 cm.



Gambar 2.21. Gypsum dan variasinya

2.5.1.2. Multipleks

Multipleks merupakan kayu olahan yang terbuat dari lembaran – lembaran kayu tipis yang dipres dan dilem menjadi satu. Papan kayu olahan ini juga disebut *Plywood*. Kekuatannya ditentukan oleh jenis kayu, kekuatan pengepresan dan daya rekat lem yang menyatukan tiap lapisan.

Ukuran standar Multipleks 120 x 240 cm dengan tebal 3 – 18 mm. Seiring kemajuan jaman, dibuat multipleks yang dilapis *veneer* beraneka motif. Kayu jenis ini dikenal sebagai *Teakwood/multipleks* tebal. Untuk ruangan umumnya digunakan ketebalan 6 – 9 mm, yang lebih tipis berpotensi melendut dan mudah rusak/bocor. Rangka plafon yang cocok adalah kayu kaso dengan bentang 1 x 1m atau 60 x 60 cm untuk lebih memperkuat.

Dibanding gypsum, multipleks memiliki daya tahan lebih kuat namun memiliki serat-serat yang memberi tampilan kurang menarik jika tidak di finishing dengan rapi.

2.5.1.3. Plafon Kayu

Kayu merupakan material yang sangat umum ditemukan. Berbagai jenis kayu dapat digunakan untuk plafon, antara lain kayu jati, kamper, damar, dan merbau. Untuk rangka atap biasanya digunakan kayu kamper yang kuat dengan urat kayu yang menarik. Penataan pada plafon biasanya dengan model ekspos dan menyusun papan-papan kayu pada plafon. Ukuran yang dipergunakan untuk kayu ini beragam, yang biasa digunakan adalah kayu balok 8x12 cm, kaso 5x7 cm dan kayu reng 2x3 cm.

	<i>Kayu Solid</i>	<i>Bambu</i>	<i>Laminate/HDF</i>	<i>Engineer Floor/Three Layer</i>
Warna/Motif	bervariasi dan sangat natural	warna natural & <i>carbonize</i> (agak gelap)	banyak pilihan tapi kurang natural (hasil <i>printing</i>)	natural karena penggunaan <i>veneer</i> , variasi warna cukup banyak
Ketahanan	lebih dari 10 tahun	10 tahun	10 tahun, beberapa produsen HDF memberi garansi warna tidak pudar hingga 10 tahun	Lebih tahan lama dibanding <i>laminate/HDF</i> tapi tidak setahan kayu solid
Harga	Rp 200.000 - Rp 800.000 / m ² (tergantung jenis kayu)	Rp 260.000 / m ² (tidak termasuk pemasangan)	Rp 140.000 - Rp 200.000	Rp 170.000 - Rp 800.000 / m ² (tergantung jenis kayu)

Tabel 2.2. Perbedaan kayu solid dengan material lain yang setara



Gambar 2.22. Kayu jenis lambrisering



Gambar 2.23. Kayu saling tegak lurus



Gambar 2.24. Kayu reng untuk rangka plafon



Gambar 2.25. Plafon dengan kayu bersusun sejajar



Gambar 2.26. Plafon kayu ekspos. Tampak natural dan estetik

2.5.1.4. Plafon Unik

- ④ **Glass block:** Berukuran 20 x 20cm, motif beragam. Aplikasinya tidak bisa berdiri sendiri dan disatukan dengan konstruksi rangka atap dak beton saat pengecoran dak beton.
- ④ **Fiber:** Terbuat dari serat plastic, memiliki tampilan beragam (bening dan buram). Sifat transparan material ini memmmberi kesempatan untuk mengeksplorasi estetika dengan menambahkan lampu penerang dibalik plafon ini. Rangka cukup dari kayu reng yang relatif ringan.
- ④ **Gedek :** Material berciri khas Jawa ini, lebar 3x3 m, cukup ringan dan relatif murah dalam harga dan pemasangan, namun aplikasinya rumit dan sulit ditemui di daerah perkotaan.
- ④ **Dak beton:** Dibuat waktu pengecoran lantai dak dengan meletakkan material tertentu seperti tikar, lampit atau kayu bertekstur sebagai dasar bekisting. Saat kering dan bekisting dibongkar, tekstur akan tampak
- ④ **Kain:** Lebih cocok sebagai aksen pada plafon, namun sifatnya yang ringkih membuat kain hanya sebagai pelengkap seperti pada plafon model kubah, kain batik cocok menjadi material penutup kubah



Gambar 2.27. Plafon kubah dengan kain batik sebagai penutup



Gambar 2.28. Plafon Glassblock yang menempel pada dak beton



Gambar 2.29. Plafon fiber pada interior, semi transparan dan tidak terlalu silau

2.5.2. MATERIAL DINDING

2.5.2.1. Dinding Ekspos

Ekspos material merupakan cara untuk menampilkan karakter dasar sebuah material. Material yang sering diekspos adalah bata merah, batako atau beton aerasi. Material ini difinishing dengan coating yang transparan maupun dengan efek warna.

2.5.2.2. Dinding Gypsum

Memiliki karakter yang sama dengan gypsaum plafon, bahan gypsum dinding juga mudah untuk diaplikasikan. Hanya diperlukan rangka dari dinding, sekrup sebagi perekat dan compound untuk mengisi nat. Rangka gypsum menggunakan besi hollow 4x4 cm atau 6x6 cm. Finishing untuk dinding gypsum dapat menggunakan cat atau wallcover



Gambar 2.30. Ambalan pada dinding gypsum dinding ukuran 6,5-15 mm

2.5.2.3. Dinding Semen

Teknik pengolahan tembok dengan semen memberikan kesan yang lebih natural, fleksibel dan tegas. Teknik ini disa dengan teknik camprot, bergaris memanjang seperti benang maupun garis acak bergelombang. Dinding semen ini cukup mudah diaplikasikan.

2.5.2.4. Dinding Wallcover

Wallcover memiliki beragam motif dan warna dengan tingkat pemasangan dan perawatan yang mudah. Sebelum teknologi cat berkembang *wallcover* menjadi alternative utama elemen dinding. Material ini tidak hanya terbuat dari kertas tapi juga dari vynil, kain, plastic maupun jerami. *Wallcover* dibuat dengan bahan tinta pewarna berjenis *solventbase* dan *waterbase*. Pada ruang tidur anak, cocok dengan *wallcover solventbase*.



Gambar 2.31. Wallcover juga digunakan untuk border pada ruang

Gambar 2.32. Aplikasi Wallcover pada ruang

2.5.2.5. Dinding cat

Finishing cat ini digunakan oleh masyarakat pada hampir semua ruang. Kini cat tidak hanya menghasilkan motif yang sederhana tapi juga berbagai efek yang berbeda. Tiap efek ini diperoleh dengan teknik pengecatan bermacam – macam antara lain *washing*, *rag rolling*, *dragging*, *wood graining*, *stenciling* dan *marble*. Cat untuk interior berbeda dengan eksterior . Cat eksterior wajib mengandung bahan aditif berupa emulsi cat acrylic murni untuk menjaga ketahanan tembok akibat perubahan

cuaca, jamur dan lumut. Ada 2 jenis bahan pengencer cat, yaitu:

- ① Waterbase / pengencer air. Berciri khas lembut dan tidak kilap, sering dipakai untuk dinding rumah.
- ② Solventbase / pengencer minyak. Berciri khas kilap, mudah dibersihkan dan tahan air. Dipakai untuk kamar mandi atau dapur.

2.5.2.6. Dinding Kayu

Memiliki karakter sama dengan kayu plafon. Terdapat dua kelompok jenis kayu, pertama kayu utuh yang berbentuk masih asli, kedua model kayu olahan. Contoh kayu utuh adalah kayu dolken yang berkarakter tidak lurus dan ada lekukan dahan atau ranting. Contoh kayu olahan / kayu yang dipotong menjadi papan adalah panel kayu dari kayu jati, bangkirai, merbau, damar laut atau kamper.



Gambar 2.33.
Kayu Dolken



Gambar 2.34. Voyer
ekspos kayu papan

2.5.2.7. Dinding Keramik

Dinding jenis ini merupakan pelapis untuk area lembab. Sifatnya yang kedap air dan mudah dibersihkan menjadi pilihan utama bagi masyarakat. Keramik dapat diaplikasikan dalam beberapa jenis dan warna pada satu ruang.



Gambar 2.35. Keramik
pada bathroom yang
bervariasi



2.5.2.8. Dinding Kaca

Terdapat beberapa jenis kaca daur ulang, yaitu:

- Frit

Merupakan suatu istilah yang digunakan untuk kaca yang didaur ulang menyerupai butiran pasir. Pada umumnya Frit terbentuk dari proses manufaktur yang cukup panjang dan digunakan sebagai material dasar (*raw material*) dalam pembuatan ubin bahkan daur ulang botol kaca. Frit memiliki estetika tersendiri dan dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi yang tidak menggunakan proses lelehan maupun tekanan.

- Moulded Tiles

Suatu susunan bentuk ubin dalam beberapa susunan warna dan ukuran. Terbuat dari 100% kaca bekas yang didaur ulang. Kaca daur ulang tersebut dibentuk menjadi menyerupai Frit kemudian diekspose menggunakan panas dan tekanan sehingga tercipta potongan-potongan yang bertekstur. Berbagai macam detail permukaan yang dihasilkan dapat dipakai menurut pola yang diinginkan (*customised*).

- Panels

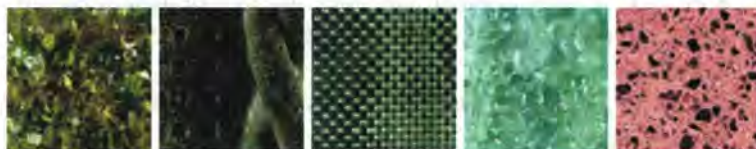
Panel (atau "bata") dibuat dari 100% kaca daur ulang. Kaca jenis panels ini berwarna bening yang tidak biasa ditemukan pada jenis kaca daur ulang. Panels pada umumnya berwarna hijau akibat adanya proses lanjutan pada proses daur ulang. Panels dapat dibuat menjadi suatu beberapa susunan tekstur dan pola, masing-masing susunan tersebut memiliki efek pantulan cahaya yang berbeda-beda.

- Tiles

Suatu susunan bentuk ubin dalam beberapa susunan warna dan ukuran yang cukup besar. Terbuat dari 100% kaca bekas yang didaur ulang. Kaca daur ulang tersebut dibentuk menjadi menyerupai Frit kemudian diekspose menggunakan panas dan tekanan sehingga tercipta kaca bertekstur warna buram pada tiap potongannya.

▪ T.T.U.R.A.

Merupakan material yang dibuat akibat adanya kepedulian terhadap lingkungan dan inovasi desain yang digabungkan dengan kreativitas. Proses pembuatan menggunakan campuran dari kaca yang didaur ulang dan kadar racun yang rendah (*solvent free*).



Gbr. 3.36..
Frit

Gbr. 3.37.
Moulded Tiles

Gbr. 3.38
Panels

Gbr. 3.39.
Tiles

Gbr. 3.40
T.T.U.R.A.

2.5.3. MATERIAL LANTAI

2.5.3.1. Lantai Keramik

Material finishing lantai ini menjadi pilihan utama dan mudah diperoleh. Keramik tersedia dalam berbagai ukuran, warna maupun tekstur yang dibedakan dalam beberapa golongan.

Keramik menurut permukaan:

1. *Glazed Ceramics* yaitu keramik yang permukaannya dilapis glasir.
2. *Unglazed ceramics* yaitu keramik yang permukaannya tidak diberi lapisan glasir.

Menurut proses pembakarannya:

1. *Single firing* yaitu keramik yang dicetak kemudian diberi lapisan glasir / dekorasi dan dibakar menjadi produk akhir
2. *Double firing* yaitu keramik dicetak lalu dibakar, diberi lapisan glasir dan dibakar lagi pada temperatur lebih rendah

Menurut Daya Tahan Gesek:

1. Kelas I: Lantai yang dilalui orang dengan alas kaki lunak atau tanpa alas kaki, tanpa ada gesekan kotoran. Contoh: kamar mandi rumah, kamar tidur

2. Kelas II: Lantai yang dilalui orang dengan alas kaki lunak atau normal. Kadang ada sedikit gesekan keras seperti ruang keluarga, ruang tamu.
3. Kelas III: Lantai yang sering dilalui orang dengan alas kaki normal. Ada sedikit gesekan yang keras, contoh: pada dapur, koridor, balkon, teras.
4. Kelas IV: Lantai dengan lalu lintas normal dengan gesekan keras, contoh: dapur komersial, hotel, ruang pameran, jalan masuk.
5. Kelas V: Lantai dengan lalu lintas pejalan kaki yang pada periode tertentu
6. mendapat gesekan keras, contoh: *shopping center*, bandara, *foyer hotel*.



Gambar 2.41. Granit, warna dominan gelap



Gambar 2.42. Keramik dengan motif



Gambar 2.43. Keramik pola mozaik

2.5.3.2. Lantai Kayu

Saat ini yang digemari masyarakat adalah parket. Parket terbagi 2 yaitu yang menggunakan lapisan kayu asli dan yang menggunakan bahan resin kimia pada lapisan atasnya. Untuk bahan olahan, lapisan bawah terbuat dari *MDF (Medium Density Fiber)* atau *HDF (High Density Fiber)*. Perbedaan terletak pada nuansa, harga dan kekuatannya. Parket kayu asli, warna dan uratnya berbeda – beda sehingga kesannya lebih natural. Namun, parket kayu olahan memiliki kekuatan lebih terutama karena kepadatan pori – porinya yang sangat padat sehingga tahan gangguan rayap.



Gambar 2.44. Parket yang terdiri dari berbagai warna dan tekstur

2.5.3.3. Lantai Karpet

Material karpet digunakan untuk memberikan kesan yang lebih mewah / bersih pada suatu ruangan namun aplikasinya digunakan pada area privat. Karpet terbuat dari bahan dasar berupa polyester sintetis dan wol serta nilon dan akrilik. Pemilihan bahan karpet juga mudah diketahui, dengan mengingat bahwa bahan sintetis cenderung tampak mengkilat sedangkan katun akan tampak dof.



Gambar 2.45. Aplikasi karpet dan contoh karpet

Dalam kajian ini, material sebagai salah satu topik fokus yang membahas tentang material alternatif yang diaplikasikan dalam pembangunan hotel ini. Secara keseluruhan, aplikasi material pada:

- Dinding
- Lantai
- Plafond

2.6. FURNITUR

Furnitur merupakan salah satu elemen penting dalam penataan interior, fungsinya selain untuk memperjelas fungsi ruang, menambah komposisi ruang yaitu untuk mempertegas style yang akan didesain. Furnitur sebagai elemen pembentuk ruang memiliki karakter berbeda. Karakter tersebut dilihat dari:

2.6.1. Bentuk furnitur

Bentuk furnitur dapat memberi suasana berbeda. Furniture klasik dan modern memiliki karakter yang jauh. Klasik berbentuk sederhana namun pada tiap bagian terdapat ukiran/ornamen sehingga berkesan mewah tapi berat. Modern memiliki bentuk yang lebih bebas (geometris/lengkung), sederhana dan tanpa ukiran.



Gbr 2.46. Bentuk kursi klasik



Gbr 2.47. Bentuk kursi modern

2.6.2. Warna furnitur

Karakter furnitur sangat berhubungan erat satu dengan yang lain. Warna furnitur dapat memberikan atmosfir ruang yang berbeda. Warna furnitur ini dapat diperoleh dengan memberikan cat maupun finishing. Warna terasa masif dan dominan dengan aplikasi cat warna gelap, namun saat diberi warna terang furnitur dapat terlihat pucat maupun anggun.



Gbr 2.48. Furnitur dengan warna berbeda memberi kesan berbeda



Gbr 2.49. Womb Chair 1948, By Eero Saarinen. Knoll International

2.6.3. Material Furnitur

Berbagai jenis material dapat digunakan dalam membuat furnitur, mulai dari material solid hingga material yang sangat tipis seperti kain. Material akan memunculkan karakter kuat pada furnitur. Pemakaian material logam memberi kesan modern, simpel namun kuat. Material kayu memberi kesan alami, kokoh. Material kain/*fabrics* berkesan rapuh namun anggun. Beberapa kesan yang ditimbulkan dari material furnitur ini berguna untuk menciptakan suasana. Walaupun memiliki bentuk yang sama namun material berbeda maka suasana akan berbeda. Perpaduan lebih dari satu material dalam furnitur sering dilakukan untuk memperoleh kesan berbeda.



Gbr 2.50. perpaduan material kayu dan kaca memberi kesan transparan namun tetap kokoh.

Gbr 2.51. bentuk rak yang sama namun material berbeda.



Gbr 2.52. Kursi dengan material berbeda, kesan yang ditimbulkan juga berbeda.

2.6.4. Finishing Furnitur

Finishing adalah suatu proses akhir dalam membuat suatu karya. Dalam membuat furnitur, terdapat beragam cara untuk menyelesaikannya. Finishing dapat berupa cat, vernis, pelitur, pemberian busa dan kain pelapis, menganyam bahkan rustic / dibiarkan sesuai keadaan aslinya. Saat ini modifikasi finishing seperti HPL, Vynil, MDF telah banyak digunakan.



Gbr 2.53. furnitur dengan finishing clear yang mengekspos serat



Gbr 2.54. furnitur dengan finishing cat berkesan *clean*.



Gbr 2.55. finishing dan furnishing yang digunakan untuk memberi kesan lebih modern, ringan dan tidak kaku.

Kesimpulan:

- *Dalam furnitur yang ramah lingkungan memiliki karakter bentuk yang diambil dari penyederhanaan bentuk alam dan material yang tidak mengandung material berbahaya.*
- *Untuk memperoleh kesan modern dari furnitur ini dapat diperoleh dari pemberian finishing dan furnishing yaitu dengan pemberian warna yang terang seperti putih dengan finishing glossy.*

2.7. Aplikasi Material Oksida sebagai Gas Sensor

Material oksida merupakan senyawa oksida-logam dengan karakter strukturnya berikatan kovalen. Banyak ragam dari material oksida semisal, TiO_2 , ZrO_2 , ZnO , SnO_2 dan lain-lain. Dikarenakan berstruktur kovalen, material oksida disebut dengan keramik (ceramics). Dalam bentuk thin filmnya (lapis tipisnya), material oksida ini transparent terhadap cahaya dikarenakan band gapnya yang moderate. Khusus untuk ZnO dan SnO , memiliki sifat konduktif (lebih tepatnya semikonduktif) sehingga diaplikasikan untuk transparent conducting oxide (TCO) pada layar LCD, LED, electrochromic windows (jendela yang bisa mengatur dirinya menjadi transparans-gelap) hingga lapisan pertama pada sel surya lapis tipis (thin film solar cell). ZnO , merupakan salah satu material oksida yang paling mendapat perhatian. Hal ini dikarenakan jumlahnya melimpah, murah dan tidak berbahaya. ZnO dapat di pakai sebagai TCO, piezoelectric transducer (pengubah gaya tekanan menjadi arus listrik dan vice versa) serta gas sensor.

Kemampuan material oksida (dan ZnO) sebagai sensor gas, memerlukan perhatian khusus pada structural property (karakteristik struktur) yang dapat dianalisa melalui SEM/Scanning Electron Microscope. Biasanya, struktur material oksida yang dibutuhkan ialah yang kristalin. Kristalin dalam hal ini sama artinya dengan kristalin sebagaimana pada logam. Strukturnya berulang dalam periode tertentu dan dalam tiga dimensi. Utk mengetahui kualitas kristal material, kita dapat menggunakan X-Ray Diffractometer (XRD).

Melalui pengamatan SEM, kristal dapat dilihat sebagai kumpulan butiran (grains). Grain ini bisa besar bisa kecil ukurannya. Kristalinitas material oksida bisa tinggi apabila grainnya besar, begitu pula sebaliknya. Grain ini dalam pertumbuhannya “terhenti” oleh pertumbuhan grain yang lain.

Batas antara butir dalam dunia material ini disebut dengan batas butir/grain boundary. Batas butir terjadi karena adanya pertumbuhan butir kristal.

Apabila butir kristal tumbuh kemudian bertemu dengan butiran kristal lain yang berbeda orientasi kristalnya maka terjadilah batas butir. Pada gas sensor material, batas butir inilah yang mengambil peranan. Chemisorbed oksigen terjadi pada batas butir ini dikarenakan surface energy (energi permukaan) pada batas butir yang lebih tinggi dari butir/kristal. Oksigen lebih mudah terdifusi dan terabsorb ke daerah batas butir. Selain itu ada satu sisi lain yang sama pentingnya pada gas sensor, yaitu charge neutrality dari material keramik/yang berikatan kovalen.

Dikarenakan keramik ialah material yang berikatan kovalen dan/atau ionic dan ikatan kovalen dan ionik itu sendiri merupakan ikatan yang melibatkan kation (ion bermuatan positif) dan anion (ion bermuatan negatif), maka kestabilan material keramik ditentukan oleh kenetralan muatan (charge neutrality).

Kestabilan muatan ditandai dengan stoikiometri material. Jadi misalnya material ZnO memiliki rasio Zn dengan O 1 : 1, pada SnO₂ ialah Sn : O = 1:2 dst. Secara kuantitatif, hal ini bisa diukur dengan menghitung jumlah persen atom berat masing2 unsur. Namun, tidak ada material yang sempurna, sehingga selalu ada deviasi dari nilai stoikiometri tsb. Untungnya, justru ini hal yang menguntungkan. Deviasi stoikiometri bisa terjadi sebagai berikut; ada salah satu unsur yang berlebih dan/atau berkurang. Sebutlah lagi misalnya ZnO, ZnO yang ideal memiliki perbandingan stoikiometri 1:1 atau 50% berat atom Zn dan 50% berat atom O. Kenyataan dilapangan, terjadi kelebihan Zn (Zn excess), kekurangan Zn (Zn deficiency), kekurangan oksigen (oxygen deficiency) atau kelebihan oksigen (oxygen excess).

Kelebihan unsur bisa terjadi selama pemrosesan material, begitu pun kekurangan unsur. Dalam kasus ZnO, kelebihan Zn

(atau O) terjadi krn ada unsur tambahan Zn (atau O) yang 'nyelip' (ber-interstice) di struktur kristal ZnO, dan kekurangan Zn (atau O) terjadi ketika ada kekosongan (vacancy) Zn (atau O) dari posisi semula di kristal ZnO. Dikarenakan material keramik itu harus netral (prinsip charge neutrality), maka kelebihan (dan kekurangan) ini harus dikompensasikan. Kompensasinya berupa munculnya electron bebas atau hole. (Untuk lebih detailnya bisa pelajari Defect Chemistry pada keramik).

Electron dan hole merupakan factor utama penyebab konduktifitas sebuah material, begitu pula pada material oksida. Berkaitan dengan konduktifitas, ada kalanya mekanisme doping diperlukan. Doping ialah menambahkan sejumlah kecil material agar sifat konduktifitas material meningkat. Contoh, dengan menambahkan sejumlah kecil alumina (Al_2O_3) pada ZnO, maka unsur Al akan mensubsitusi Zn. Muatan Al yang +3 akan menggantikan unsur Zn yang bermuatan +2. Maka terjadi kelebihan muatan +1 pada material ZnO. Sehingga, agar tetap menjaga prinsip charge neutrality, maka material secara spontan akan memproduksi elektron yang bermuatan -1, dalam kondisi ini, charge neutrality terpenuhi. Praktisnya, aluminum yang bervalensi 3 menumbang satu electron bebas ketika menggantikan Zn yang bervalensi 2.

