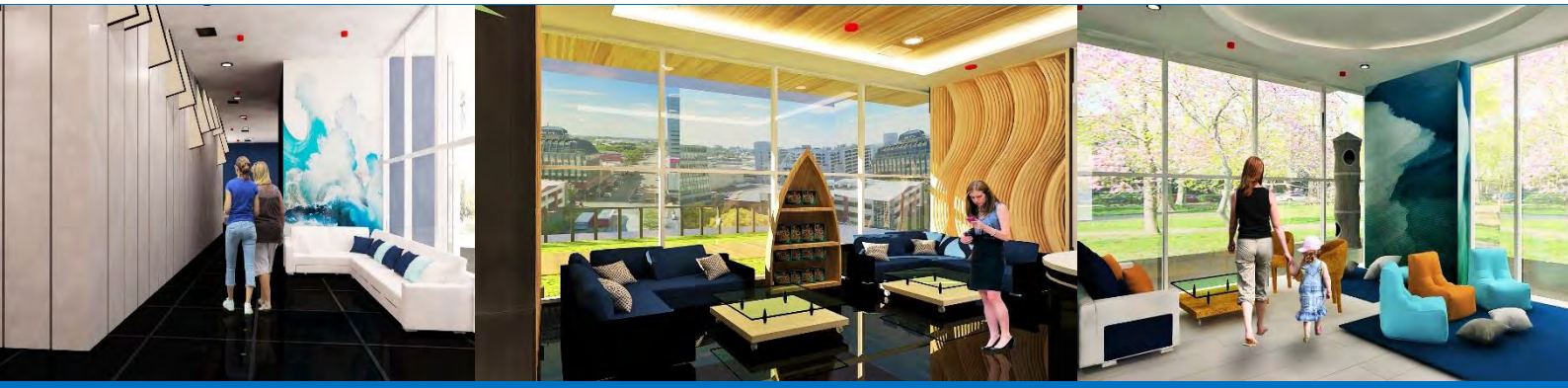


TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR AREA PUBLIK APARTEMEN VOILA DENGAN TEMA LAUT YANG MODERN

YEARIKA PERMATA DEWI
NRP 3412100161

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP : 195410081980031003

Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.
NIP : 197202011999031001

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016

FINAL PROJECT RI 141501

THE INTERIOR DESIGN OF PUBLIC AREAS VOILA APARTMENT WITH MODERN MARINE THEME

YEARIKA PERMATA DEWI
3412100161

Supervisor Lecturer
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP : 195410081980031003

Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.
NIP : 197202011999031001

DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil Engineering and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016

LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN INTERIOR AREA PUBLIK APARTEMEN VOILA DENGAN TEMA LAUT YANG MODERN

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

YEARIKA PERMATA DEWI
NRP 3412100161

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Ir. R. Adi Wardoyo, M.M.T. ..... (Pembimbing I)
   NIP 195410081980031003

2. Firman Hawari, S.Sn, M.Ds ..... (Pembimbing II)
   NIP 197202011999031001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN DESAIN INTERIOR

SURABAYA,
JULI 2016

DESAIN INTERIOR AREA PUBLIK APARTEMEN VOILA DENGAN TEMA LAUT YANG MODERN

Nama Mahasiswa : Yearika Permata Dewi
NRP : 3412100161
Pembimbing I : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
Pembimbing II : Firman Hawari, S.Sn, M.Ds.

ABSTRAK

Surabaya merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia yang dikenal sebagai kota metropolitan. Gaya hidup masyarakat Surabaya pada saat ini merupakan salah satu hal yang menjadi perhatian bagi berbagai pihak penyedia layanan dan fasilitas. Salah satunya adalah PT. Ciputra World. Sebagai salah satu developer terbesar yang ada di Indonesia, PT. Ciputra World berusaha menyediakan hunian untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat kalangan elite akan tempat tinggal yang mewah dan modern. Salah satu hunian modern dan mewah yang mereka tawarkan adalah *Voila Apartment*.