Mekanisme Sensor Gas

Dalam lingkungan yang memiliki kadar oksigen, spesies oksigen lingkungan berdifusi ke material oksida. Oksigen terdifusi ke permukaan batas butir. Jadi semakin banyak batas butirnya, maka semakin besar probabilitas oksigen terdifusi dan terikat di dalam material oksida. Artinya, di dalam gas sensor, kita membutuhkan butiran kristal yang kecil-kecil.

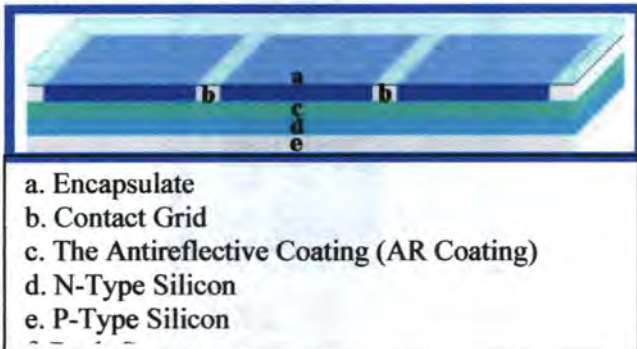
Terdifusinya oksigen ke dalam material oksida dikarenakan adanya perbedaan konsentrasi kadar oksigen.

Dalam termodinamika, chemical potential akibat perbedaan konsentrasi oksigen di lingkungan dengan oksigen di dalam material oksida-lah yang mendorong oksigen berdifusi ke material oksida.

Oksigen terdifusi ini masuk ke dalam ZnO mengisi kekosongan oksigen (oxygen vacancy) yang sebelumnya sudah ada. Dalam kasus ZrO₂ misalnya, sering di doping dengan Ca (kalsium) demi terjadinya kekosongan oksigen. Kerna difusi oksigen ke dalam ZrO₂ dapat terjadi manakala ada kekosongan oksigen pada ZrO₂ dan semakin banyak kekosongan oksigen pada ZrO₂, maka semakin mudah pula oksigen terdifusi ke dalam ZrO₂. Biasanya, gas sensor memiliki reference gas yang di atur pada kandungan oksigen yang tetap setimbang dengan sensor.

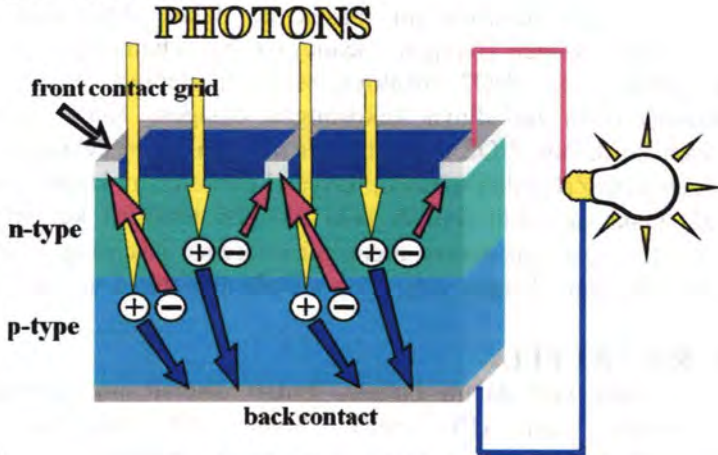
2.8. SOLAR CELL

Solar cell dalam bahasa ilmiah disebut juga sebagai photovoltaic cell (PV cell). Solar cell menghasilkan ketidakterbatasan sumber listrik dan ramah lingkungan. Energi listrik yang dihasilkan merupakan proses perubahan energi photon menjadi energi listrik. Solar cell terbuat dari monocrystalline silicon wafer.

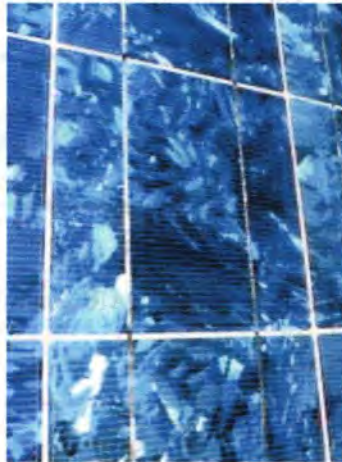


Gbr. 2.56. Struktur solar cell

Gambar di atas menjelaskan tentang struktur dari solar cell. Pada solar cell terdapat beberapa bagian yang berfungsi sebagai alat untuk menyerap photons (sinar matahari), kemudian diteruskan ke dalam solar cell yang selanjutnya merubah photons menjadi energi listrik.



Gbr. 2.57. Cara kerja solar cell



Gbr. 2.58. Polycrystalline PV cell

BAB III
ANALISA
EKSISTING DAN
PEMBANDING

BAB III

ANALISA EKSISTING DAN PEMBANDING

3.1. ANALISA EKSISTING

3.1.1. Corporate Identity

Honda Surabaya Center

- Showroom cabang

Honda Jemursari

(PT Mandala Mandiri Motor)

031-8478888 (SR), 8412222 (Bengkel)

031-8482626

Jl. Raya Jemursari No.213, Surabaya

- Status

Kantor cabang dan Showroom Honda Surabaya

- Jumlah karyawan

42 orang (tidak termasuk security. Service, freelance)

- Hari Kerja

5 hari (full person), 1 hari tanpa admin/ 6 hari 1 minggu

PT. Honda Prospect Motor

- Kantor Pusat

Jl. Gaya Motor I Sunter II, Jakarta 14330.

Phone (62) 21- 6510403, fax. (62)-6512487.

- Status

Foreign Capital Investment

- Pendapatan

US \$ 70,000,000

- Pembagian

Honda Motor Co, Ltd (51%)

PT Prospect Motor (49%)

- Jumlah karyawan

2.716 orang (July 2005)

- Hari Kerja

5 hari / 1 minggu

- Kapasitas Produksi

40,000 unit/tahun /2 shift (Body Plant)

160,000 unit/tahun /3 shift (Engine Plant)

- Total Area Land

Gedung 80.324,2 m²

3.1.2. Analisa Coorporate Image

Honda sebagai salah satu *brand* / merek yang telah dikenal di dunia otomotif memiliki *Corporate colour* / yang membedakan Honda dengan merek lain. Warna ini sebagai ciri khas dari Honda yang lebih diterapkan dalam showroom karena secara visual, showroom memberikan gambaran / image dari produk Honda. Analisa desain ini membahas tentang corporate warna yang mewakili style modern pada corporate image yang akan diterapkan pada interior *showroom* Honda. Warna yang digunakan pada keseluruhan *showroom* didominasi warna putih yang dipadu dengan warna modern seperti silver, putih dan abu-abu, warna-warna ini akan memberi kesan modern. Selain itu bertujuan untuk menekankan pandangan pada objek pameran, juga untuk menciptakan suasana modern pada interior *Showroom*.

Berikut adalah warna-warna modern dengan warna merah sebagai aksentuasinya, yang terdapat pada eksisting interior *showroom* Honda:

- Warna modern :



Gambar 3.1

Warna modern pada eksisting.

- Warna dan logo perusahaan :



Gambar 3.2

Warna dan logo perusahaan

3.2 STUDI KEBUTUHAN RUANG

Berdasarkan data yang diperoleh dari studi eksisting serta literatur, ruang yang dibutuhkan dalam redesain Showroom Honda ini adalah:

1. Ruang pameran
2. Ruang marketing
3. Ruang administrasi
4. Ruang tunggu / cafe
5. Galeri otomotif / aksesoris
6. Kamar Mandi
7. Gudang

Ruang yang akan didesain difokuskan pada 3 ruang terpilih yaitu Ruang pameran, ruang marketing, dan ruang sarana multimedia. Ruang ini dipilih berdasarkan kedekatan ruang serta fungsi ruang yang secara keseluruhan berhubungan dengan publik.

3.2. ANALISA EKSISTING

1. Ruang pameran

● Lantai



Foto 3.3
Suasana area pameran

Ruang pameran ini terletak di lantai satu. Mobil yang dipamerkan dalam ruang ini terletak di sebelah kiri dan kanan pintu masuk. Lantai pada area ini secara keseluruhan menggunakan keramik marmer ukuran 60x60 cm dengan warna *grey marble*. Warna ini dipilih agar tidak terlalu mencolok / warna netral sehingga mobil pada area yang dipamerkan menjadi fokus visual bagi pengunjung. Tanpa adanya ornamen keramik atau border memberikan

kesan ruang yang lebih lapang dan luas namun hal ini tidak diimbangi dengan pemberian aesthetic light seperti spot light pada tempat mobil yang dipamerkan sehingga ruang ini terasa lengang dan *flat* di siang maupun malam hari. Mobil yang seharusnya menjadi daya tarik utama tidak tampak sebagai *visual focus*.

- Dinding depan

Pada dinding depan menggunakan material full kaca karena area ini berfungsi sebagai display area, namun area ini tidak diberi *sunscreen* / pelindung panas matahari sehingga ruangan menjadi panas pada siang hari dan radiasi panas ini juga berdampak pada warna mobil yang dapat memudar jika tidak diberi *sunscreen*. Pemberian *sunscreen* ini dapat berupa pemilihan material kaca khusus, jalusi maupun pemberian *overstek* yang berfungsi untuk mengurangi panas.

- Dinding area ruang pameran

Penataan interior ruangan ini sengaja ditata secara *open plan*, yaitu tidak terdapatnya



Foto 3.4
area ruang pameran

sekat pemisah pada ruang, sehingga ruangan terkesan luas. Pada ruangan ini tidak terdapat dinding pemisah ruang antara area pameran dengan area marketing, dengan tujuan agar konsumen bisa langsung melihat secara detail mobil yang akan dibeli, dan dapat langsung

memesan pada bagian marketing. Kekurangan sistem ini adalah berkurangnya privasi

bagi pengunjung yang berada pada area marketing.

Warna pada dinding ini didominasi abu – abu dengan aksen plat aluminium yang tersusun horizontal. Pemilihan warna

dan material ini sesuai dengan konsep desain *showroom* modern yang minimalis. Lighting pada area ini menggunakan *downlight*. Dinding ini tampak datar karena kurangnya *treatment* estetika seperti pemberian unsur art program sebagai aksent atau *spot light* pada dinding. Pada area ini terdapat meja marketing yang menjadi satu dengan area pameran. Penataan garis horisontal yang berulang-ulang serta penggunaan material yang secara keseluruhan menggunakan material stainless steel, gypsum board, kaca, dan granit, mewakili kesan modern sehingga mendukung terciptanya nuansa modern.

● Plafond

Secara keseluruhan terbuat dari gypsum board dengan warna putih. Penggunaan warna putih dan letak plafon yang tinggi dari lantai memberi kesan luas pada ruangan. Pada plafon terdapat beberapa *downlight* yang dipasang sebagai *general light* pada malam hari.

2. Area marketing



Foto 3.5
Suasana area marketing



Foto 3.6

Suasana area marketing

Area yang kedua yaitu area marketing, terletak ditengah area pameran. Ruangan ini juga hampir sama dengan ruang pameran, keseluruhan berwarna putih, penerapan desain interior hanya sebatas fungsional, kesan modern dicapai dengan adanya pemilihan furnitur, material, serta bentuk geometris, tidak terdapat pembatas antara area ini dengan ruang pameran. Terdapat kelemahan pada ruangan ini, yaitu kurangnya privasi bagi pengunjung yang berada pada area ini.

3. Area duduk

Yang ketiga yaitu area duduk, berada di balik ruang pameran yang dipisahkan oleh dinding, terdapat meja dan kursi. Dari keseluruhan ruang, hanya ruang ini yang terasa lebih menarik karena ruangan ini didesain sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai area tunggu bagi konsumen yang menyervis mobilnya. Di samping itu pemilihan material lantai yang memadukan material granit dan parket membuat ruangan ini menjadi terkesan modern. Namun masih terdapat kekurangan, yaitu penataan layout furnitur kurang memaksimalkan luasan ruang, jumlah furnitur yang kurang menyebabkan ruangan menjadi terkesan kosong.



Foto 3.7
Suasana area duduk

3.3. ANALISA PENGHAWAAN

Penghawaan keseluruhan pada ruangan ini dicapai dengan penggunaan AC central yang ditempatkan pada ceiling seperti yang terlihat pada gambar foto 3.8 dibawah, sehingga suhu udara dalam ruangan dapat diatur dengan mudah dalam pengoperasiannya dan mampu menyebar secara merata ke seluruh ruangan.



Foto 3.8
Tata letak penghawaan pada area pameran

Penghawaan yang diterapkan pada eksisting untuk saat ini memang sudah cukup optimal baik dari segi fungsional maupun dari segi estetikanya, namun dirasa perlu perubahan dalam susunan penempatannya maupun sistem pengoperasiannya apabila dipadukan dengan konsep ramah lingkungan yang dalam penerapannya nanti tidak hanya menggunakan jenis penghawaan buatan saja, namun juga akan menggunakan jenis penghawaan alami dikarenakan terdapat *indoor garden* yang menjadi satu dengan area *showroom*.

3.4. STUDI PEMBANDING dan REFERENSI

3.4.1. Studi Referensi

1. *Showroom Honda Millwoods*



Gbr 3.9. Showroom Honda Millwoods

Sistem display yang digunakan pada showroom ini termasuk standar, digunakan oleh hampir semua showroom otomotif di dunia. Memajang kendaraan otomotif secara langsung pada ruang pameran tanpa memberikan perlakuan / *treatment* khusus.

Kelebihan sistem ini yaitu mobil tampak menyatu dengan ruang dan pengunjung yang ingin melihat bagian dalam mobil akan lebih mudah. Kekurangan sistem ini yaitu sistem ini tidak cocok jika digunakan dalam ruang dengan ketinggian plafon yang tinggi, diatas 4m karena display tidak akan tampak sebagai *point of view* dalam ruang.

2. *Showroom Honda Renton, Washington*



Gbr 3.10. Showroom Honda Renton, Washington

Sistem display pada showroom ini dengan memberikan perlakuan khusus. Setiap mobil diberi tempat seperti stage / panggung sehingga setiap mobil tampak menonjolkan karakter masing – masing. Sistem display ini memerlukan *space* yang luas.

Sistem ini dapat bersifat *moveable*, sehingga tanpa perlu memindahkan mobil, layout posisi mobil dapat berubah. Kelebihan sistem ini karakter mobil tampak *riil* sehingga para penggemar maupun pembeli dapat mengamati secara detail mesin mobil ini dan mobil akan tampak lebih eksklusif. Kekurangan mobil ini adalah *cost* yang tinggi untuk membuat sistem display.

3. *Showroom Honda Renton, Washington*



Gbr 3.11. Showroom Honda Renton, Washington

Sistem display bersifat terbuka, sehingga memungkinkan semua pengunjung dapat langsung melihat dan mencoba mobil yang dipamerkan. Ruang pameran tersebut menjadi satu dengan area duduk yang sekaligus berfungsi sebagai kafetaria.

Kelebihan sistem display seperti ini membuat pengunjung merasa bebas tanpa merasa takut jika ingin melihat-lihat mobil yang dipamerkan. Pengunjung juga dapat bersantai sambil menikmati *showcar* tersebut. Namun sistem display seperti ini memiliki kelemahan dari segi keamanan bagi pihak *showroom*. Karena dengan sistem ruang yang terbuka dan berdekatan dengan area kafetaria memungkinkan resiko terjadinya kecelakaan yang dapat merusak display mobil yang dipamerkan.

3.4.2. Studi Pemandangan

Konsep style modern pada interior *showroom* Ferrari ini terlihat pada bentukan-bentukan geometris pada ruang, suasana ruang yang minim ornamen, tatanan yang simple, dan warna dominan pada dinding yang berwarna putih yang dipadu dengan warna-warna modern yang mendukung *corporate color identity* seperti merah, hitam, kuning serta abu-abu.

Tatanan, bentuk, serta warna yang diaplikasikan pada interior *showroom* tersebut bertujuan untuk menguatkan karakteristik style modern pada *showroom* Ferrari.



Gambar 3.12

Warna *corporate* area pameran interior *showroom* Ferrari.

Elemen dari style modern pada *Showroom* ini banyak digunakan pada semua area, terutama pada area kantor dan area duduk, terlihat pada bentuk-bentuk modern pada furnitur maupun pada fasad bangunan.

Pemilihan furnitur maupun warna memiliki berbagai macam fungsi, diantaranya sebagai aksesoris ruang yang diterapkan pada beberapa area dinding dan meja kasir, juga sebagai pemanis serta penguat karakter Ferrari yang diterapkan pada furniturnya. Sedangkan warna hitam dan abu-abu diterapkan pada lantai dan furnitur di area kantor yang dikombinasikan dengan warna merah.



Gambar 3.13

Warna corporate area duduk interior *showroom* Ferrari.

Penghawaan pada *Showroom* ini banyak menggunakan penghawaan buatan atau *Air Conditionair (AC)*. Penggunaannya sangat penting untuk mendukung konsep desain yang diterapkan, serta berfungsi sebagai elemen estetis. Penerapan penghawaan secara keseluruhan sama.

Ketinggian plafon tidak terlalu tinggi, pemakaian material kaca untuk dinding lebih sedikit sehingga dapat mengurangi efek rumah kaca.

Untuk system display dipakai treatment untuk mengatur posisi tiap mobil agar susunan tampak dinamis dan rapi. Corak warna Ferrari yang berbeda-beda menjadi keunggulan karena membuat mobil bersifat eye catching. Untuk estetika ruang tidak terdapat unsur tanaman hijau, sehingga ruang tampak monoton dan berkesan *flat*.



Gambar 3.14

Tata pencahayaan area pameran interior *showroom* Ferrari



BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN

BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1. TEMA

Konsep yang digunakan pada perancangan ini diharapkan memenuhi tujuan utama untuk menciptakan image ramah lingkungan (*green design*) pada *showroom* Honda. Aplikasi dari *green design* ini akan diperjelas dalam sub bab analisa desain.

Secara umum didapatkan kesimpulan dari studi eksisting dan literatur bahwa *showroom* adalah area khusus yang digunakan khusus untuk mengadakan suatu pertunjukan atau memamerkan produk-produk seperti motor, mobil, dan furnitur.

4.2. KONSEP DESAIN

Konsep desain yang akan diterapkan pada ruangan *showroom* ini akan diperjelas menjadi 2 bagian, **Makro konsep** dan **Mikro konsep**. **Makro konsep** adalah garis besar konsep yang akan diterapkan pada semua ruang sehingga terdapat benang merah pada desain antar ruang. Sifat ruang yang *open plan* dengan garis pembatas ruang yang tidak masif membuat desain ruang lebih mudah untuk disatukan. **Mikro konsep** adalah detail desain, perwujudan dari makro konsep pada 3 ruang terpilih yaitu area ruang pameran, ruang marketing, dan ruang sarana multimedia.

4.3. MAKRO KONSEP

- Konsep desain *showroom* Honda ini menggunakan style modern.
- Desain bertema ramah lingkungan. Tema ini akan diwujudkan sebagai nuansa pada seluruh ruang terpilih.
- Premis desain lebih ke arah teknologi.

4.3. ANALISA DESAIN

4.3.1. Analisa kenyamanan

Kenyamanan dalam desain showroom ini diaplikasikan dari segi ergonomi, sirkulasi ruang, dan penghawaan.

Dari segi ergonomi diwujudkan dalam pemilihan furnitur yang memberi kenyamanan sesuai antropometri manusia Indonesia serta sistem *display* atau memajang mobil yang diterapkan dalam desain.



Gb.4.1. furnitur



Gb.4.2. Display

Dari segi sirkulasi ruang, keamanan diwujudkan dalam zoning ruang yang disesuaikan dengan sifatnya (terbuka, semi privat atau privat). Antara ruang pameran dan marketing yang menyatu akan diberi sekat pembatas yang bersifat fleksibel agar kenyamanan pengunjung saat berbincang atau bernegosiasi di ruang marketing lebih memiliki privasi sehingga pengunjung merasa lebih nyaman.

Dari segi sirkulasi penghawaan, akan diterapkan sistem penghawaan yang menciptakan suasana ramah lingkungan. Sifat *showroom* yang tertutup (*closed plan*) menuntut sistem penghawaan tetap menggunakan eksisting yaitu *Air Conditioning* (AC). Pemilihan AC yang digunakan juga yang bersifat non CFC dengan teknologi yang ramah lingkungan.

4.3.2. Analisa fungsi

Fungsi yang dimaksudkan dalam konsep ini lebih mengarah pada fungsi ruang dan sistem furnitur yang dapat berfungsi ganda. Sebagai contoh, rak penyimpanan dapat ditempatkan di balik kaca cermin sehingga fungsi kaca cermin dapat menjadi tempat penyimpanan serta untuk memberikan kesan luas pada ruang.

- Fungsi ruang pameran sebagai area pameran. Pada ruang ini desain akan difokuskan pada sistem display mobil yang bersifat *point of view* sehingga yang diutamakan adalah ergonomi, sirkulasi dan *signing* ruang.
- Fungsi ruang marketing sebagai area pemasaran dan transaksi. Desain ruang akan difokuskan pada treatment ruang agar pengunjung merasakan kenyamanan saat bertransaksi atau berkonsultasi.
- Fungsi ruang sarana multimedia sebagai fasilitas yang akan ditambahkan pada interior showroom sebagai area informasi. Desain ruang tersebut akan difokuskan pada display penempatan sarana multimedia dan penempatan elemen estetis pada dinding untuk memberikan kesan ramah lingkungan.

4.3.3. Analisa nuansa ramah lingkungan

Prinsip utama desain ramah lingkungan:

"Green design, also known as "sustainable design" or "eco-design," emphasizes the environmental, social, economic and ecological aspects and consequences of design" (goethe institute)

Maksud dari kalimat di atas adalah desain ramah lingkungan disebut juga desain yang berkelanjutan, yang menekankan pada aspek lingkungan alam, sosial, ekonomi serta memiliki tanggung jawab terhadap aspek ekologi. Maksud dari *sustainable* yaitu menekankan pada pemeliharaan lingkungan,

sosial, ekonomi, aspek ekologi, dan konsekuensi dari desain tersebut. Penekanan lain yaitu dapat didaur ulang dan hemat energi.

Desain ramah lingkungan yang diterapkan pada interior berlandaskan pada prinsip *sustainable*, yang berpengaruh pada pemilihan material, penerapan material, dan nuansa yang ditampilkan dari desain tersebut.

Penerapan image ramah lingkungan pada interior bertujuan untuk memperkenalkan semangat memelihara, dan tidak merusak alam pada desain interior dengan menggunakan teknologi yang menghasilkan produk ramah lingkungan yang dapat memelihara alam, dapat didaur ulang serta efisien

Pada penerapan desainnya nanti, interior *showroom* Honda Jemursari juga akan menerapkan prinsip-prinsip diatas, namun dari segi penampilan fisik desain tidak seluruhnya menampilkan image ramah lingkungan.