Voila Apartment merupakan salah satu hunian yang terletak di wilayah Surabaya Barat yang menawarkan gaya hidup yang mewah dengan berbagai fasilitas yang modern. Berangkat dari konsep yang modern dan mewah ini penulis akan memaksimalkan konsep yang dapat menampilkan kemewahan tanpa melupakan image dari PT. Ciputra World itu sendiri. Selain interior yang secara visual menarik, kenyamanan pengunjung tentu juga perlu diperhatikan untuk mempertahankan kepercayaan penghuni dalam memilih *Voila Apartment* sebagai tempat tinggal mereka.

Metodologi desain meliputi pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Data primer diperoleh melalui survei lapangan di *Voila Apartment* untuk mengetahui kondisi eksisting. Selain itu wawancara dan analisa kuesioner juga dilakukan yang bertujuan untuk mengetahui keinginan dari penghuni apartemen. Data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber baik buku, majalah, maupun jurnal sebagai data pelengkap.

Konsep yang dihadirkan pada *Voila Apartment* ini adalah menampilkan image PT. Ciputra World yang mewah dan modern dengan didukung dengan tema laut pada interiornya untuk membantu para penghuni merasa nyaman saat memanfaatkan segala fasilitas yang ada di *Voila Apartment*.

Kata kunci : *Voila Apartment, Tema Laut, Modern, Mewah.*

(Halaman ini sengaja dikosongan)

THE INTERIOR DESIGN OF PUBLIC AREAS VOILA APARTMENT WITH MODERN MARINE THEME

Nama Mahasiswa : Yearika Permata Dewi
NRP : 3412100161
Pembimbing I : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
Pembimbing II : Firman Hawari, S.Sn, M.Ds.

ABSTRACT

Surabaya is one of the big cities in Indonesia, known as a metropolitan city. Surabaya community lifestyle at the moment is one thing that is a concern to the various providers of services and facilities. One of them is PT. Ciputra World. As one of the largest developers in Indonesia, PT. Ciputra World seeks to provide shelter to accommodate the needs of the elite will stay luxurious and modern. One of modern residential and luxury they offer is Voila Apartment.

Voila Apartment is one residential located in West Surabaya area that offers a luxurious lifestyle with a variety of modern amenities. Departing from the concept of a modern and luxurious writer will maximize concepts that can show you the luxury without forgetting the image of PT. Ciputra World itself. In addition to a visually appealing interior, the comfortness of the visitors would also need to be considered to maintain confidence in choosing Voila Apartment dwellers as their residence.

Design methodology involves collecting data that is held directly or indirectly. The primary data obtained through field surveys in Voila Apartment to determine the existing condition. In addition, interviews and questionnaire analysis was also conducted which aims to determine the wishes of the residents of the apartment. Secondary data was collected through various sources, both books, magazines, and journals as compliance data.

The concept presented in this Apartment Voila is displaying the image PT. Ciputra World which are luxurious and modern, and supported by a marine theme in the interior to help the residents feel comfortable while utilizing all the existing facilities at Voila Apartment.

Keywords: Voila Apartment, Seafood Scene, Modern, Luxury.

(Halaman ini sengaja dikosongan)

KATA PENGANTAR

Hanya karena berkat Tuhan yang Maha Kuasa saja, penulis dapat menyusun Laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Untuk itu penulis bersyukur kepada-Nya. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501), Program Studi Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga tidak lupa kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan kegiatan kerja praktek lapangan ini dengan baik dan tepat waktu,
2. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,
3. Bapak Ir. R. Adi Wardoyo, MMT. selaku Dosen Pembimbing I mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501)
4. Bapak Firman Hawari, SSn.,MDs. selaku Dosen Pembimbing II mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501)

Dengan ini kami selaku penulis berharap semoga laporan yang kami berikan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 10 Juni 2016