Pada sebagian tempat seperti area pameran, penerapan desainnya lebih banyak mengarah pada konsep style modern terutama pada segi tampilan fisik, hal ini disebabkan kebutuhan ruang yang lebih menekankan pada segi fungsionalitasnya seperti unsur estetis, ergonomis, dan *signing* yang menggunakan tata pencahayaan dan warna-warna modern yang sesuai dengan produk kendaraan Honda yang dipajang, sehingga bila diterapkan hanya dengan konsep ramah lingkungan saja maka dapat dipastikan konsep desain tidak dapat berfungsi secara optimal. Namun penerapan konsep ramah lingkungan pada area pameran tetap ada, namun sebatas pada pemilihan material, efek desain terhadap lingkungan, serta sistem penghawaan yang hemat energi.

4.3.4. Analisa Perilaku Konsumen

- Entrance

Pada area pintu masuk (*entrance*) showroom pada umumnya terdapat pintu dengan bukaan yang lebar, hal tersebut bertujuan agar antara pengunjung yang masuk dan yang keluar ruangan tidak berdesakan. Kemudian pengunjung

akan disambut dengan ruangan yang cukup luas dan lapang dengan dinding kaca agar pengunjung merasa diundang dan disambut di dalam showroom tersebut.

Selain itu, dengan adanya ruang transisi tersebut pengunjung showroom dapat merasa tenang karena merasa memiliki ruang gerak yang cukup bebas bagi diri mereka sendiri.

▪ Resepsionis

Pada area resepsionis pengunjung diharapkan untuk tetap nyaman tanpa harus merasa takut kepada para petugas yang berada di area resepsionis. Sehingga desain yang dibuat harus familiar dengan lingkungan di sekitar mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan konsep ramah lingkungan akan terdapat banyak alternatif desain yang dapat mendekatkan para pengunjung dengan area resepsionis. Pendekatan tersebut dapat melalui penggunaan material hingga desain bentuk yang merupakan analogi maupun penyederhanaan dari bentuk-bentuk yang ada di lingkungan sekitarnya.

▪ Ruang pameran

Pada ruang pameran terdapat prototype maupun benda asli dari barang yang dipamerkan. Untuk itu diperlukan suatu desain yang dapat menarik minat pengunjung untuk mendekat dan menikmatinya. Selain itu juga dibutuhkan desain dan susunan ruang yang dapat membimbing dan mengarahkan pengunjung pada ruang pameran dan ruang lain yang diperlukan dalam showroom tanpa pengunjung harus bertanya kepada para pegawai showroom.

Untuk showroom Honda ini yang dipamerkan adalah mobil Honda Hybrid yang hemat energi. Untuk itu diperlukan mobil lain yang khusus dibuat sebagai *test car*. Letak *test car* dapat dibuat terpisah dengan mobil yang dipamerkan agar tidak mengganggu pengunjung yang lain.

- Ruang marketing

Dari ruang pameran, pengunjung dapat diarahkan ke ruang lainnya dengan memberikan suatu bentuk desain yang dapat menjadi tanda (*sign*). Pada umumnya setelah melihat benda yang dipamerkan, beberapa pengunjung tertarik untuk memilikinya. Untuk itu, pengunjung dapat diarahkan menuju ruang marketing untuk mengetahui prosedur kepemilikan barang tersebut.

Untuk memberi ruang gerak bagi pengunjung agar tidak merasa tertekan akibat ruang marketing yang bersifat resmi dan pribadi, maka area marketing dapat dibuat bercabang dengan memberi fasilitas berupa meja *dealing* yang diletakkan di beberapa tempat di sekitar ruang marketing. Sehingga perasaan pengunjung yang merasa canggung saat bertanya tentang segala hal yang berhubungan dengan marketing dapat ternetralisir dengan konsep meja *dealing* yang terbuka dan menyatu dengan ruang lain (*open plan*).

- Ruang sarana multimedia

Selain ruang pameran dan marketing, pengunjung diberikan fasilitas tambahan berupa ruang sarana multimedia. Ruangan ini dapat digunakan untuk bersantai dan mendapatkan informasi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Honda maupun showroom itu sendiri. Untuk itu desain yang dibuat harus menarik agar para pengunjung antusias untuk mendatangi dan memanfaatkan fasilitas ini.

Desain yang dibuat untuk ruang ini sebaiknya berhubungan dengan konsep yang dipakai pada showroom, karena ruang ini memberikan gambaran tentang misi dan visi yang dibawa oleh Honda itu sendiri. Sehingga saat pengunjung masuk ruang sarana multimedia, mereka langsung dapat menangkap maksud dan keinginan dari showroom maupun dari Honda.

- Kamar mandi

Perilaku yang diinginkan muncul adalah perilaku sopan dan tertib. Untuk menjaga kesopanan, terdapat dua jenis kamar mandi, yaitu untuk wanita dan untuk pria. Di dalam kamar mandi disediakan fasilitas dan luasan yang cukup untuk menggunakan kamar mandi secara bergantian (tertib).

4.4. SPESIFIKASI DESAIN RAMAH LINGKUNGAN

Green Design Emphasizes :

-Energy Efficiency

-Recycling.

-Sustainability. (goethe institute)

Konsep ramah lingkungan yang akan diterapkan pada *showroom* ini pada penerapannya mengacu pada semangat dari eco desain diatas, yaitu diantaranya pemakaian material yang bersifat ramah akan lingkungan sekitar, dapat didaur ulang, serta hemat energi.

Pada tampilan bentuk fisik, desainnya cenderung mengarah ke unsur natural dan dalam lingkup modern. Unsur natural ditandai dengan pemakaian material-material alam, warna-warna natural dan unsur-unsur alam yang dapat mewakili konsep ramah lingkungan. Sedangkan unsur modern ditandai dengan pemakaian warna-warna modern, permainan cahaya, serta pemakaian material berteknologi modern. Desain ramah lingkungan juga sangat berkaitan erat dengan unsur modern dikarenakan material ramah lingkungan dihasilkan melalui teknologi modern.

Namun pada kasus diatas terdapat batasan antara desain natural dengan desain ramah lingkungan, karena tidak semua unsur natural dapat dimasukkan kedalam konsep desain untuk mewakili image ramah lingkungan, dan tidak semua jenis desain natural itu bersifat ramah akan lingkungan, sedangkan image ramah lingkungan itu sendiri tidak bisa lepas dari unsur-unsur natural. Berikut diagram pengelompokan yang mewakili unsur natural dengan unsur ramah lingkungan :



Skema 4.1 Pengelompokan unsur

Dari skema di atas, dapat ditarik unsur-unsur dari kedua aspek yang akan menjadi spesifikasi tampilan desain ramah lingkungan. Spesifikasi desain tersebut yaitu yang berprinsip pada aspek ekologi -dapat didaur ulang, hemat energi, tahan lama, bersifat ramah terhadap lingkungan- yang memiliki tampilan hijau, alami, organik, dan bersifat *refreshing*.

Spesifikasi desain ramah lingkungan di atas selanjutnya akan diterapkan di dalam koridor desain modern yang telah ada, serta terdapat penambahan-penambahan unsur modern yang dapat diaplikasikan dengan konsep ramah lingkungan sehingga keseimbangan antara unsur modern dengan unsur ramah lingkungan dapat tercapai.

Material green building memberikan beberapa manfaat bagi pemilik dan semua orang yang menempati bangunan tersebut, diantaranya:

- Dapat mengurangi biaya perbaikan maupun relokasi selama bangunan tersebut terpakai.
- Penyimpanan energi.
- Dapat menambah kesehatan dan produktivitas.
- Biaya renovasi lebih rendah.
- Fleksibilitas desain yang lebih baik.

4.5. PENGHAWAAN RAMAH LINGKUNGAN

Penghawaan ramah lingkungan pada dasarnya adalah penghawaan yang mulai dari asal mulanya, jenisnya, hingga dampaknya bagi lingkungan bersifat positif dalam arti aman digunakan, dan tidak terdapat efek samping dari hasil penghawaan tersebut. Dalam hal ini penghawaan ramah lingkungan hakekatnya dihasilkan secara alami dari suatu proses fotosintesis tumbuhan hijau yang menghasilkan udara yang biasa kita hirup selama ini, dan penghawaan tersebut umumnya dinamakan jenis penghawaan alami.

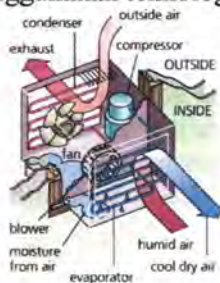
Selain penghawaan alami kita juga mengenal jenis penghawaan buatan, yaitu penghawaan yang dihasilkan dari suatu alat yang dinamakan *air conditioning* dan berfungsi untuk mengalirkan udara dari luar kedalam ruangan yang bertujuan untuk mengatur kondisi udara dalam ruang agar tetap dalam kondisi nyaman.

Terdapat efek negatif dari jenis penghawaan ini yaitu gas buangnya yang dapat merusak ozon, serta pemborosan pemakaian energi, sehingga penghawaan jenis ini sifatnya cenderung tidak ramah terhadap lingkungan. Namun penghawaan jenis buatan tidak serta merta dapat ditinggalkan begitu saja, karena tidak semua yang dihasilkan dari jenis penghawaan ini bersifat negatif, terutama bila melihat kondisi Indonesia yang beriklim tropis pada siang hari, maka udara dalam ruangan akan terasa panas, sehingga jenis penghawaan buatan untuk saat ini masih sangat dibutuhkan, terutama bila dilihat dari segi fungsionalnya.

Jenis *Air Conditioning* (AC) saat ini juga semakin inovatif, terutama teknologi baru yang menggunakan teknologi



Gbr. 4.3 Jenis dan sistem AC non-CFC



ramah lingkungan, khususnya yang tidak menghasilkan freon yang dapat merusak ozon, dan juga hemat listrik hingga teknologi yang mampu membersihkan udara dalam ruangan.

Pada interior *showroom* Honda menggunakan kedua jenis penghawaan, namun penghawaan buatan akan lebih mendominasi terutama pada area pameran dan area marketing. Jenis penghawaan akan diterapkan secara seimbang dengan penghawaan alami yang dihasilkan melalui *indoor garden*.

Ramah lingkungan dapat juga disebut memelihara lingkungan. Desain ramah lingkungan dalam bahasa Inggris berarti *friendly environment design* atau dapat juga disebut dengan *green design, eco design* atau *sustainable design*.

RUANG	MODERN	RAMAH LINGKUNGAN	IMAGE
AREA PAMER	<ul style="list-style-type: none"> - Lighting - Warna 	Material untuk dinding, lantai, ceiling	
RUANG MARKETING	<ul style="list-style-type: none"> - Warna - Furnitur - Furnishing 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna natural - Material 	
RUANG AKSESORIS	<ul style="list-style-type: none"> - Warna - Bentuk furnitur - Furnishing 	<ul style="list-style-type: none"> - Material - Furnitur - Lighting 	

Tabel 4.1 Pengelompokan unsur

Makna dari tabel di atas adalah meriset desain interior yang modern dengan image ramah lingkungan yang ditandai dengan sesuatu yang minimalis, eksplorasi ruang, material baru, dan mengarah pada sistem masa depan yang menampilkan *image* atau kesan ramah lingkungan (*Sustainable design* atau *eco-design*) yaitu desain yang memelihara dan bertanggung jawab terhadap alam.

4.6. APLIKASI KONSEP DESAIN

Konsep dasar dari desain *showroom* Honda ini adalah konsep ramah lingkungan. Sehingga untuk mengaplikasikan serta menampilkan semangat *green design* pada interior serta bangunan showroom ini maka dibuatlah "sebuah gedung yang dapat berfotosintesis". Maksud dari kalimat tersebut adalah desainer ingin mengaplikasikan konsep ramah lingkungan yang mengacu pada prinsip hidup tumbuhan.

Pemilihan obyek tumbuhan berdasarkan atas proses pembuatan makanan dari tumbuhan yang memanfaatkan sinar matahari sebagai energi untuk proses fotosintesis yang menghasilkan oksigen (O_2). Oksigen sangat diperlukan bagi seluruh makhluk hidup. Tetapi akibat adanya kemajuan teknologi, bumi semakin dipenuhi dengan zat-zat yang dapat merusak lapisan ozon (O_3) sehingga memicu munculnya pemanasan global (*global warming*).

Material-material yang dipakai pada desain ini sebagian adalah produk-produk yang dapat dipakai kembali bila sudah tidak diinginkan. Produk-produk tersebut dapat didaur ulang menjadi produk lain yang dapat dimanfaatkan walaupun berbeda fungsi. Selain itu, material yang dipakai adalah material yang mudah diuraikan jika sudah tidak terpakai lagi (sampah organik). Beberapa contoh material ramah lingkungan adalah kayu, rotan, gipsum, dsb.



Gbr 4.4 Proses fotosintesis

4.6.1. Konsep Mikro Elemen Pembentuk Ruang

4.6.1.1. Lantai

Konsep lantai pada ruangan showroom dibuat homogen agar tercipta suatu kesatuan ruang. Penggunaan material parket pada beberapa luasan lantai bertujuan untuk memberi sentuhan eksklusif bagi showroom. Material parket akan diaplikasikan pada ruangan tertentu yang tidak digunakan untuk menyangga beban berat.



Gbr 4.5 Warna putih dan hijau

Konsep ramah lingkungan yang dipakai menginginkan desain showroom bernuansa bersih dan alami seperti di lingkungan sekitar kita. Pemakaian warna putih akan mendominasi lantai di setiap ruangan showroom. Untuk menciptakan kesan modern digunakan gradasi warna hitam menuju putih. Unsur-unsur tanaman akan dimanfaatkan untuk membuat desain baru, baik melalui adaptasi bentuk maupun warna.



Gbr 4.6 Warna modern



Gbr 4.7 Gradasi warna hitam



Gbr 4.8 Jenis parket

Pada beberapa area ruang tertentu terdapat floor light yang digunakan sebagai elemen estetis sekaligus sebagai petunjuk arah (sign) bagi pengunjung.



Gbr 4.9 Floor light

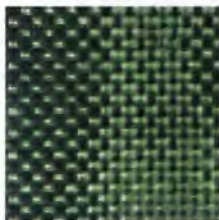
4.6.1.2. Dinding

Konsep dinding untuk keseluruhan ruang showroom tetap mengacu pada konsep desain ramah lingkungan. Material yang digunakan adalah material yang ramah lingkungan, diantaranya adalah material hasil daur ulang. Salah satu material yang didapat dari hasil daur ulang adalah kaca.



Gbr. 4.10 Dinding Kaca

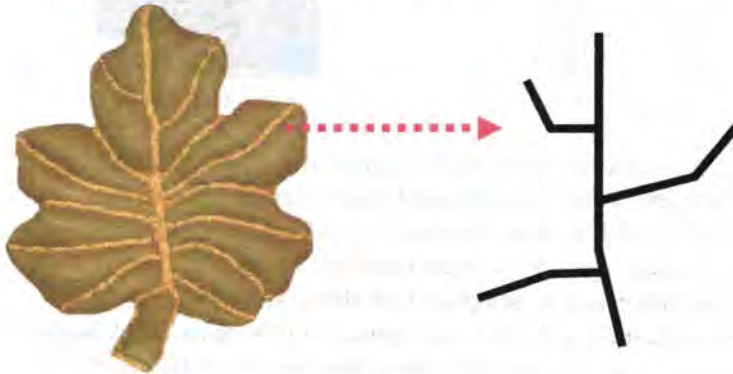
Penggunaan dinding kaca juga bermanfaat untuk penghematan energi. Penerangan daylight pada waktu pagi dan siang hari dapat mengurangi penggunaan listrik. Untuk memberi kesan dinamis, pemakaian material kaca dapat didukung dengan frame yang unik dan menarik. Penggunaan material kaca ramah lingkungan dapat dilakukan dengan memakai kaca daur ulang. Kaca panels merupakan salah satu hasil produk daur ulang dengan warna yang bening seperti kaca pada umumnya, karena biasanya kaca hasil daur ulang berwarna buram.



Gbr. 4.11 Kaca Panels

Rangka untuk dinding kaca dibuat dari besi baja. Pola rangka tersebut dapat diolah menjadi bingkai (frame) kaca sehingga mendukung konsep showroom secara keseluruhan. Pola

tersebut dapat diambil dari pola daun dan tulang daun yang memiliki struktur tulang seperti ranting pohon. Penggunaan stilasi dari daun akan didukung dengan desain furnitur dan elemen-elemen pendukung interior yang lain.



Gbr. 4.12 Stilasi tulang daun

Selain penggunaan material kaca, dinding yang digunakan sebagai divider juga menggunakan material yang ramah lingkungan. Material tersebut dapat berupa kayu maupun material hasil daur ulang.

Untuk memberi kesan modern dapat dipakai fiberboard yang dibuat dari gypsumboard, yaitu *Fermacell*. Produk daur ulang tersebut memiliki kualitas yang bagus dan dapat digunakan untuk masalah akustik serta sebagai isolator panas, sehingga bermanfaat untuk mencegah bahaya kebakaran. Produk lain yang juga merupakan hasil daur ulang adalah *Quikaboard*. Quikaboard terbuat dari campuran kartu dan kertas yang dihaluskan kemudian dicetak mejadi panel-panel untuk berbagai jenis aplikasi.



Gbr 4.13 Fermacell



Gbr 4.14 Quikaboard

Untuk finishing akan digunakan cat yang ramah lingkungan., yaitu cat yang tidak menguapkan bahan yang beracun setelah proses pemakaian. Cat konvensional, khususnya untuk kepentingan pewarnaan kendaraan bermotor, terbukti banyak mengandung senyawa berbahaya karena selalu menguapkan banyak bahan pengurai yang merusak lingkungan. Karena itulah, teknologi di bidang ini terus dikembangkan demi terciptanya produk ramah lingkungan dengan kualitas yang tak kalah dengan cat konvensional.

Saat ini telah ditemukan cat dengan teknologi *waterborne*. Secara awam teknologi *waterborne* dapat digambarkan sebagai proses yang sederhana, yakni air dapat menggantikan cairan thinner, mulai untuk kepentingan pencampuran, pengecatan, hingga penguapan. Ini sangat menguntungkan karena zat yang dikandung dalam thinner berupa senyawa perusak lingkungan.

Namun, bukan berarti *waterborne* sama sekali tidak menggunakan thinner dalam seluruh proses produksinya. Karena, bagaimanapun zat pengurai yang diperlukan dari cairan thinner tetap ada. Hanya konsentrasi dan jumlahnya yang amat berkurang dibanding pemakaian thinner pada produk cat konvensional. Dengan begitu, kombinasi antara cat yang mengandung air dengan sistem solid tinggi -- campuran dari sejumlah senyawa kimia yang terkandung dalam cat -- dapat mengurangi jumlah pelarut beracun yang digunakannya. Sistem baru yang amat ramah lingkungan ini mencakup pula pada proses *coating*, *base coat*, dan juga *clear coat*.

Untuk warna dinding secara keseluruhan masih didominasi oleh warna putih dan hijau dengan dominasi material kaca. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk konsistensi dari image ramah lingkungan yang akan diciptakan oleh *showroom* Honda pada desain kali ini sekaligus sebagai benang merah untuk setiap ruang showroom Honda.



Gbr 4.15 Warna putih dan hijau

4.6.1.2. Ceiling

Material ceiling menggunakan gypsumboard karena mudah dalam pengaplikasiannya. Penggunaan warna putih untuk memberi kesan luas dan bersih. Aplikasi pemasangan ceiling didukung oleh sistem pencahayaan untuk menghilangkan kesan flat pada ceiling yang datar.



Gbr 4.16 Pulau cahaya



Gbr 4.17 Lighting pada style modern

Untuk sistem lighting akan dipakai beberapa general lighting untuk ruangan yang memerlukan intensitas cahaya yang cukup tinggi. Untuk area pameran akan dipasang beberapa spotlight yang dapat menonjolkan karakteristik dari benda yang dipamerkan. Untuk memberi kesan estetis dipakai hidden lighting pada beberapa area tertentu. Floor light akan dimanfaatkan sebagai penerangan sekunder sekaligus sebagai tanda (sign) bagi pengunjung.



Gbr 4.18 Spotlight



Gbr 4.19 Backlight

4.6.2. Konsep Mikro Elemen Pelengkap Ruang

4.6.2.1. Pintu

Untuk mencapai konsep ramah lingkungan, maka untuk area entrance dibuat terbuka dengan luasan yang cukup untuk sirkulasi keluar-masuknya pengunjung. Dengan adanya transparansi, pengunjung dari luar dapat melihat keadaan di dalam ruangan, demikian juga sebaliknya, sehingga secara tidak langsung tercipta interaksi antara manusia dan bangunan sebelum memasuki showroom. Untuk showroom Honda ini digunakan pintu geser dengan sensor gerak, sehingga pintu dapat membuka dan menutup secara otomatis.



Gbr 4.20 Pintu kaca

4.6.2.2. *Jendela*

Jendela dengan bukaan yang lebar dan tinggi didukung dengan material kaca dapat memberikan view yang menarik sekaligus dapat memberi kesan luas dan terbuka pada ruangan. Penggunaan jendela putar memudahkan pengaturan sirkulasi udara dan pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruangan.



Gbr 4.21 Jendela putar

4.6.2.3. Tangga

Tangga berfungsi untuk menghubungkan lantai dasar yang terdiri dari ruang pameran dan ruang marketing dengan ruang sarana multimedia yang terdapat di lantai dua. Selain itu, tangga juga berfungsi pada lantai dengan split level.

Desain tangga dapat menjadi suatu view yang menarik jika diolah dengan baik, sehingga fungsi tangga bukan hanya sebagai alat untuk menghubungkan antara ruang yang satu dengan yang lain, namun juga dapat menjadi suatu obyek dengan nilai estetis yang tinggi.



Gbr 4.22 Tangga beton cetak

4.6.3. Konsep Mikro Furnitur

Konsep furnitur secara keseluruhan memiliki dasar konsep yang sama, yaitu ramah lingkungan. Sehingga desain furnitur dibuat dari stilasi daun dan beberapa bentuk natural yang didapat dari alam. Untuk aplikasi warna didominasi warna putih yang merupakan perwujudan dari kesan bersih (bagi lingkungan) dan hijau sebagai wujud dari *green design* yang ramah lingkungan.



Gbr. 4.23 Kesan clean dengan warna putih



Gbr. 4.24 Beberapa bentuk daun

Untuk mendukung konsep ramah lingkungan yang dipakai, maka material yang digunakan adalah material yang dapat didaur ulang dan tidak merusak lingkungan.



Gbr. 4.25 Sofa dengan warna natural



Gbr. 4.26 Chroma solid surfacing



Gbr. 4.27 Furnitur dari agricultural fiberboard

4.6.4. Konsep Mikro Furnitur

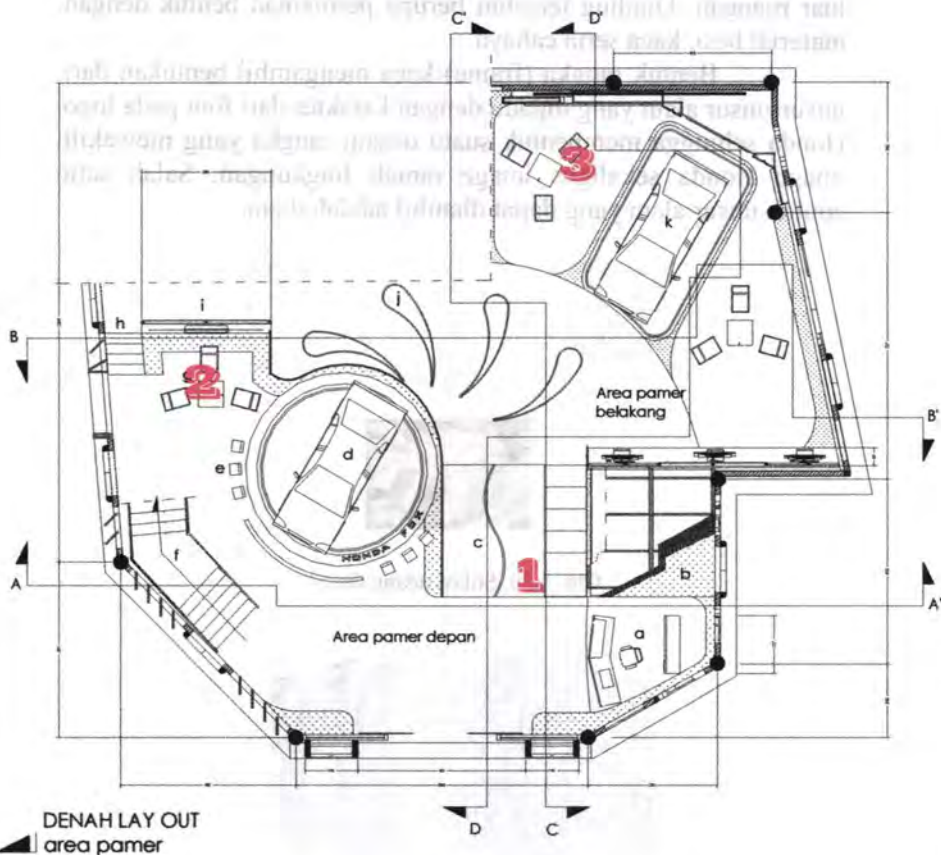
Konsep mikro furnitur secara umum dari keseluruhan ruang adalah menggunakan material yang ramah lingkungan. Salah satu ciri material ramah lingkungan adalah dapat didaur ulang. Dengan sedikit kreativitas maka akan terbentuk suatu desain baru yang bermanfaat tanpa menghasilkan limbah baru yang dapat berakibat negatif bagi lingkungan.



Gbr. 4.28 Beberapa macam benda hasil daur ulang

Demikian juga untuk finishing, digunakan finishing yang mengeluarkan dampak negatif yang sekecil mungkin agar tidak meracuni lingkungan sekitarnya. Salah satu hasil kemajuan teknologi saat ini adalah cat dengan teknologi *waterborne*, yaitu cat dengan pengencer air.

A. Ruang Pamer



Gbr 4.29 Denah Ruang Pamer

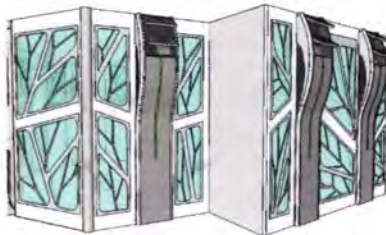
1. Area Resepsionis

Pada ruangan ini, tampilan utama yang diterapkan lebih mengarah pada style modern, sedangkan konsep ramah lingkungan diaplikasikan pada penerapan material yang sesuai dengan konsep ramah lingkungan serta mengambil bentuk-bentukan alam. Pada dinding depan ruangan menggunakan material kaca yang langsung berhubungan dengan lingkungan di luar ruangan. Dinding tersebut berupa permainan bentuk dengan material besi, kaca serta cahaya.

Bentuk rangka (frame) kaca mengambil bentuk dari unsur-unsur alam yang dipadu dengan karakter dari font pada logo Honda sehingga membentuk suatu desain rangka yang mewakili image Honda sekaligus image ramah lingkungan. Salah satu contoh unsur alam yang dapat diambil adalah daun.



Gbr. 4.30. Stilasi tulang daun



Gbr. 4.31. Konsep pada jendela kaca showroom

2. Area Pamer Bagian Depan

Pada area pameran ini terdapat sebuah mobil jenis Honda Hybrid yang dipamerkan. Di dekat area mobil pameran tersebut terdapat salah satu meja dealing yang sengaja diletakkan untuk memudahkan para pengunjung yang tertarik dan menginginkan mobil tersebut.

Bentuk desain meja dan kursi dealing dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan konsep yang sudah ada. Alternatif desain yang dipakai saling berhubungan dengan desain lain yang ada pada showroom tersebut. Bentuk furnitur disesuaikan dengan antropometri manusia untuk menciptakan desain furnitur yang ergonomis.

Untuk mobil pameran disediakan sebuah stage yang terbuat dari metal untuk memberi kesan kokoh. Stage akan dibuat berbentuk lingkaran dan dapat berputar. Pada lantai stage akan dipasang lighting warna hijau berbentuk pipa (continuous lighting) yang mengelilingi stage. Maksud dari pemakaian lighting tersebut adalah sebagai suatu simbol dari sensor gas yang menunjukkan bahwa produk (mobil Honda Hybrid) yang ditampilkan adalah produk yang bersih dari material-material berbahaya yang ditandai dengan munculnya warna hijau.



Gbr 4.32 Stage mobil pameran



Gbr 4.33 Continuous Lighting

Di samping area pameran bagian depan terdapat indoor garden yang berfungsi sebagai view yang mencerminkan kelestarian lingkungan dan juga membantu sirkulasi udara di dalam ruangan. Penghubung antara ruang pameran dengan indoor garden adalah jendela putar yang dibuka pada siang hari untuk mendapatkan lebih banyak oksigen di dalam ruangan.



Gbr 4.34 Taman datar

3. Area Pameran Bagian Belakang

Denah layout pada halaman sebelumnya menggambarkan letak area pameran bagian belakang. Di area ini terdapat test car yang dipakai untuk menguji coba fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh mobil tersebut.

Letak test car ini berada di area belakang agar tidak mengganggu pengunjung di sekitarnya, sehingga secara tidak langsung area ini bersifat lebih privat. Konsep desain ramah lingkungan di area ini diterapkan dengan membuat efek desain ruangan seperti rumah semut. Pengunjung seolah-olah masuk ke ruangan bawah tanah (underground) didukung dengan terlihatnya elemen air dan tanah pada dinding.

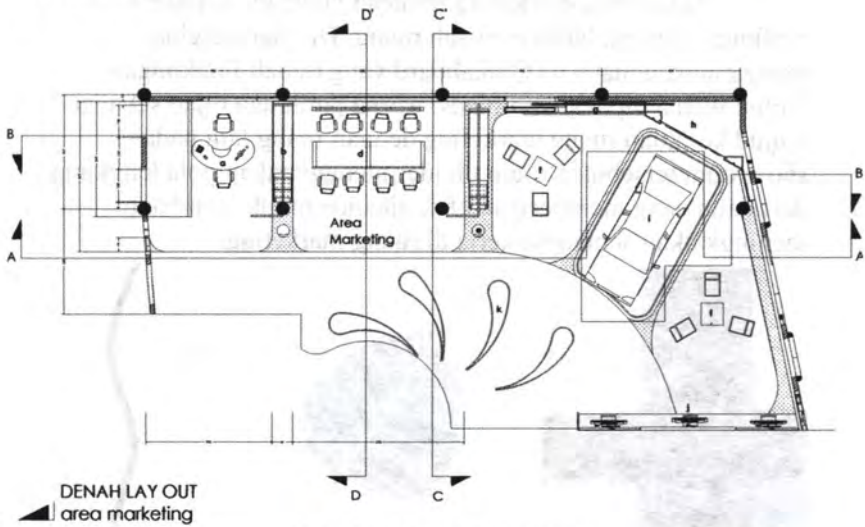


Gbr 4.35 Air



Gbr 4.36 Tanah

B. Ruang Marketing



Gbr 4.37 Denah R. Marketing

Konsep ramah lingkungan diwujudkan melalui material kaca pada dinding, sehingga orang-orang yang berada di ruang marketing mendapatkan view lingkungan di luar showroom. Untuk itu letak ruang marketing harus diperhitungkan untuk mendapatkan view yang menarik.



Gbr 4.38 View pada teras salah satu apartemen

Pada ruang marketing terdapat beberapa divider yang berfungsi sebagai batas pemisah ruang. Divider tersebut menggunakan material Quikaboard yang ramah lingkungan. Untuk warna dipakai kombinasi warna putih dan hijau sebagai wujud kesatuan ruang marketing dengan ruang lain pada showroom tersebut. Desain divider menggunakan pola lengkung dari daun yang memberikan efek dinamis untuk membantu meningkatkan semangat kerja di ruang marketing.

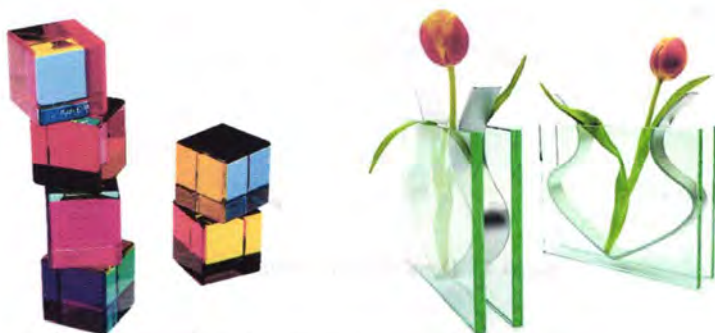


Gbr 4.39 Quikaboard



Gbr 4.40 Stilasi daun

Furnitur ruang marketing menggunakan style modern dengan bentuk yang sederhana tanpa detail yang rumit. Bentuk kursi marketing dibuat sesuai antropometri manusia, sehingga tercipta suatu bentuk desain yang ergonomis dan nyaman untuk bekerja. Aplikasi material yang dapat didaur ulang merupakan salah satu konsekuensi yang harus dipatuhi agar tetap konsisten dengan konsep awal yang ingin dicapai, yaitu konsep ramah lingkungan.

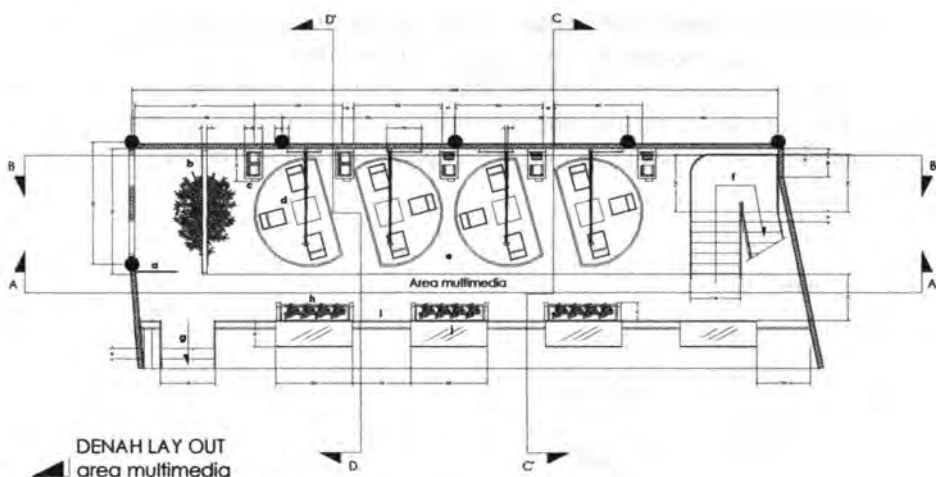


Gbr 4.41 Desain modern style



Gbr 4.42 Kursi kerja picto

C. Ruang Sarana Multimedia



Gbr 4.43 Denah R.Sarana Multimedia

Ruang Sarana Multimedia merupakan fasilitas tambahan yang berada di lantai dua. Desain ruangan ini disesuaikan dengan fungsi dari ruang tersebut yang memberikan berbagai macam informasi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan Honda dan showroom Honda tersebut. Ruangan ini bertujuan memberikan informasi dengan desain ruang yang rekreatif, sehingga pengunjung bersemangat dan antusias untuk menggali segala informasi yang disediakan di ruangan ini.

Warna putih dan hijau tidak lagi mendominasi di ruangan ini. Hal tersebut disebabkan oleh bentuk desain yang berbeda dengan ruangan lain di lantai dasar. Namun konsep yang dipakai tetap mengacu pada konsep ramah lingkungan dengan menggunakan material-material yang tidak menyebabkan limbah industri.



Gbr 4.44 Suasana perkotaan

Untuk memberikan suasana yang berbeda dengan ruangan lain, maka desain di ruang ini dibuat menyerupai kondisi lingkungan di daerah sekitar kita, yaitu adanya jalan raya dengan segala sesuatu yang mendukung kondisi tersebut, diantaranya terdapat lampu penerangan di sepanjang jalan dan pepohonan yang merupakan salah satu bentuk gerakan penghijauan dalam melestarikan lingkungan.




Gbr 4.45 Suasana daerah yang hijau dan asri



Gbr 4.46 Suasana daerah padat penduduk

Untuk material lantai digunakan parket yang dipasang di setiap area duduk di ruangan tersebut. Bentuk parket dibuat setengah lingkaran sebagai aksentuasi pada ruangan yang monoton dengan bentuk desain yang kotak. Di sekeliling parket tersebut diberi alat berupa gas sensor yang dapat mendeteksi kandungan material yang berbahaya bagi tubuh manusia. Cara kerja gas sensor tersebut ditandai dengan munculnya warna yang diaplikasikan pada lantai. Seluruh benda yang ada di area duduk tersebut akan dideteksi melalui material yang menempel atau yang dikandung. Jika material (zat) yang terdeteksi termasuk kategori aman, maka warna yang muncul adalah warna hijau. Sedangkan jika material yang dikandung termasuk kategori sedang, seperti asap rokok, maka warna yang muncul adalah warna kuning. Warna merah akan muncul jika material yang dikandung termasuk kategori berbahaya, seperti timbal dan zat berbahaya lainnya.



BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

Sebelum membahas pengembangan desain pada interior showroom ini, akan dijelaskan terlebih dahulu ide awal desain yang akan mempengaruhi konsep desain pada interior. Konsep utama dari desain *showroom* Honda ini adalah konsep yang ramah akan lingkungan. Dalam mengaplikasikan serta menampilkan semangat *green design* pada interior serta bangunan showroom, maka diterapkan sebuah gagasan ide desain, yaitu **"sebuah gedung yang berfotosintesis"**, yang menjadi kata kunci dalam sebuah konsep desain yang mengacu pada prinsip hidup tumbuhan.

Dasar pemilihan kata kunci diatas dilatar belakangi oleh dua aspek, yaitu aspek dari sistem *green design* dan aspek dari produk mobil Honda. Aspek pada sistem *green design* dilihat dari sisi *building performance*, sedangkan aspek dari honda dilihat dari sisi image terbaru pada Honda.

Pada hakekatnya *building performance* yang bersistem *green design* dicapai melalui beberapa aspek, namun pada penjelasan kali ini hanya akan dijelaskan dua aspek yang kaitannya erat dengan image desain, aspek tersebut ialah aspek material yang didalamnya terdapat proses pemilihan material, penerapan material, *processing*, distribusi, hingga pemasangan. Serta aspek kesehatan, baik kesehatan terhadap gedung maupun terhadap penghuni yang meliputi kebersihan udara, sistem ventilasi, pendistribusian cahaya maupun udara serta pengaturan sistem temperatur suhu udara pada bangunan yang pada penerapannya secara optimal akan mencegah bangunan dari *"sick building"* serta pemborosan energi.

Desain bangunan showroom Honda mengacu pada aspek *building performance* diatas, dari penerapan sistem tersebut maka secara langsung maupun tak langsung akan berdampak pula pada

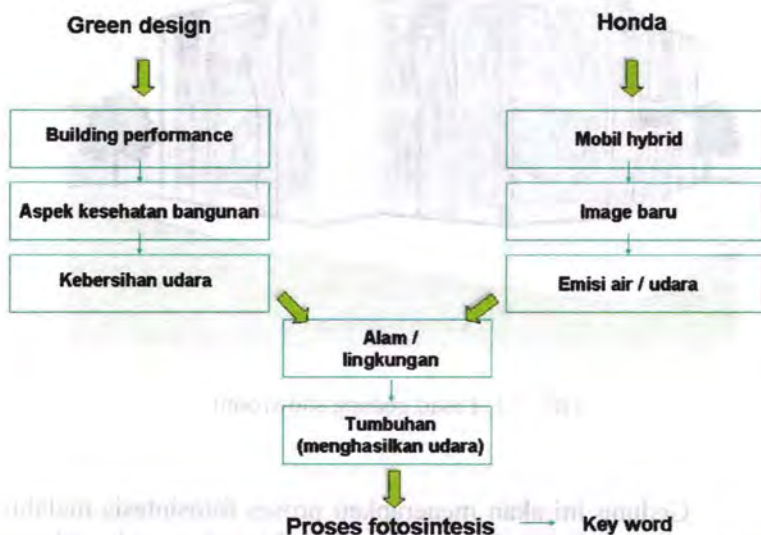
bentuk desain bangunan baik interior maupun eksterior, dari dasar itu maka dipilihlah salah satu aspek yang akan dijadikan kata kunci dalam proses desain selanjutnya, yang akan membentuk image pada desain showroom ini. Aspek tersebut adalah aspek kesehatan bangunan, didasari oleh sistem pengolahan udara dalam ruang.

Aspek selanjutnya yang melatar belakangi kata kunci desain showroom ialah dari segi image mobil Honda yang juga berkaitan dengan kebersihan udara. Produk terbaru Honda yaitu Honda FCX serta Civic Hybrid diklaim mengeluarkan emisi gas berupa air / udara yang implementasinya berkaitan dengan kebersihan udara. Dari produk tersebut maka secara tidak langsung tercipta image tentang program pembersihan udara, yang dapat dikaitkan dengan aspek *building performance* akan kesehatan gedung melalui proses udara, dan dari kedua aspek tersebut maka terdapat kata kunci awal yang berkaitan dengan udara.

Selanjutnya dari kata kunci udara, kata kunci diolah kembali untuk mencari unsur yang dapat mewakili image udara, serta berkaitan dengan image green design. Dan unsur yang dapat mewakili kedua image tersebut adalah unsur alam yang lebih dipersempit lagi menjadi tumbuhan. Dipilihnya unsur alam dikarenakan kedua aspek diatas implementasinya cenderung bersikap terhadap alam serta orientasinya pada pemeliharaan alam. Dari alam muncullah unsur tumbuhan yang dipilih untuk mewakili image green design serta image Honda karena kaitannya yang erat dengan udara. Seperti kita ketahui tumbuhan pada proses hidupnya melakukan proses fotosintesis, dari proses tersebut tumbuhan mampu memproduksi serta menyaring udara.

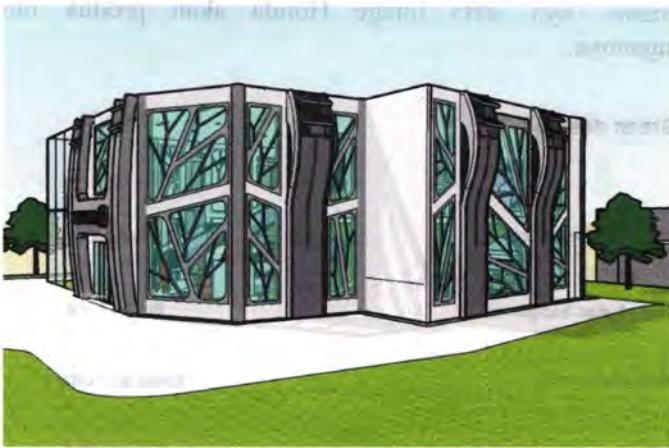
Proses fotosintesis yang dilakukan oleh tumbuhan menjadi kata kunci dalam konsep desain showroom Honda, yaitu gedung yang berfotosintesis. Pemilihan kata kunci tersebut dipilih karena kaitannya dengan udara, dan pada penerapan desainnya akan sesuai dengan tuntutan aspek green design tentang *building*

performance nya serta image Honda akan produk ramah lingkungannya.



Skema. 5.1. Analisis keyword fotosintesis

Pada aplikasi desainnya, bentuk desain pada bangunan showroom ini akan mengadaptasi bentuk serta mengandung filosofis hidup tumbuhan terutama daun, dari sisi bentuk akan diambil bentuk dari daun / tumbuhan yang sedang mekar yang sedang melakukan proses fotosintesis. Selanjutnya proses fotosintesis nya juga akan diadaptasi dengan diterapkannya proses photovoltaic pada bangunan yang dihasilkan dari proses solar cell. Proses ini mengambil filosofis tumbuhan yang secara mandiri mampu menghasilkan udara sekaligus membersihkan udara, pada aplikasinya bangunan ini juga akan menerapkan sistem menyimpan energi matahari, menghasilkan udara secara mandiri sekaligus menjaga kebersihan udara pada bangunan



Gbr. 5.1. Fasad gedung showroom

Gedung ini akan menerapkan proses fotosintesis melalui desain *solar cell* dan *indoor garden* yang diterapkan pada gedung, mekanismenya solar cell menyerap energi panas matahari yang akan dirubah menjadi sumber energi listrik, listrik tersebut akan dikonsumsi untuk penggunaan *air conditioner*. Sumber udara yang dihisap *air conditioner* didapat melalui *indoor garden* yang berada pada salah satu sisi gedung. Sehingga gedung ini seolah-olah mampu menghasilkan serta membersihkan udara layaknya prinsip hidup tumbuhan.

Desain *solar cell* diterapkan pada struktur penyangga pada dinding luar bangunan yang berada diantara dinding kaca, desain struktur penyangga solar cell berbentuk tegak lurus dan melengkung dibagian atasnya yang mengadaptasi pada tumbuhan atau bunga yang sedang mekar. Penggunaan material kaca bertujuan agar masyarakat dapat melihat isi *showroom* dari luar bangunan. Dengan keadaan tersebut, diharapkan masyarakat tertarik untuk masuk ke dalam *showroom* selain itu dapat

menghemat energi, terutama pada saat pagi dan siang hari. Material kaca dapat menggunakan jenis kaca daur ulang.

Penggunaan material kaca daur ulang merupakan salah satu upaya dalam program ramah lingkungan yang diterapkan dalam konsep desain kali ini. *Solar cell* yang terpasang pada dinding bangunan berfungsi untuk menyerap sinar matahari untuk dijadikan energi listrik. Energi listrik yang diciptakan dari *solar cell* tersebut dapat menghemat pemakaian listrik yang berlebihan.



Gbr. 5.2. Struktur serta panel solar cell

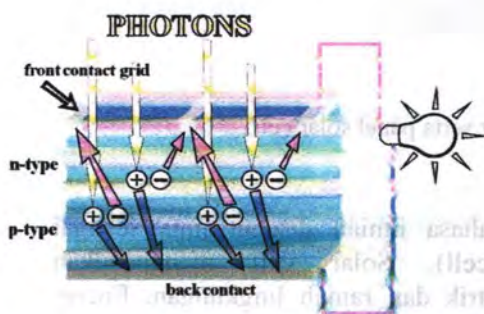
Solar cell dalam bahasa ilmiah disebut juga sebagai photovoltaic cell (PV cell). Solar cell menghasilkan ketidakterbatasan sumber listrik dan ramah lingkungan. Energi listrik yang dihasilkan merupakan proses perubahan energi photon menjadi energi listrik. Solar cell terbuat dari monocrystalline silicon wafer.



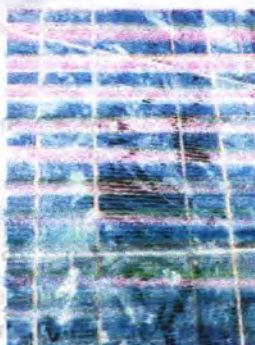
- a. Encapsulate
 b. Contact Grid
 c. The Antireflective Coating (AR Coating)
 d. N-Type Silicon
 e. P-Type Silicon
 f. Back Contact

Gbr. 5.3. Lapisan panel solar cell

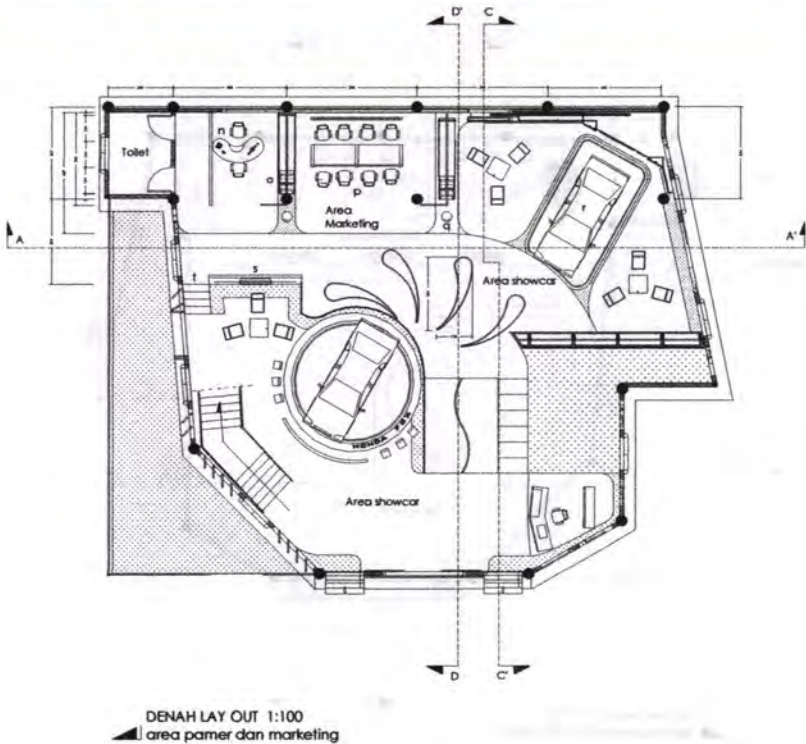
Gambar di atas menjelaskan tentang struktur dari solar cell. Pada solar cell terdapat beberapa bagian yang berfungsi sebagai alat untuk menyerap photons (sinar matahari), kemudian diteruskan ke dalam solar cell yang selanjutnya merubah photons menjadi energi listrik.



Gbr. 5.4. Cara kerja solar cell

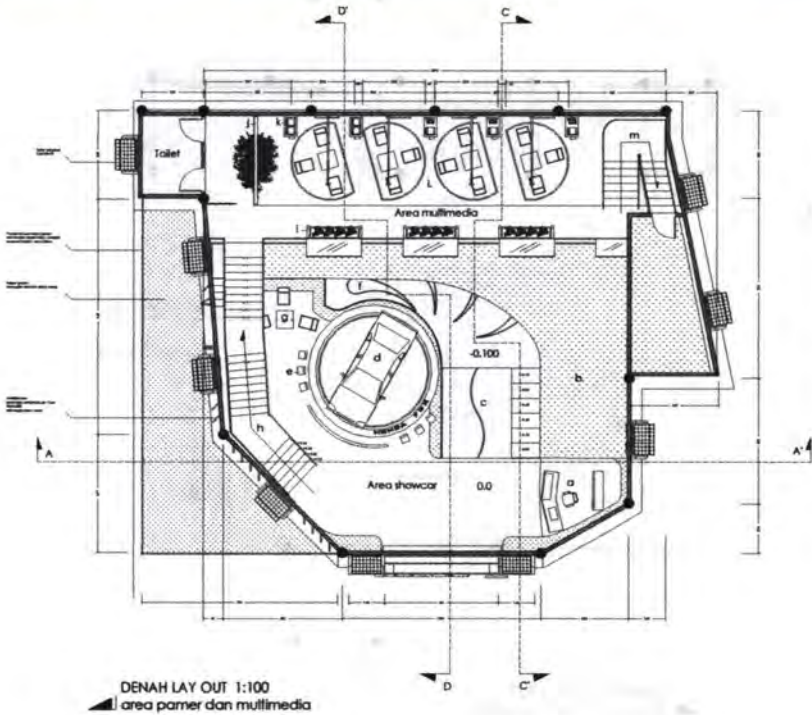


Gbr. 5.5. Polycrystalline PV cell



Gbr. 5.6. Denah lantai 1

Pada gambar denah di atas terlihat pembagian ruang lantai satu yang terdiri dari ruang pameran bagian luar dan bagian dalam. Pada bagian belakang terdapat ruang marketing serta beberapa tempat sebagai area transaksi yang umumnya disebut meja dealing.



Gbr. 5.7. Denah lantai 2

Gambar di atas merupakan denah lantai dua. Lantai dua ruang showroom ini menyerupai mezanin, karena terdapat suatu desain yang berfungsi sebagai plafon namun berbentuk seperti hamparan rumput berwarna hijau yang menghubungkan lantai pada lantai satu dengan lantai pada lantai dua. Untuk ruang pameran dibuat suatu void yang luas, sehingga dari lantai dua dapat langsung melihat area pameran di lantai satu.



Gbr. 5.8. Perspektif *showroom* 1

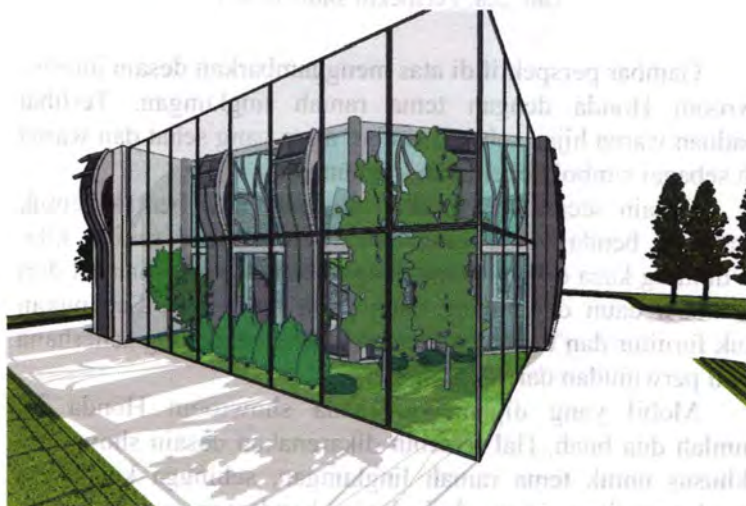
Gambar perspektif di atas menggambarkan desain interior showroom Honda dengan tema ramah lingkungan. Terlihat perpaduan warna hijau sebagai simbol alam yang sehat dan warna putih sebagai simbol kebersihan lingkungan.

Desain secara keseluruhan mengadaptasi bentuk-bentuk natural dari benda-benda yang ada di lingkungan sekitar kita. Pada dinding kaca dibuat frame dengan bentuk yang diambil dari hasil stilasi daun dan tulang daun pada tumbuhan. Sedangkan bentuk furnitur dan beberapa elemen estetis cenderung sederhana sebagai perwujudan dari style modern.

Mobil yang dipamerkan pada showroom Honda ini berjumlah dua buah. Hal tersebut dikarenakan desain showroom ini khusus untuk tema ramah lingkungan, sehingga kendaraan yang dipamerkan juga dari jenis kendaraan yang ramah lingkungan. Jenis kendaraan yang dipamerkan adalah Honda Hybrid yang mengeluarkan emisi berupa air.



Gbr. 5.9. Perspektif *showroom 2*



Gbr. 5.10. Indoor garden pada *showroom*

5.1. Alternatif Desain dan Desain Akhir Ruang Pamer

Desain pada ruang pameran mengacu pada analisa alternatif elemen interior yang sesuai konsep, seperti pada bab sebelumnya. Ruang pameran merupakan area awal dari pengunjung yang akan masuk *showroom* Honda. Ruang ini menggunakan konsep desain ramah lingkungan dengan bentuk modern yang dipadukan dengan beberapa material serta elemen estetik dari stilasi daun.

Pengunjung pada mulanya akan disuguhi oleh dua elemen yang berbeda, yaitu elemen alam dan elemen modern. Elemen alam didapat melalui sebuah *artwork* rumput sintetis yang membentang dari sisi kanan ke sisi kiri interior. Sedangkan elemen modern didapat melalui show car yang diletakkan pada stage bundar yang berputar searah jarum jam.



Gbr. 5.11. Perspektif ruang pameran 1



Gbr. 5.12. Perspektif ruang pameran 2



Gbr. 5.13. Perspektif ruang pameran 3

Pada ruang pameran terdapat satu tempat sebagai stage untuk salah satu jenis Honda Hybrid yang dipamerkan. Pada stage tersebut terdapat lighting menggunakan LED warna hijau. Material stage terbuat dari metal untuk memberi kesan kokoh dan kuat bagi produk Honda.



Gbr. 5.14. Stage Honda Hybrid 1



Gbr. 5.15. Stage Honda Hybrid 2



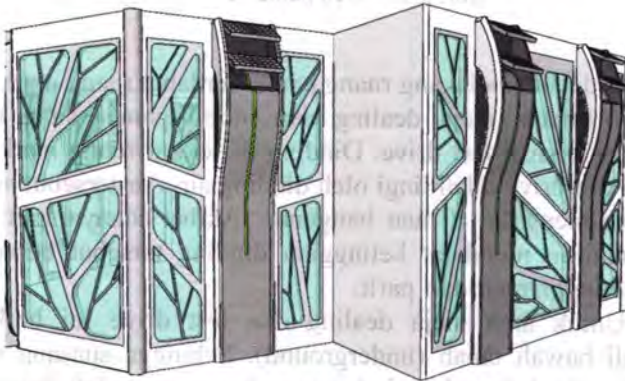
Gbr. 5.17. Area pameran 2

Pada area belakang ruang pameran terdapat ruang marketing dengan beberapa meja dealing dan mobil pameran yang dapat digunakan sebagai test drive. Dinding di sekitar ruang marketing dan area test drive dikelilingi oleh dinding air. Air tersebut adalah parit yang mengalir di luar bangunan. Akibat adanya split level yang menurun membuat ketinggian dinding tersebut berada di bawah ketinggian air dari parit.

Untuk area meja dealing dan test drive ini berkesan seperti di bawah tanah (underground). Sehingga suasana ruang seperti berada di bawah rerimbunan pohon yang teduh dan segar. Kursi area meja dealing merupakan stilasi dari bentuk daun. Penggunaan warna hijau dan putih dengan rangka logam membuat tampilan kursi bersifat alami dengan sentuhan modern.

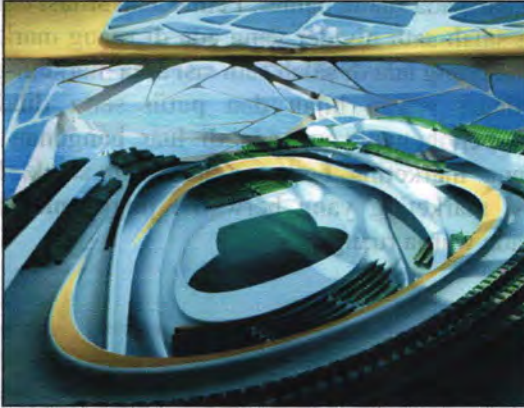
Pada area ruang pameran dinding keseluruhan sebagian besar didominasi oleh jendela kaca yang mempunyai rangka berbentuk penyederhanaan dari tulang daun, bentuk ini muncul dari konsep gedung yang berfotosintesis. Bila diperhatikan sekilas desain dari rangka jendela menyerupai style art nouveau karena bentuknya yang mendekati lengkung serta mengambil bentuk dari alam lazimnya ciri pada art nouveau, namun pada kenyataannya rangka jendela tersebut menganut style modern.

Bentukan rangka berangkat dari style modern yang didasari atas bentuk fisik serta image yang dihasilkan, yaitu mengekspos material dan berimage konstruktif walaupun pada penerapannya sengaja dibuat acak menyerupai diskonstruktif namun tidak benar-benar bersifat konstruktif terhadap bangunan. Selain itu stilasi tulang daun pada rangka mempunyai bentuk lurus dan kaku yang disambung secara acak. Sehingga membedakannya dengan style art nouveau yang cenderung melengkung mengikuti pola tumbuhan.



Gbr. 5.18. Rangka jendela

Bentuk ini sebetulnya juga terdapat pada style modern, yang sering dijumpai pada desain futuristik. Pada umumnya diterapkan pada bangunan dengan desain hybrid modern, futuristic hingga hyper modern yang memiliki bentuk absurd.



Gbr. 5.19. Rangka jendela pada desain hybrid



Gbr. 5.20. Bentuk absurd pada desain hybrid

5.2. Alternatif Desain dan Desain Akhir Ruang Marketing

Ruang kedua yang dapat dimasuki pengunjung showroom adalah ruang marketing yang terletak tepat di belakang ruang pameran. Dengan adanya penurunan split level pada ruang marketing menimbulkan kesan bahwa ruang marketing bersifat lebih private daripada ruang pameran. Pemakaian stilasi bentuk daun dipakai pada salah satu divider yang ada di ruang marketing dan furnitur cabinet yang ada di salah satu sisi area marketing.

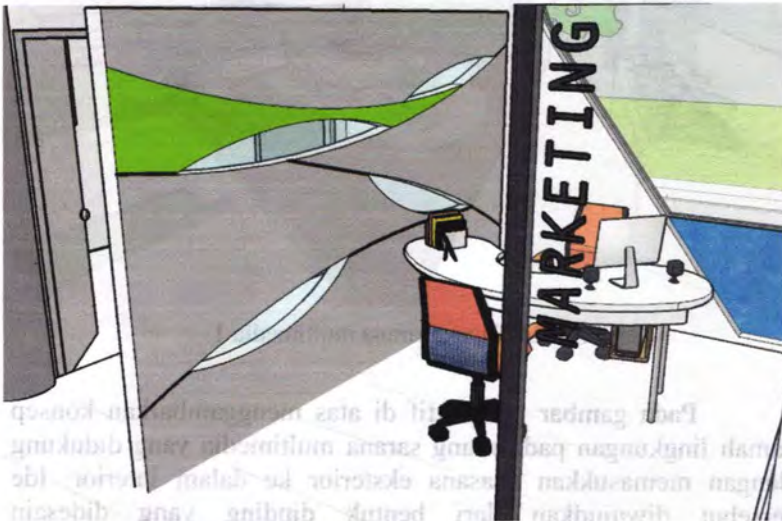
Dominasi warna hijau dan putih serta dinding kaca dengan view pepohonan yang ada di luar bangunan membuat tampilan ruang marketing berkesan luas dan sejuk. Pemilihan furnitur kursi marketing yang berwarna jingga memberi suatu aksentuasi pada warna ruangan.



Gbr. 5.21. Ruang marketing 1



Gbr. 5.22. Ruang marketing 2



Gbr. 5.23. Divider/partisi ruang marketing

5.3. Alternatif Desain dan Desain Akhir Ruang Sarana Multimedia

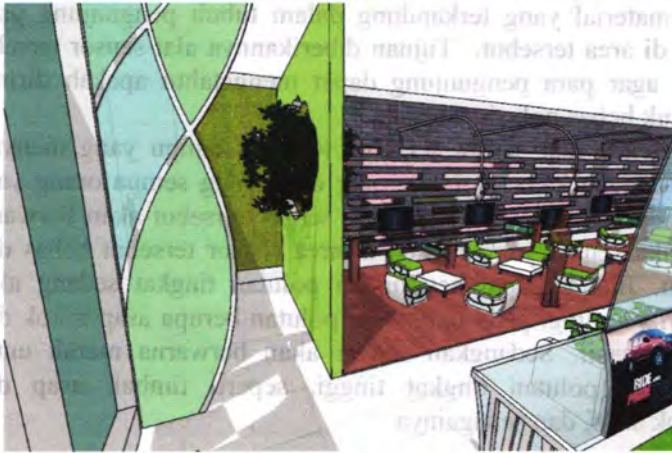
Jika ingin beristirahat atau mendapatkan lebih banyak informasi tentang Honda, pengunjung dapat naik ke lantai dua yang menyediakan fasilitas tambahan berupa sarana multimedia. Di ruang ini pengunjung dapat bersantai dan mendapatkan berbagai macam informasi tentang produk-produk Honda maupun tentang showroom Honda itu sendiri. Berbagai jenis sarana multimedia telah tersedia untuk mendukung tujuan tersebut, baik media cetak maupun elektronik.



Gbr. 5.24. Ruang sarana multimedia 1

Pada gambar perspektif di atas menggambarkan konsep ramah lingkungan pada ruang sarana multimedia yang didukung dengan memasukkan suasana eksterior ke dalam interior. Ide tersebut diwujudkan dari bentuk dinding yang didesain menyerupai suasana jalan raya dengan wall lamp yang diinterpretasikan sebagai lampu jalan dengan bentuk menyerupai

kaca spion mobil. Pada divider yang menjadi partisi antara ruang sarana multimedia dengan toilet terdapat pohon dengan bahan sintetis. Kehadiran pohon sintetis tersebut mendukung desain dinding yang dibuat menyerupai jalan raya.



Gbr. 5.25. Ruang sarana multimedia 2



Gbr. 5.26. Ruang sarana multimedia 3

Pada ruang sarana multimedia terdapat beberapa meja dan tempat duduk yang dapat digunakan untuk bersantai sekaligus menyediakan sarana informasi untuk pengunjung atau konsumen. Pada lantai tiap area duduk terdapat sensor gas untuk mengetahui kadar material yang terkandung dalam tubuh pengunjung yang duduk di area tersebut. Tujuan diberikannya alat sensor tersebut adalah agar para pengunjung dapat mengetahui apakah dirinya termasuk bebas polusi atau tidak.

Pada alat sensor tersebut terdapat lampu yang menyala sesuai dengan kadar polutan yang dikandung semua orang yang ada di dalam area sensor. Lampu sensor tersebut akan berwarna hijau jika semua yang berada di area sensor tersebut bebas dari polutan. Jika terdapat kandungan polutan tingkat sedang akan berwarna kuning, pada umumnya polutan berupa asap rokok dari perokok pasif. Sedangkan sensor akan berwarna merah untuk kandungan polutan tingkat tinggi, seperti timbal, asap dari perokok aktif, dan sebagainya.

Mekanisme Sensor Gas

Dalam lingkungan yang memiliki kadar oksigen, spesies oksigen lingkungan berdifusi ke material oksida. Oksigen terdifusi ke permukaan batas butir. Jadi semakin banyak batas butirnya, maka semakin besar probabilitas oksigen terdifusi dan terikat di dalam material oksida. Artinya, di dalam gs sensor kita membutuhkan butiran kristal yang kecil-kecil.

Terdifusinya oksigen ke dalam material oksida diakibatkan adanya perbedaan konsentrasi kadar oksigen. Dalam termodinamika, potensial kimia akibat perbedaan konsentrasi oksigen di lingkungan dengan oksigen di dalam material oksida mendorong oksigen berdifusi ke material oksida.

Oksigen terdifusi ini masuk ke dalam ZnO mengisi kekosongan oksigen (oxygen vacancy) yang sebelumnya sudah ada. Contoh yang dapat diambil adalah dari kasus ZrO₂ yang sering di doping dengan Ca (kalsium) demi terjadinya kekosongan oksigen. Karena difusi oksigen ke dalam ZrO₂ dapat terjadi

manakala ada kekosongan oksigen pada ZrO_2 dan semakin banyak kekosongan oksigen pada ZrO_2 , maka semakin mudah pula oksigen terdifusi ke dalam ZrO_2 . Biasanya, gas sensor memiliki reference gas yang di atur pada kandungan oksigen yang tetap setimbang dengan sensor.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI
PENUTUP

BAB VI PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perencanaan *Showroom* Honda dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari hasil studi dan analisis terhadap eksisting awal, didapatkan beberapa permasalahan yaitu :
 - Image *showroom* masih bernuansa modern saja
 - Sistem penghawaan belum tepat bila diterapkan pada konsep ramah lingkungan.
2. Tujuan awal dari desain interior *Showroom* Honda berdasarkan studi dan analisa pendahuluan dan latar belakang diperoleh :
 - Meredesain interior *Showroom* mobil dengan konsep ramah lingkungan yang di padu dengan unsur modern.
 - Pemakaian warna natural dan pencahayaan yang diharapkan mampu menampilkan image *Showroom* yang ramah lingkungan.
4. Style interior yang dipakai adalah style modern yang dipadu dengan unsur natural sebagai wakil dari konsep ramah lingkungan. Latar belakang pemilihan style ini adalah untuk menggabungkan dua karakter berbeda yang diharapkan dapat menampilkan image ramah lingkungan, yaitu keselarasan antara unsur modern dengan unsur natural ditengah kota.
5. Image Ramah lingkungan dalam interior *Showroom* ini diharapkan dapat mewakili image mobil Hybrid Honda.

6.2. SARAN

Saran penulis untuk *Showroom* Honda, dari hasil penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan pada interior dan fasilitas yang ada pada interior *Showroom* Honda. Pihak manajemen *Showroom* Honda juga diharapkan lebih mengolah interior ruangnya karena dapat meningkatkan hasil penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmapawira W.A, Sulasmi. 2002. Warna, Teori Kreativitas dan Penggunaannya.
- Eco-interiors, A guide to environmentally conscious interior design, Grazyna pilatowicz.
- FutureArc, New architecture vol.6 2007- vol.8 2008
- Graves, Maitland; The Art Colour and Design.
- H. Mahnke, Rudolf & H. Mahnke Frank. 1993. Color and Light
New York : Van Nostrand Reinhold.
- Kamus *Webster*.
- Kobayashi, Shigenobu. 1995. Colorist.
- Semiotika komunikasi, Drs. Alex sobur, M.Si
- Skala+, Vol.03.2 (2008). Best residential works in architecture and interior design.
- Suptandar, Pamudji; Perancangan Tata Ruang Dalam (Desain Interior).
- www.ciwmb.ca.gov/GreenBuilding/
- www.energyefficiencycenter.com/
- www.greenbuildingsbc.com/
- www.goetheinstitute.com/Eco design :Ekologi design
- www.goetheinstitute.com/Eco design :Emphasize of green design
- www.Honda.com
- www.InteriorDesignSchoolReview.com/ Green Design: Creating an Eco-Friendly Environment.
- www.kimianet.lipi.go.id
- www.specmat.com/solar cell
- www.Wikipedia.com/Green design.



LAMPIRAN

TUGAS AKHIR

ITS - SURABAYA
JURUSAN DESAIN PRODUK
INDUSTRI

KODE MATA KULIAH

PD 1481

JUDUL TUGAS

DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA
DENGAN IMAGE GREEN DESIGN
DI KOTA SURABAYA

JUDUL GAMBAR

DENAH LAY OUT

DIGAMBAR OLEH

M. FAISOL FUADY
3403 100 050

DOSEN PEMBIMBING

THOMAS ARI K.

DOSEN PENGUJI

Bpk. Budiono
Bpk. Firman
Ibu. Anggrit

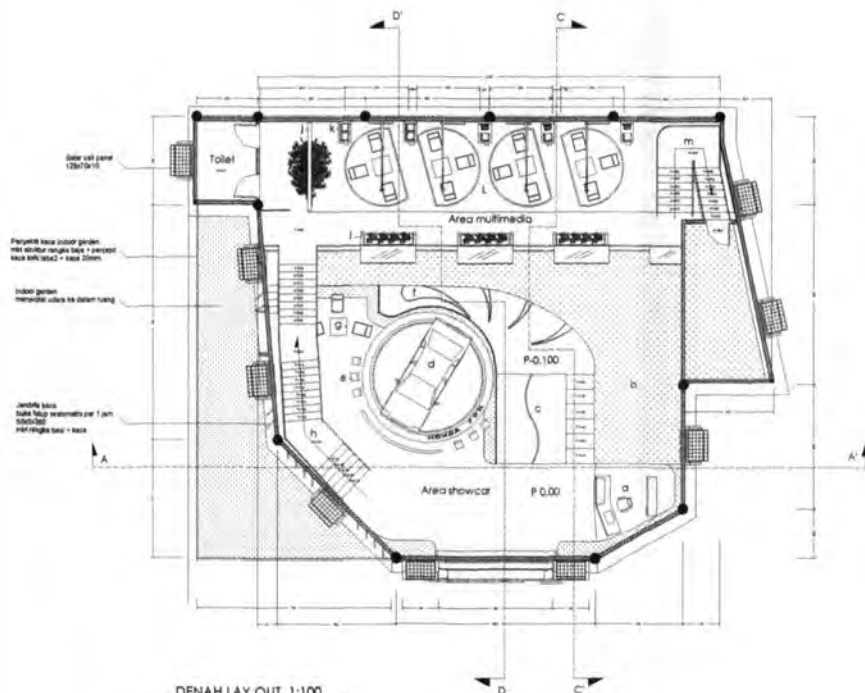
PARAF

NILAI

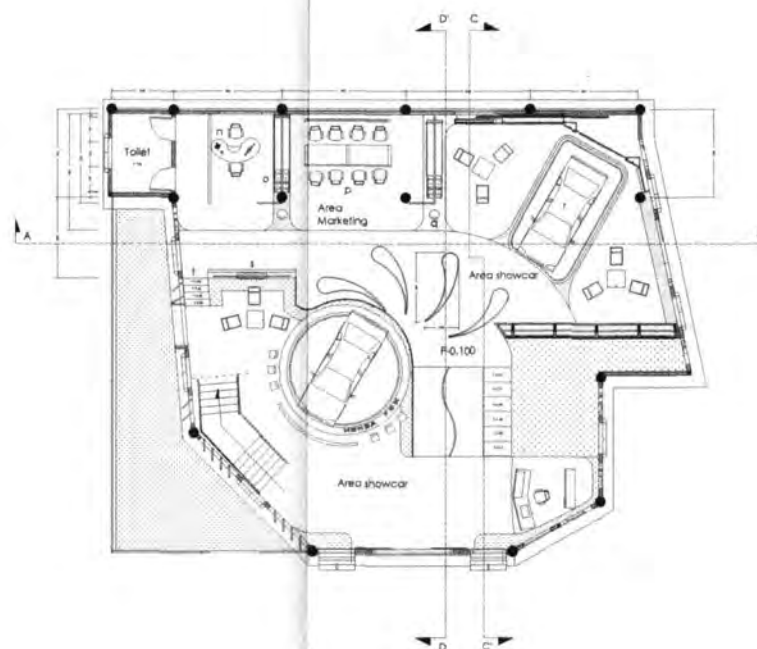
SKALA

NO. GAMBAR

1 : 100



DENAH LAY OUT 1:100
area pameran dan multimedia



DENAH LAY OUT 1:100
area pameran dan marketing

Keterangan :

- a. Reepselonik
-Meja 250x80x70, custom
-Putih semi gloss+silver
-Fin. cat duco
-kursi 45x46x90
-Orange+silver
-Picto chair,manufactured
-Background 167x42x200, custom
-Putih semi gloss
-Fin. cat duco
- b. Art work rumput taman
194Q354x890x330
mtrl: Rumpun sintetik,blumen
sheet,plat besi, rangka baja
- c. Ramp tangga
376x280x100, kamirangan 15°
cor semen Fin.finyl abu2
Backlight lantai menggunakan LED
Anak tangga 115x80x10 kantilever
mtrl semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih

- d. Car stage
d440x630x36
Mtrl: rangka baja, acrylic
Fin. cat hitam
- e. Spot light
Halogen 50w mtr 16
cover rangka + multiplik 30x30x30
- f. Floor light
281x138x-0.10
mtrl: acrylic buram+LED lamp
- g. meja - kursi dealing / rest spot
meja 70x70x40, custom
kursi 72x60x38/80, custom
mtrl: acrylic fin. cat putih semi gloss
- h. Tangga utama
160x30x5, jarak +15
mtrl: semen cor+rangka baja
railings+balustrad t 100x5
mtrl: rangka besi+kaca

- l. Ornamen tanaman hias
146x30x5, jarak +15
mtrl: rangka baja, acrylic
mtrl: kayu nyatoh fin. cat putih

- j. Divider artwork (partisi)
366x154x18
mtrl: kayu+multiplik
fin. cat duco hijau
art work pohon: sintetik

- k. Rak buku
96x82x82, custom
mtrl: kayu nyatoh+kaca
fin. cat putih doff

- L. multimedia rest spot
sensor material, image ditampilkan
melalui LED yg mengelilingi rest table,
warna cahaya berubah sesuai
kandungan material tertentu

- m. tangga ke atap
146x30x5, jarak +15
mtrl: rangka baja

- n. meja - kursi kantor
-meja 186x84x80
-putih+silver
-kursi 45x46x90
-orange+silver
-picto chair manufactured

- o. Lemari kabinet + divider
316x86x82, custom
-putih+silver fin. cat duco
-Divider
354x8x28 dan 98x6x228
-rangka besi+kaca+stiker

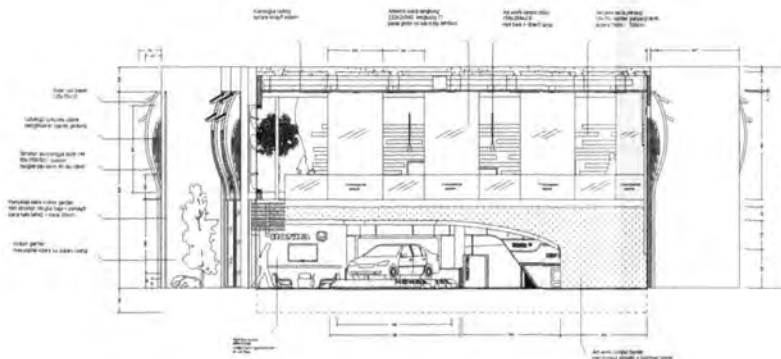
- p. Meja - kursi marketing
-meja 350x95x80, custom
-hijau+silver, mtrl kaca
-kursi 45x46x90 manufactured
-Orange+silver picto chair

- q. Tempat sampah
d 38x70, custom
fin. cat duco putih

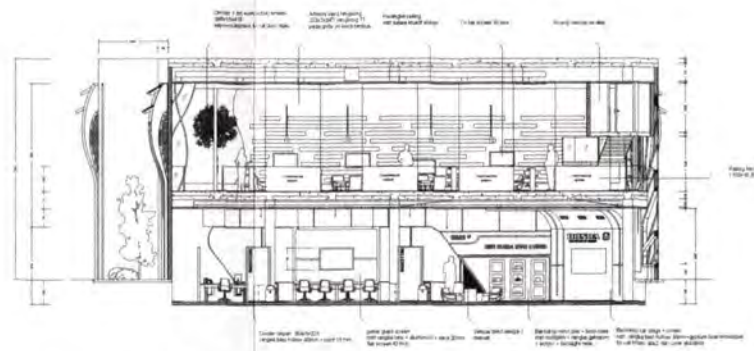
- r. Car stage belakang
273x820x10
rangka baja, acrylic
fin. cat hitam+rimput sentetik

- s. Backdrop Honda
366x10x196
rangka besi+gypsum board
fin. cat hitam

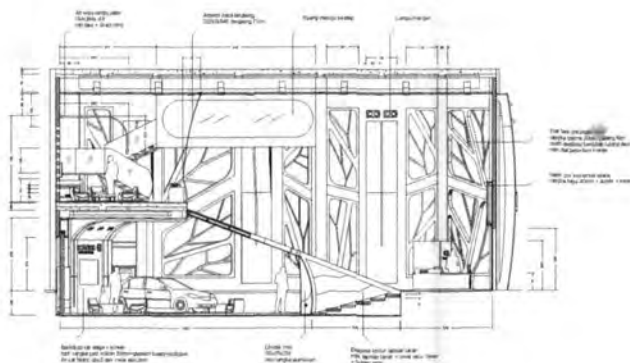
- t. Tangga kecil
100x28x20
mtrl semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih



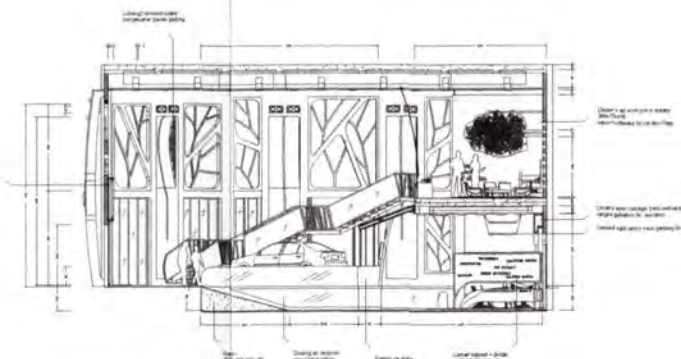
Gbr. POTONGAN 1:100
 ▲ Pot. A-A' area depan



Gbr. POTONGAN 1:100
 ▲ Pot. A-A' area dalam



Gbr. POTONGAN 1:100
 ▲ Pot. C-C



Gbr. POTONGAN 1:100
 ▲ Pot. D-D'

TUGAS AKHIR

ITS - SURABAYA
JURUSAN DESAIN PRODUK
INDUSTRI

KODE MATA KULIAH

PD 1481

JUDUL TUGAS

DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA
DENGAN IMAGE GREEN DESIGN
DI KOTA SURABAYA

JUDUL GAMBAR

Gbr. RENCANA LANTAI

DIGAMBAR OLEH

M. FAISHOL FUADY
3403 100 050

DOSEN PEMBIMBING

THOMAS ARI K

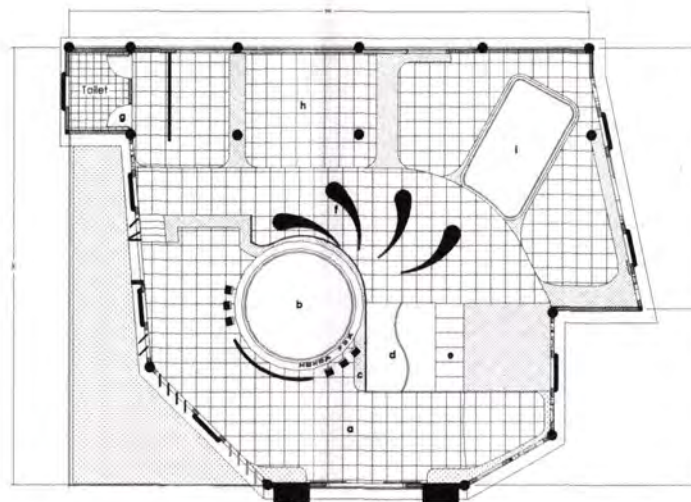
DOSEN PENGUJI

Bpk. Budiono
Bpk. Firmān
Ibu. Anggi

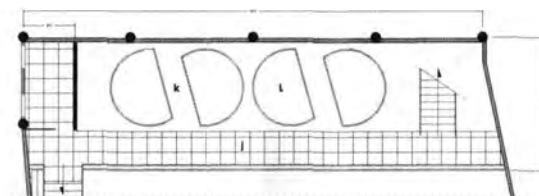
PARAF NILAI

SKALA NO. GAMBAR

1 : 100



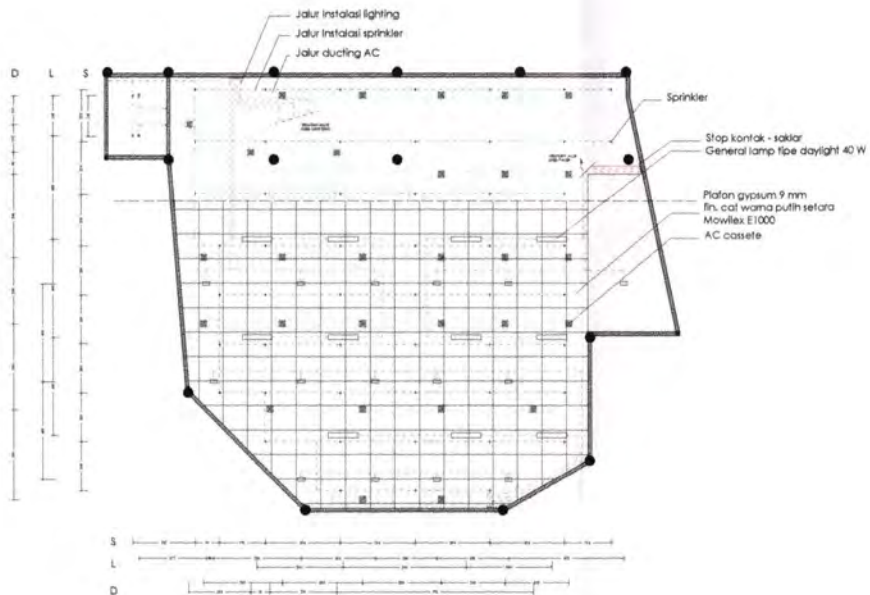
DENAH LANTAI 1:100
area pameran dan marketing



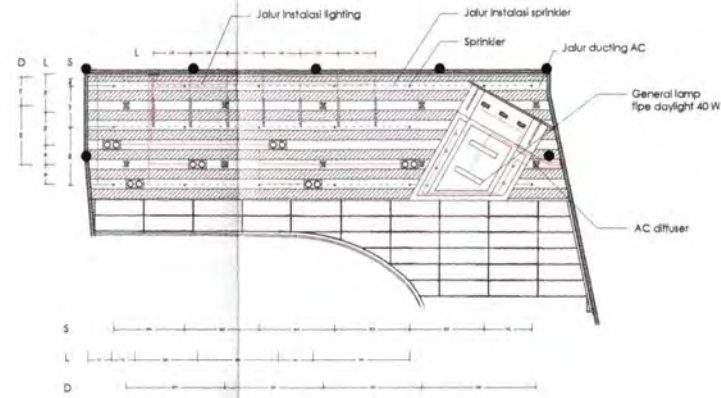
DENAH LANTAI 1:100
area multimedia

Keterangan :

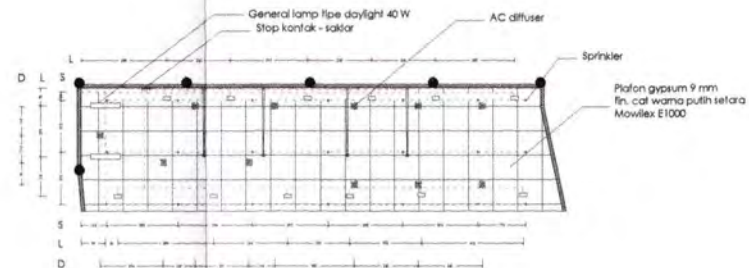
- a. Lantai keramik putih
60x60x1
putih polos glossy
- b. Car stage
d440x280x35
Mtrl.rangka baja,acrylic
Fin.cat hitam
- c. Rumpuk sintetis
pemasangan di atas semen
- d. Ramp tangga
376x280x100, kemiringan 15°
cor semen Fin.finyl abu2
Backlight lantai menggunakan LED
- e. Tangga kantilever
120x90x10
cor semen fin keramik putih
- f. Floor light
281x138x-0.10
mtrlAcrylic buram+LED lamp
- g. Lantai keramik putih
30x30x01
putih polos glossy
- h. Lantai keramik putih
60x60x01
putih polos glossy
- i. Car stage belakang
273x520x10
rangka baja,acrylic
fin. cat hitam+rumpuk sentetik
- j. Lantai keramik putih
60x60x01
putih polos glossy
- k. Parket kayu
1710x366x03 manufactured
- l. multimedia rest spot
cover vynil abu2 + LED yg mengelilingi rest table.
sensor material, image ditampilkan
melalui warna cahaya LED yang berubah
sesuai kandungan material tertentu



▲ DENAH CEILING 1:100
Tampak ceiling keseluruhan



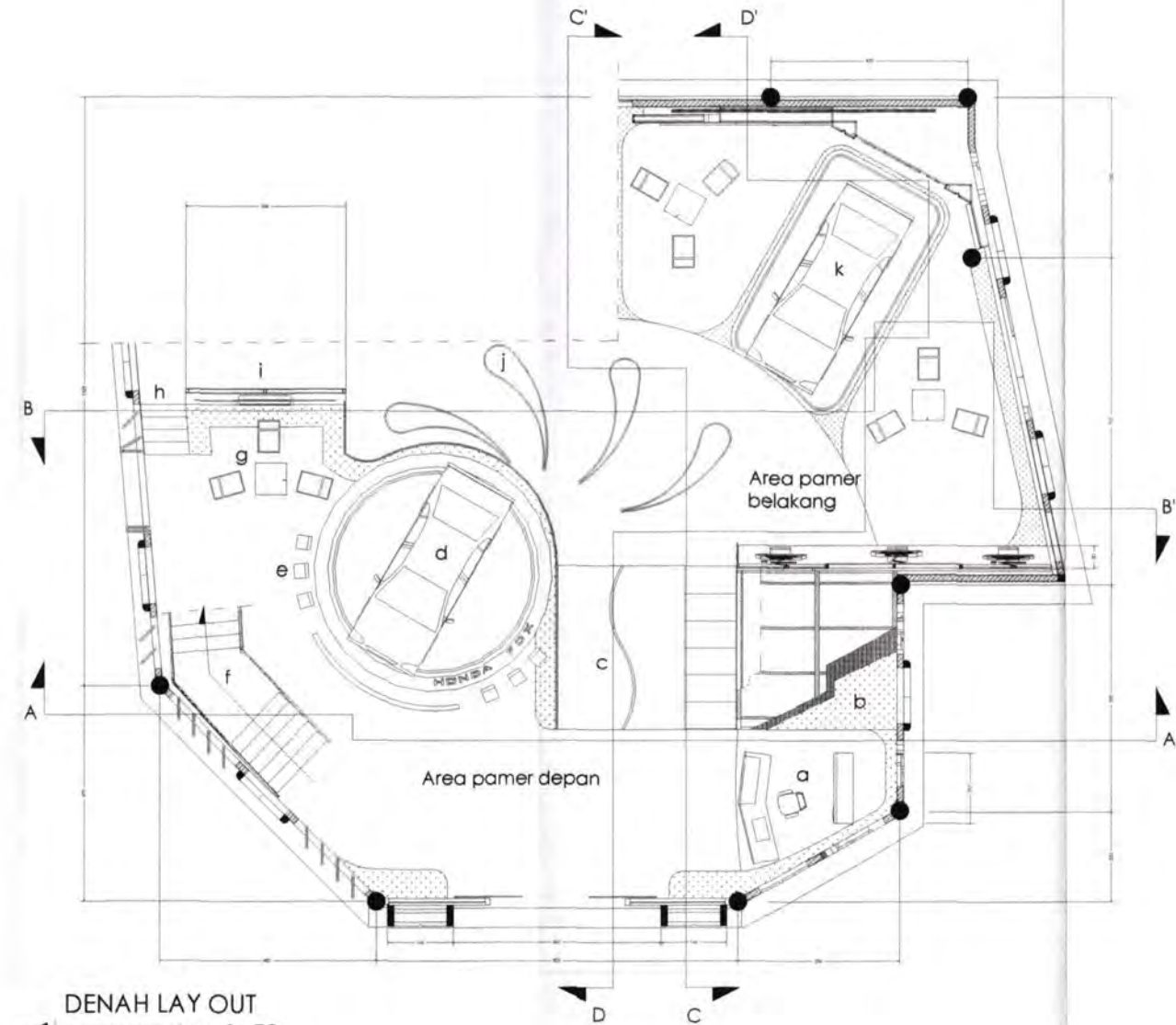
▲ DENAH CEILING 1:100
area marketing dan pamer



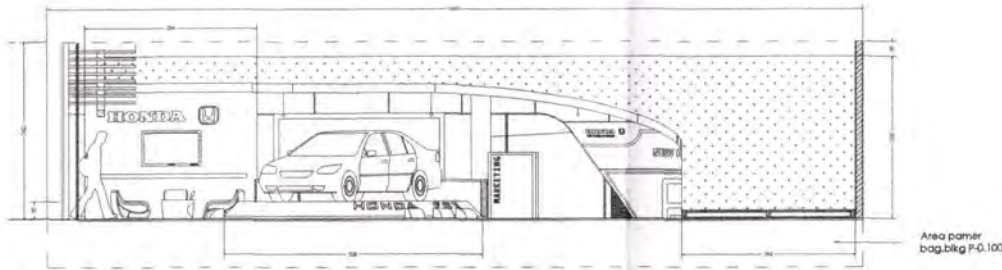
▲ DENAH CEILING 1:100
area multimedia

Keterangan :

- a. Resepsionis
-Meja 250x60x70. custom
-Putih semi gloss+silver
-Fin. cat duco
-Kursi 46x46x80
-Tangas+silver
-Foto chair manufactured
-Background 157x42x200. custom
-Putih semi gloss
-Fin. cat duco
- b. Art work rumput taman
1940x264x860x330
mtrl: Rumpun sintetik, bitumen
sheet, plat besi, rangka baja
- c. Ramp tangga
376x280x100, kemiringan 15°
cor semen Fin. feryl abu2
Backlight lantai menggunakan LED
Anak tangga 116x60x10 santilever
mtrl semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih
- d. Car stage
6440x530x35
Mtrl. rangka baja, acrylic
Fin. cat hitam
- e. Spot light
Halogen 50w mr 16
cover rangka + multiplek 30x30x30
- f. Tangga utama
160x30x5, jarak +15
mtrl semen cor+rangka baja
railing+balustrad 1 100x5
mtrl rangka besi+kaca
- g. meja - kursi dealing / rest spot
meja 70x70x40. custom
kursi 72x50x38x80. custom
mtrl. acrylic fin. cat putih semi gloss
- h. Tangga kecil
100x28x20
mtrl semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih
- i. Backdrop Honda
356x10x196
rangka besi+gypsum board
fin. cat hitam
- j. Floor light
281x138x-0.10
mtrl acrylic borem+LED lamp
- k. Car stage belakang
273x520x10
rangka baja, acrylic
fin cat hitam+rumpun sintetik

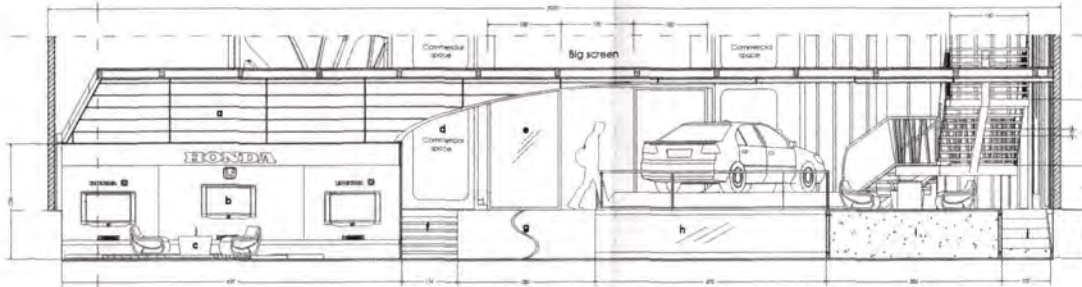


DENAH LAY OUT
area pameran 1 : 50

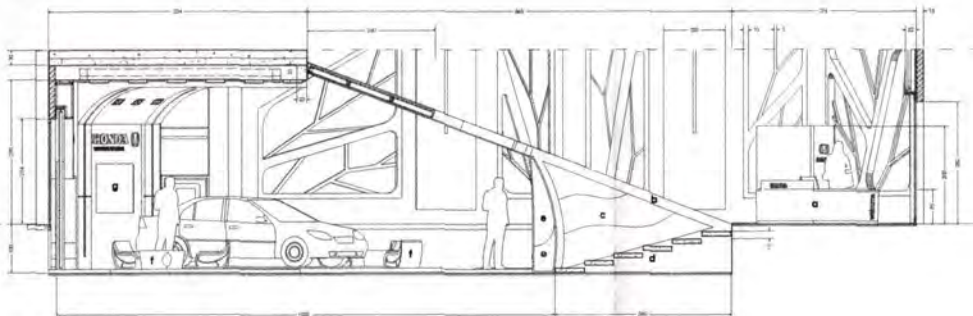


Area pameran
bag. blg P-0.100

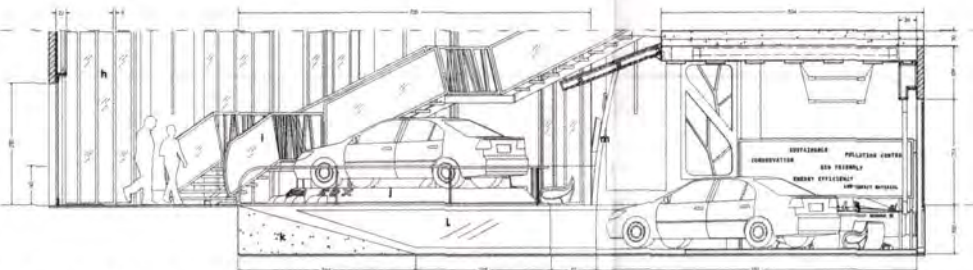
▲ Gbr. POTONGAN A - A' 1 : 50



▲ Gbr. POTONGAN B - B' 1 : 50



▲ Gbr. POTONGAN C C' 1 : 50



▲ Gbr. POTONGAN D - D' 1 : 50

Keterangan A-A' dan B-B':

- a. Cermin pada artwork rumput sentetik
cermin @200x80x5
luas media 1540x354x860x330
- b. Panel media informasi produk
-panel 697x50x238
warna hitam, abu2 dan putih
-meja kantilever 692x50x08
warna hitam gloss
3 TV flat screen, 3 dvd player
- c. meja - kursi dealing / rest spot
kursi 70x70x40, custom
kursi 72x50x38/60, custom
mtr. acrylic fin. cat putih semi gloss
- d. Neon box koherensial space
rangka kayu 40mm + acrylic + neon
- e. Pintu kaca sliding elektrik
150x05x250 manufactured
mtr. kaca tempered+rangka stainless steel
- f. Anak tangga 115x60x10 kantilever
mtr. semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih
- g. Ramp tangga
376x280x100, kemiringan 16°
cor semen Fin. fnyl abu2
Backlight lantai menggunakan LED
- h. Dinding air ekapose
cover kaca 18mm, rangka kayu 3cm
luas L10 x 196
continuos lamp bag. dalam atas dan bawah
- i. detail pot.cor semen dan
detail pot rangka air ekapose
- j. Tangga kecil
100x26x20
mtr. semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih

Keterangan C-C' dan D-D':

- a. Resepsionis
-Meja 250x60x70, custom
Putih semi gloss+silver
Fin. cat duco
-kursi 45x46x80
Orange+silver
-Picta chair,manufactured
-Background 157x42x200, custom
Putih semi gloss
Fin. cat duco
- b. Art work rumput tanah
1940/354x860x330
mtr: Rumput sintetik, bitumen
sheet, plat besi, rangka baja
- c. Dinding ekapose kontor tanah
343x15x220
Mtr. rangka baja, kayu, kaca 18mm dan
beberapa macam lapisan tanah
- d. Anak tangga
115x60x10 kantilever
mtr. semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih
- e. Divider pada panel media informasi produk
-Divider 50x05x238
rangka aluminium + multipleks + kaca
-panel 697x50x238
warna hitam, abu2 dan putih
-meja kantilever 692x50x08
warna hitam gloss
3 TV flat screen, 3 dvd player
- f. meja - kursi dealing / rest spot
meja 70x70x40, custom
kursi 72x50x38/60, custom
mtr. acrylic fin. cat putih semi gloss
- g. Car stage belakang
273x520x10
rangka baja, acrylic
fin. cat hitam+rumpul sentetik
- h. Jendela kaca elektrik
membuka tutup secara sistematis per 1 jam
50x50x360
mtr. rangka besi + kaca tempered
- i. Tangga utama
160x30x5, jarak +15
mtr. semen cor+rangka baja
railing+balustrad 1100x5
mtr. rangka besi+kaca
- j. Car stage
d440xd530x35
Mtr. rangka baja, acrylic
Fin. cat hitam
- k. Ramp tangga
376x280x100, kemiringan 16°
cor semen Fin. fnyl abu2
Backlight lantai menggunakan LED
- L. Dinding air ekapose
cover kaca 18mm, rangka kayu 3cm
luas L10 x 196
continuos lamp bag. dalam atas dan bawah
- m. Backdrop Honda
366x10x196
rangka besi+gypsum board
fin. cat hitam



TUGAS AKHIR

ITS - SURABAYA
JURUSAN DESAIN PRODUK
INDUSTRI

KODE MATA KULIAH

PD 1481

JUDUL TUGAS

DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA
DENGAN IMAGE GREEN DESIGN
DI KOTA SURABAYA

JUDUL GAMBAR

Gbr. POTONGAN
A - A' dan B - B'

DIGAMBAR OLEH

M. FAISHOL FUADY
3403 100 050

DOSEN PEMBIMBING

THOMAS ARI K

DOSEN PENGUJI

Bpk. Budiho
Bpk. Firman
Ibu. Angri

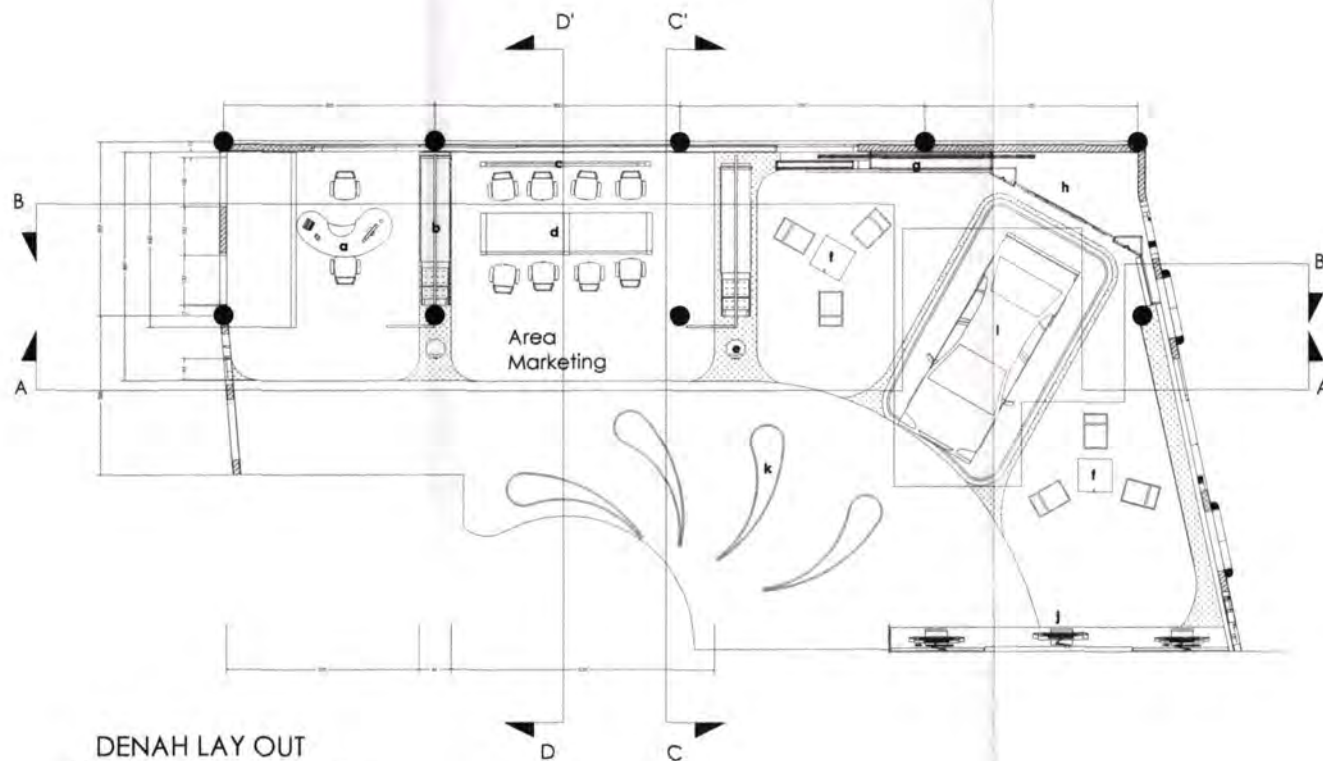
PARAF

NILAI

SKALA

NO. GAMBAR

1 : 50



DENAH LAY OUT
area marketing 1 : 50

Keterangan :

- a. Meja - kursi kantor
-meja 106x94x90
putih+silver
-kursi 45x46x90
orange+silver
picto chair manufactured
- b. Lemari kabinet + divider
315x66x82, custom
putih+silver fin cat duco
-Divider
364x5x228 dan 98x5x228
rangka besi+kaca+stiker

- c. Panel glass screen
mtrli rangka besi + aluminium
+ kaca 20mm
flat screen 42 inch
- d. Meja - kursi marketing
-meja 350x95x80, custom
hijau+silver, mtrli kaca
-kursi 45x46x90 manufactured
Orange+silver picto chair
- e. Tempat sampah
d 38x70, custom
fin. cat duco putih

- f. meja - kursi dealing / rest spot
meja 70x70x40, custom
kursi 72x50x38/60, custom
mtrli, acrylic fin. cat putih semi gloss

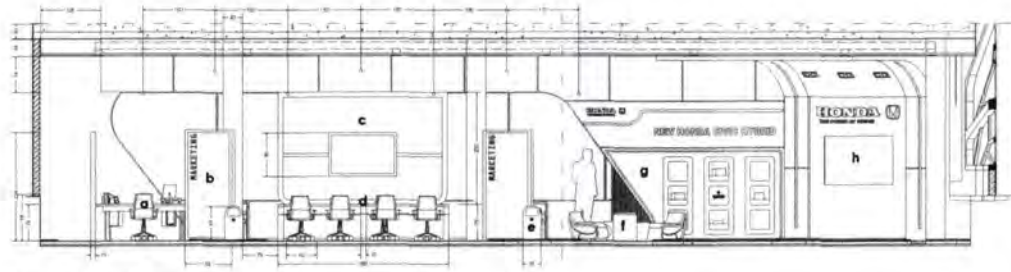
- g. Backdrop neon box + book case
mtrli multipleks + rangka galvalum
+ acrylic + kaca 08mm + back light neon
fin. cat duco putih semi gloss

- h. Backdrop car stage + screen
mtrli rangka besi hollow 30mm
+gypsum board + multipleks
fin. cat hitam dan abu2 + cover alucobon

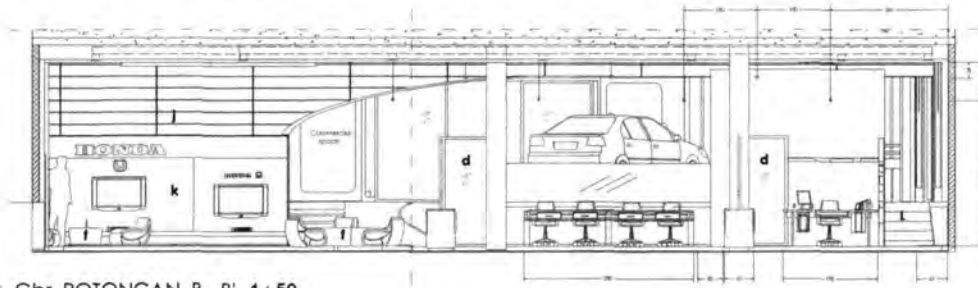
- i. Car stage belakang
273x520x10
rangka baja, acrylic
fin cat hitam+rumpot sentetik

- j. Panel media informasi produk
-panel 697x50x238
-meja kastiliever 692x50x98
-warna hitam gloss
3 TV flat screen, 3 dvd player
-Divider 50x05x238
rangka aluminium + multipleks + kaca

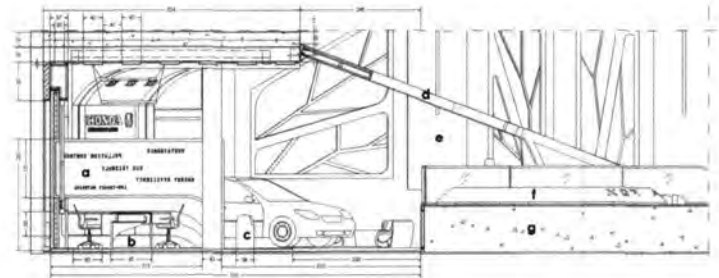
- k. Floor light
281x138x-0.10
mtrli, acrylic buram+LED lamp



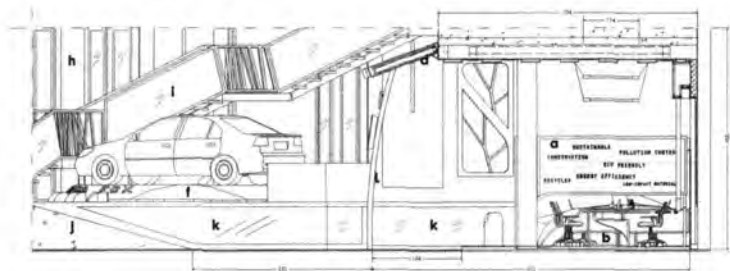
Gbr. POTONGAN A - A' 1 : 50



Gbr. POTONGAN B - B' 1 : 50



Gbr. POTONGAN C - C' 1 : 50



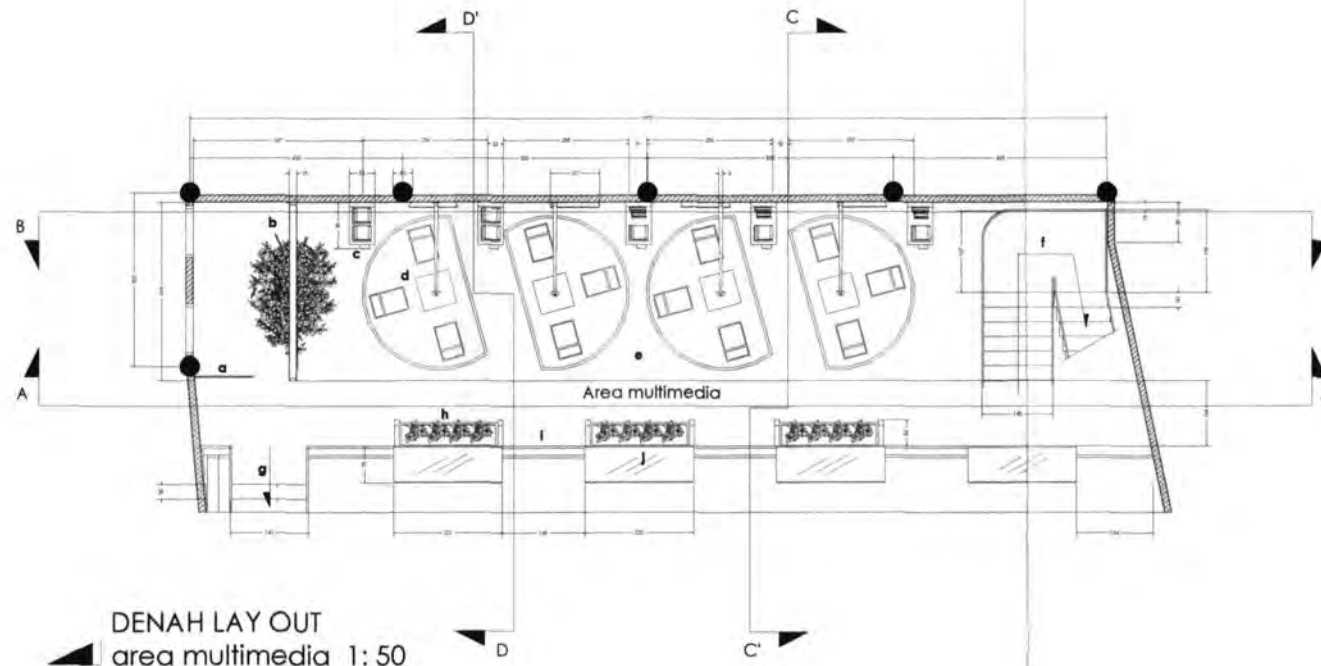
Gbr. POTONGAN D - D' 1 : 50

Keterangan A-A' dan B-B' :

- a. Meja - kursi kantor
-meja 188x84x80
putih+silver
-kursi 48x48x90
orange+silver
picto chair manufacturd
- b. Lemari kabinet + divider
316x88x82, custom
putih+silver fin cat duco
- Divider
384x5x228 dan 98x5x228
rangka besi+kaca+stiker
- c. Panel glass screen
mtrl rangka besi + aluminium
+ kaca 20mm
flat screen 42 inch
- d. Meja - kursi marketing
-meja 380x86x80, custom
hijau+silver, mtrl kaca
-kursi 48x48x90 manufactured
orange+silver picto chair
- e. Tempat sampah
d 38x70, custom
fin. cat duco putih
- f. meja - kursi dealing / rest spot
meja 70x70x40, custom
kursi 72x80x38x80, custom
mtrl. acrylic fin. cat putih semi gloss
- g. Backdrop neon box + book case
mtrl multiplex + rangka galvalum
+ acrylic + kaca 05mm + back light neon
fin. cat duco putih semi gloss
- h. Backdrop car stage + screen
mtrl rangka besi hollow 30mm
+gypsum board + multiplex
fin. cat hitam dan abu2 + cover alucobon
- i. Car stage belakang
273x520x10
rangka baja, acrylic
fin cat hitam+rumpuk sentetik
- j. Cermin pada artwork rumpuk sentetik
cermin @205x90x0.5
luas media 1840/364x860x330
- k. Panel media informasi produk
-panel 997x60x238
warna hitam, abu2 dan putih
-meja kariliever 692x66x88
warna hitam gloss
3 TV flat screen, 3 dvd player
-Divider 80x08x238
rangka aluminium + multiplex + kaca
- L. Tangga kecil
100x28x20
mtrl semen cor (sama dengan lantai)
fin. keramik putih

Keterangan C-C' dan D-D' :

- a. Lemari kabinet + divider
316x88x82, custom
putih+silver fin cat duco
- Divider
384x5x228 dan 98x5x228
rangka besi+kaca+stiker
- b. Meja - kursi marketing
-meja 380x86x80, custom
hijau+silver, mtrl kaca
-kursi 48x48x90 manufactured
orange+silver picto chair
- c. Tempat sampah
d 38x70, custom
fin. cat duco putih
- d. Art work rumpuk taman
1840/364x860x330
mtrl: Rumpuk sintetik, bitumen
sheet, plat besi, rangka baja
- e. Struktur penyangga solar cell
80x168x800
rangka galvalum fin. alucobon
- f. Car stage
6440x830x36
Mtrl.rangka baja, acrylic
Fin.cat hitam
- g. detail pot.cor semen dan
detail pot rangka air ekapose
- h. Jendela kaca elektrik
membuka tutup secara sistematis per 1 jam
50x80x380
mtrl rangka besi + kaca tempered
- i. Tangga utama
160x30x8, jarak +16
mtrl semen cor+rangka baja
railing+balustrad 1100x8
mtrl rangka besi+kaca
- j. Ramp tangga
378x280x100, kemiringan 18°
cor semen Fin.finyil abu2
Backlight lantai menggunakan LED
- k. Dinding air ekapose
cover kaca 18mm, rangka kayu 3cm
luasana L10 x 198
continuos lamp bag. dalam atas dan bawah
- L. Backdrop Honda
386x10x188
rangka besi+gypsum board
fin. cat hitam



DENAH LAY OUT
area multimedia 1 : 50

Keterangan :

a. Divider menuju kamar mandi
120x3x440 custom
bentukkan destilasi daun
mtrl rangka besi + kaca buram
warna kaca hijau tua, hijau muda

b. Divider artwork (partial)
366x15x418
mtrl kayu+multiplax
fin.cat duco hijau
art work pohon: sintastik

c. Rak buku
95x52x92, custom
mtrl kayu nyatoh+kaca
fin. cat putih doff

d. multimedia rest spot
sensor material, image ditampilkan
melalui LED yg menggilingi rest table.
warna cahaya berubah sesuai
kandungan material tertentu

e. Parket kayu
1710x366x03 manufactured

f. tangga ke atap
145x30x5, jarak +15
mtrl rangka baja

g. Tangga utama
160x30x5, jarak +15
mtrl semen cor+rangka baja
railing+balustrad t 100x5
mtrl rangka besi+kaca

h. Ornamen tanaman hias
222x54x62, custom
mtrl kayu nyatoh fin.cat putih

i. Railing kaca
t 100 x lb 30mm
mtrl kaca lengkung + stainless steel

j. Artwork kaca lengkung
sambungan dari railing kaca
222x02x340, kelengkungan 71cm

TUGAS AKHIR

ITS - SURABAYA
JURUSAN DESAIN PRODUK
INDUSTRI

KODE MATA KULIAH

PD 1481

JUDUL TUGAS

DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA
DENGAN IMAGE GREEN DESIGN
DI KOTA SURABAYA

JUDUL GAMBAR

Gbr. POTONGAN
A - A' dan B - B'
AREA MULTIMEDIA

DIGAMBAR OLEH

M. FAISHOL FUADY
3403 100 050

DOSEN PEMBIMBING

THOMAS ARI K

DOSEN PENGUJI

Bpk. Budiono

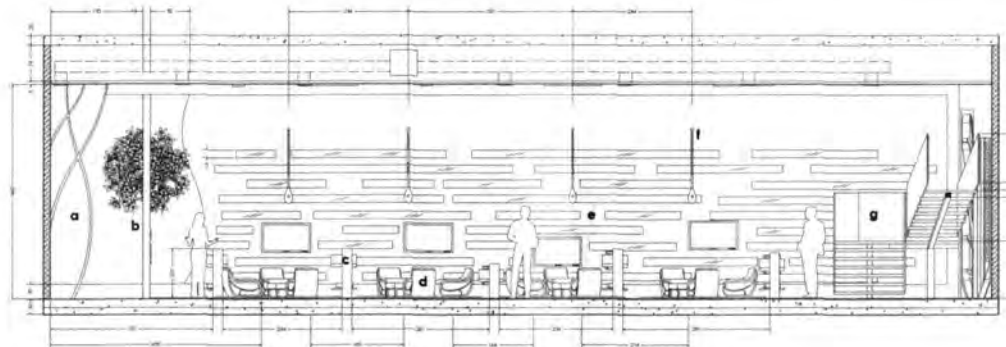
Bpk. Firman

Ibu. Anggril

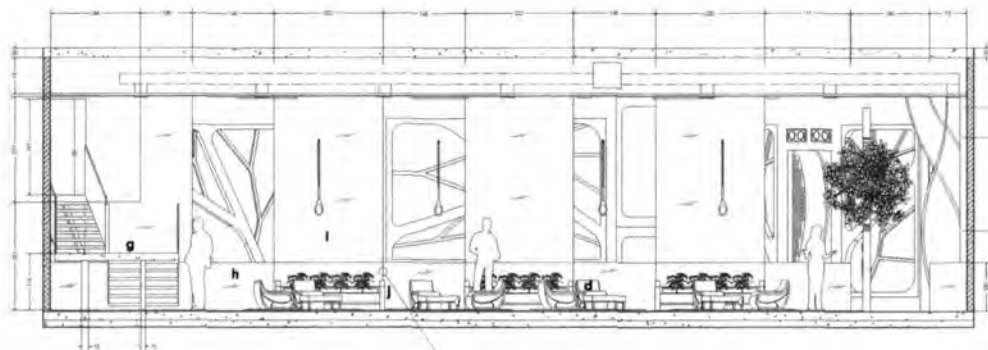
PARAF NILAI

SKALA NO. GAMBAR

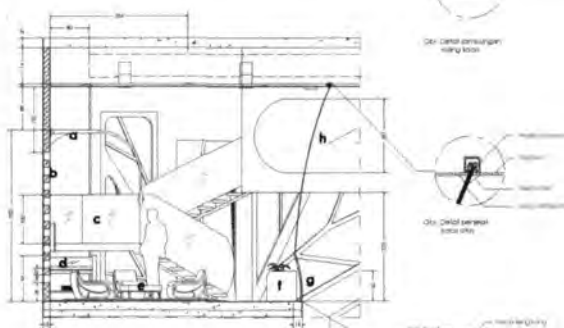
1 : 50



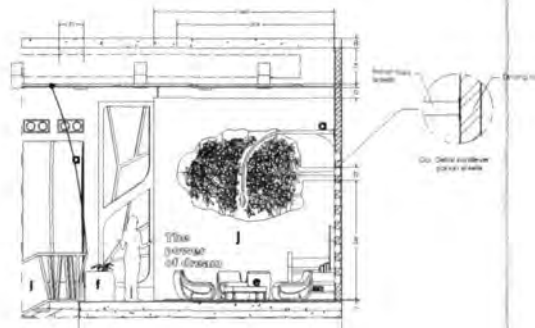
▲ Gbr. POTONGAN A - A' 1 : 50



▲ Gbr. POTONGAN B - B' 1 : 50



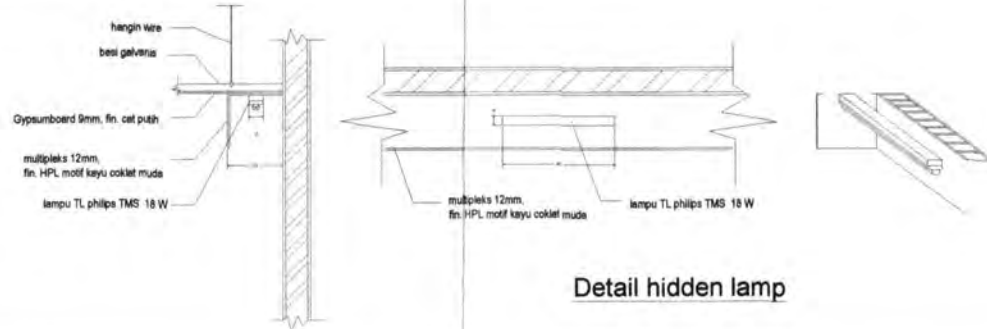
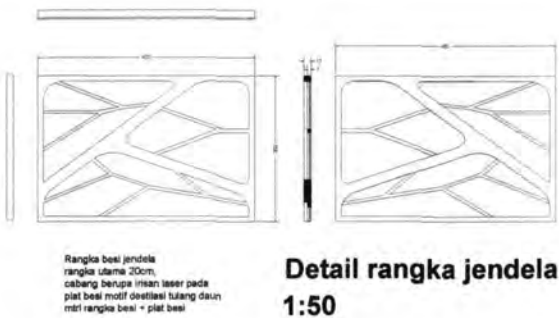
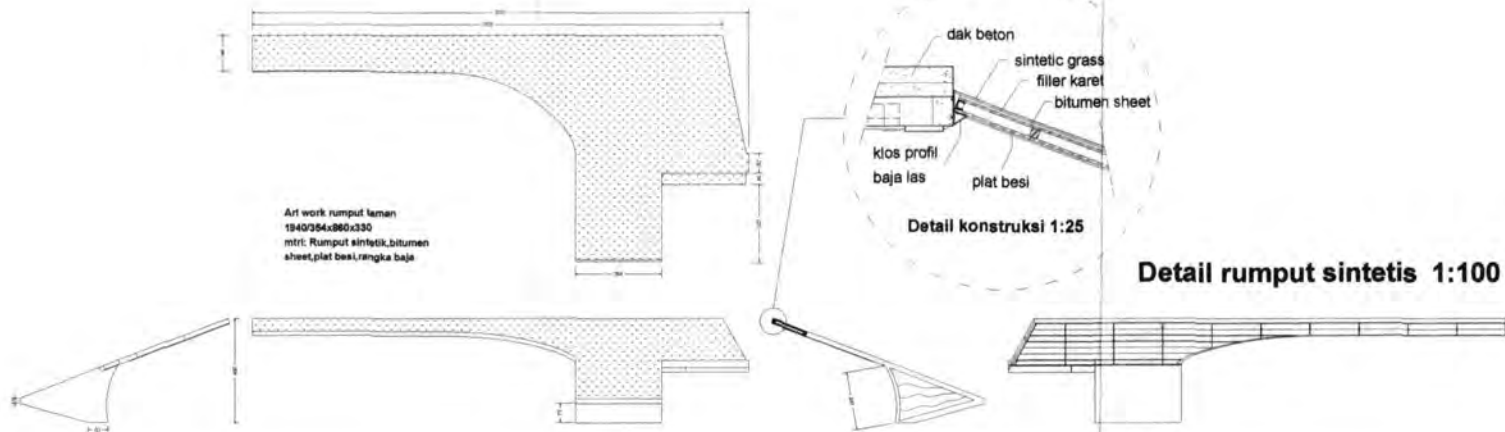
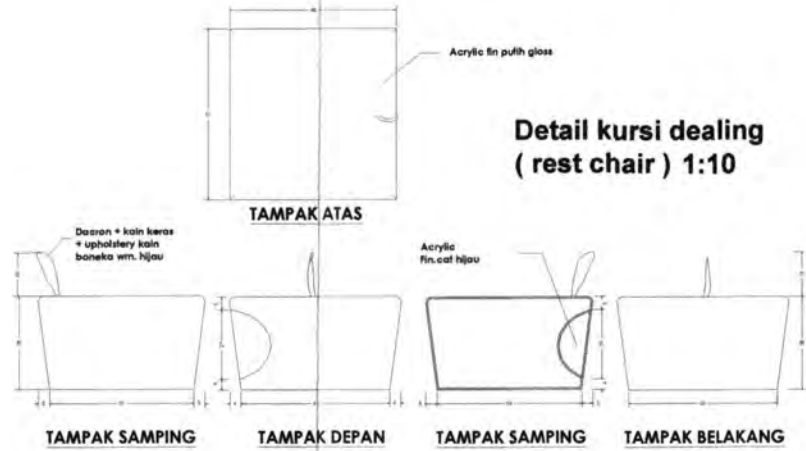
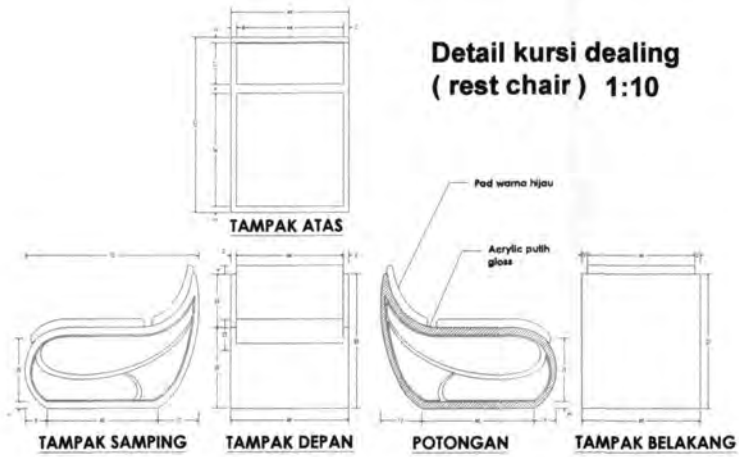
▲ Gbr. POTONGAN C - C' 1 : 50



▲ Gbr. POTONGAN D - D' 1 : 50

Keterangan A-A' dan B-B': Keterangan C-C' dan D-D':

- | | |
|---|--|
| <p>a. Divider menuju kamar mandi
120x3x440 custom
bentukan destilasi daun
mtrl rangka besi + kaca buram
warna kaca hijau tua, hijau muda</p> <p>b. Divider artwork (partisi)
366x15x418
mtrl kayu+multplex
fin.cat duco hijau
art work pohon: sintetik</p> <p>c. Rak buku
96x62x92, custom
mtrl kayu nyatoh+kaca
fin. cat putih doff</p> <p>d. multimedia rest spot
sensor material, image ditampilkan
melalui LED yg menggilingi rest table.
warna cahaya berubah sesuai
kandungan material tertentu</p> <p>e. Dinding semen ekapose (halus)
jendela kaca persegi acak
15x15x uk. panjang antara 78-608cm</p> <p>f. Artwork lampu jalan
154x284x d 08
mtrl besi + general light</p> <p>g. tangga ke atap
148x30x5, jarak +15
mtrl rangka baja</p> <p>h. Railing kaca
1 100 x tb 30mm
mtrl kaca lengkung + stainless steel</p> <p>i. Artwork kaca lengkung
sambungan dari railing kaca
222x02x340, kelengkungan 71cm</p> <p>j. Ornamen tanaman hias
222x54x82, custom
mtrl. kayu nyatoh fin.cat putih</p> | <p>a. Artwork lampu jalan
154x284x d 08
mtrl besi + general light</p> <p>b. Dinding semen ekapose (halus)
jendela kaca persegi acak
15x15x uk. panjang antara 78-608cm</p> <p>c. tangga ke atap
148x30x5, jarak +15
mtrl rangka baja</p> <p>d. Rak buku
96x62x92, custom
mtrl kayu nyatoh+kaca
fin. cat putih doff</p> <p>e. multimedia rest spot
sensor material, image ditampilkan
melalui LED yg menggilingi rest table.
warna cahaya berubah sesuai
kandungan material tertentu</p> <p>f. Ornamen tanaman hias
222x54x82, custom
mtrl. kayu nyatoh fin.cat putih</p> <p>g. Railing kaca
1 100 x tb 30mm
mtrl kaca lengkung + stainless steel</p> <p>h. Artwork kaca lengkung
sambungan dari railing kaca
222x02x340, kelengkungan 71cm</p> <p>i. Tangga utama
160x30x5, jarak +15
mtrl semen cor+rangka baja
railing+balustrad 1 100x5
mtrl rangka besi+kaca</p> <p>j. Divider artwork (partisi)
366x15x418
mtrl kayu+multplex
fin.cat duco hijau
art work pohon: sintetik</p> |
|---|--|



TUGAS AKHIR

ITS - SURABAYA
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

KODE MATA KULIAH

PD 1481

JUDUL TUGAS

DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA DENGAN IMAGE GREEN DESIGN DI KOTA SURABAYA

JUDUL GAMBAR

Gbr. POTONGAN A - A dan B - B'

DIGAMBAR OLEH

M. FAISHOL FUADY
3403 100 050

DOSEN PEMBIMBING

THOMAS ARI K

DOSEN PENGUJI

Ibik Budiono
Ibik Firmari
Ibu Anggrit

PARAF

NILAI

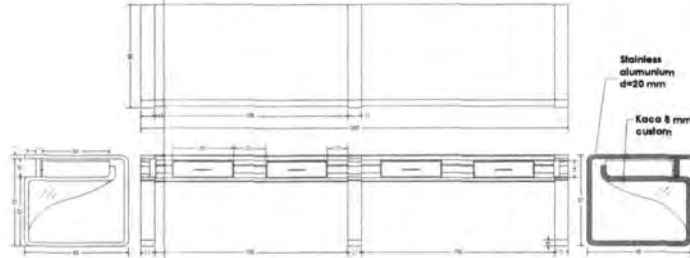
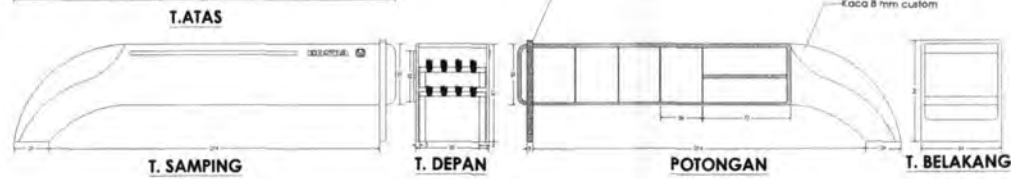
SKALA

NO. GAMBAR

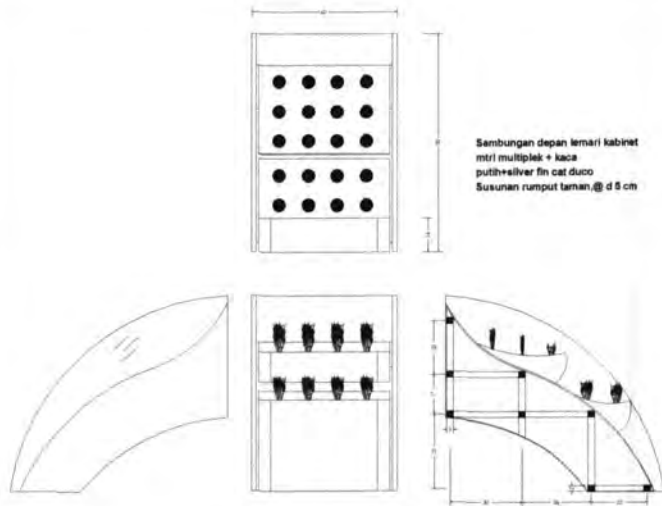
1 : 10-100



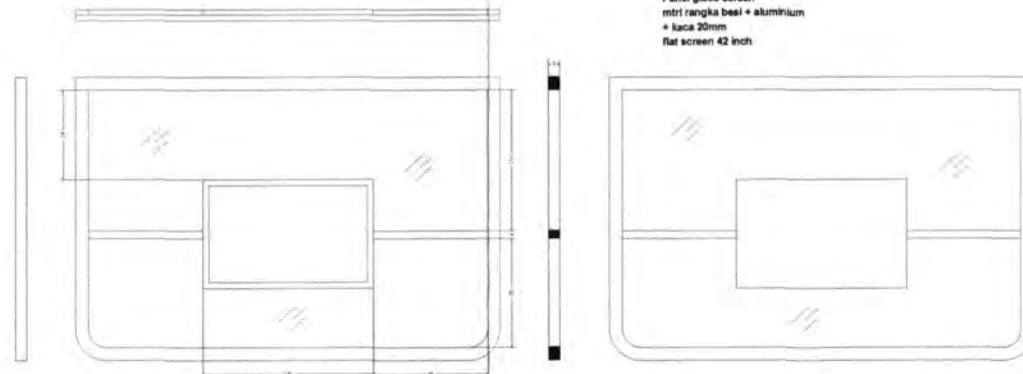
Detail kabinet 1:20



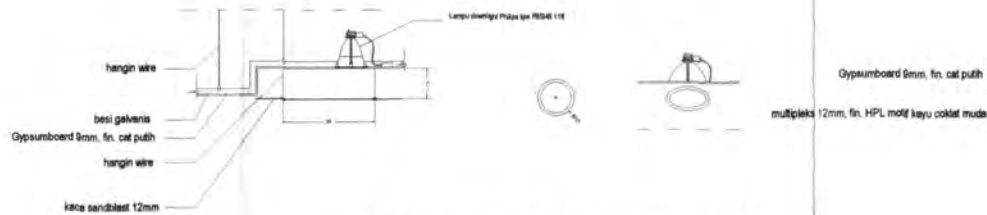
Detail meja marketing 1:20



Detail ornament rumput pada kabinet 1:10



Detail panel glass screen 1:20



Detail hidden lamp (ceiling) 1:10



TUGAS AKHIR

ITS - SURABAYA
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

KODE MATA KULIAH

PD 1481

JUDUL TUGAS

DESAIN INTERIOR SHOWROOM HONDA DENGAN IMAGE GREEN DESIGN DI KOTA SURABAYA

JUDUL GAMBAR

Gbr. POTONGAN A - A dan B - B

DIGAMBAR OLEH

M. FAISHOL FUADY
3403 100 050

DOSEN PEMBIMBING

THOMAS ARI K

DOSEN PENGUJI

Bpk. Budiono
Bpk. Firman
Ibu. Anggrit

PARAF

NILAI

SKALA

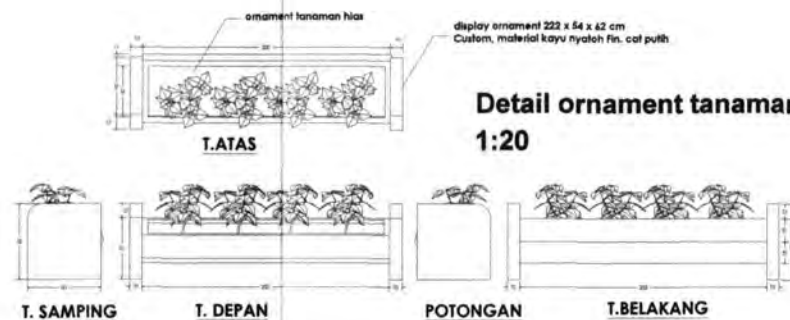
NO. GAMBAR

1 : 10-20

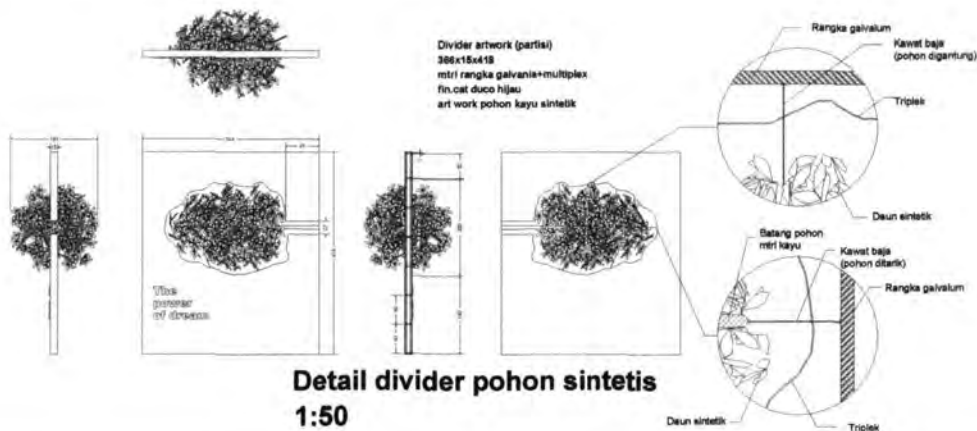
Detail rak buku 1:10



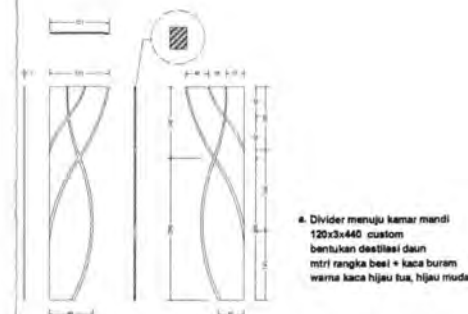
Detail ornament tanaman 1:20



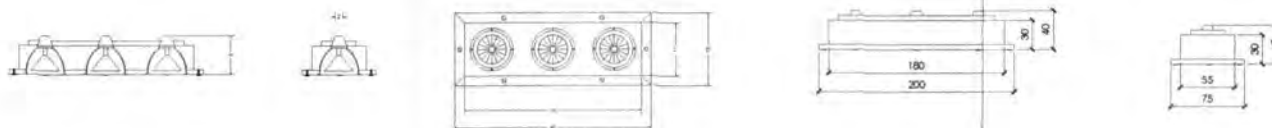
Detail divider pohon sintesis 1:50



Detail divider destilasi daun 1:50



Detail spot light 1:5



BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di kota Surabaya pada 7 Maret 1983. Merupakan anak ke-3 dari 4 bersaudara. Pendidikan formal penulis yang dikenal santun di mata masyarakat ini adalah SD Muhammadiyah Sedayu-Gresik, MTs PPMI Assalaam Surakarta, dan SMAN 1 Sedayu-Gresik. Penulis lulus tahun 2002 dan memutuskan untuk masuk Jurusan Desain Interior pada tahun 2003 melalui UMDES dan terdaftar dengan NRP 3403100050.

Penulis dikenal memiliki sifat yang tidak lumrah, namun di sisi lain banyak memiliki pengagum. Penulis memang tidak aktif di organisasi kampus, namun penulis mempunyai banyak pengalaman di dunia kerja dan bidang akademis. Dalam dunia kerja penulis pernah bekerja sebagai desainer *freelance* di Surabaya pada tahun 2006 dan desainer tetap di Mozart Furniture pada tahun 2007. Selain itu, penulis juga sempat menjadi guru les gambar melalui LBB maupun secara mandiri. Di bidang akademis, penulis pernah memegang peranan penting dalam menyukseskan Tugas Akhir 6 mahasiswa Desain Interior pada tahun 2007. Cita-cita penulis adalah membuat para guru-guru SMU tempat penulis sekolah berhenti menggunjing beliau dan ganti berdecak kagum atas prestasi yang akan terus coba penulis raih dimasa depan.