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....
LEMBAR PENGESAHAN.....
ABSTRAK.....i
KATA PENGANTAR.....v
DAFTAR ISI.....vii
DAFTAR GAMBAR.....xi
DAFTAR DIAGRAM.....xiii
DAFTAR TABEL.....xv
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 RUMUSAN MASALAH..... 2
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT..... 2
1.4 RUANG LINGKUP DESAIN 2
BAB II KAJIAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING, DAN PEMBANDING ... 3
2.1 TINJUAN TENTANG PT. CIPUTRA WORLD 3
2.1.1 VISI DAN MISI PERUSAHAAN 3
2.1.2 FILOSOFI PERUSAHAAN..... 4
2.1.3 REFERENSI PROYEK PERUSAHAAN..... 5
2.1.4 APARTEMEN..... 9
2.1.5 FASILITAS (AREA PUBLIK) 9
2.2 TINJAUAN TENTANG TEMA LAUT..... 13
2.2.1 DEFINISI TEMA LAUT 13
2.2.2 MACAM-MACAM UNSUR LAUT 14
2.2.3 TRANSFORMASI BENTUK TEMA LAUT 16
2.3 WARNA 18
2.3.1 PENGELOMPOKAN WARNA..... 18
2.3.2 KOMPOSISI WARNA 19

2.3.3 PENGARUH WARNA TERHADAP PSIKOLOGI MANUSIA 21
2.3.4 PENGARUH WARNA TEMA LAUT PADA INTERIOR 25
2.4 APLIKASI TEMA LAUT PADA DESAIN INTERIOR 26
2.5 STUDI EKSISTING 29
2.6 STUDI PEMBANDING 33
2.6.1 STUDI PEMBANDING 1 34
BAB III METODOLOGI DESAIN 39
3.1 BAGAN METODOLOGI DESAIN 39
3.2 TAHAPAN PENGUMPULAN DATA 40
3.3 TAHAPAN ANALISA DATA 41
3.4 TAHAPAN DESAIN 41
BAB IV ANALISIS DAN KONSEP DESAIN 43
4.1 STUDI PENGGUNA 43
4.2 STUDI RUANG DAN SIRKULASI 43
4.3 HUBUNGAN RUANG 45
4.4 ANALISA RISET 46
4.4.1 HASIL KESIMPULAN DATA KUISIONER 46
4.4.2 KESIMPULAN KUISIONER 56
4.5 KONSEP DESAIN 58
4.6 APLIKASI KONSEP DESAIN 60
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN 66
5.1 ALTERNATIF LAYOUT 67
5.2 ALTERNATIF LAYOUT 1 67
5.3 ALTERNATIF LAYOUT 2 68
5.4 ALTERNATIF LAYOUT 3 68
5.5 PEMILIHAN ALTERNATIF LAYOUT 69
5.6 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH 71
5.7 DESAIN RUANG TERPILIH 74
5.7.1 AREA FITNESS CENTRE 74
5.7.2 AREA GAMES ROOM 75
5.7.3 AREA LOUNGE 77

BAB VI PENUTUP 79
6.1 KESIMPULAN 79
6.2 SARAN 80
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 83

(Halaman ini sengaja dikosongan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 The Via and The Vue Apartment 6
Gambar 2.2 Skyloft Soho 6
Gambar 2.3 Ciputra World Hotel Surabaya 7
Gambar 2.4 Ciputra World Mall Surabaya 8
Gambar 2.5 Ciputra World Office Surabaya 8
Gambar 2.6 Transformasi bentukan tema laut sebagai elemen pada interior 16
Gambar 2.7 Salah satu contoh transformasi bentuk tema laut 17
Gambar 2.8 Diagram Pengelompokan Warna 18
Gambar 2.9 Diagram Pembagi Warna Kontras 18
Gambar 2.10 Diagram Warna Panas 19
Gambar 2.11 Aplikasi motif tema laut pada elemen interior 26
Gambar 2.12 Aplikasi warna tema laut pada elemen interior 27
Gambar 2.13 Aplikasi material tema laut pada elemen interior 28
Gambar 2.14 Aplikasi bentukan tema laut pada elemen interior 28
Gambar 2.15 Voila Apartment Surabaya 29
Gambar 2.16 Struktur Organisasi PT. Ciputra World 31
Gambar 2.17 Denah Eksisting Apartemen Voila 31
Ga**mbar 2.18** Area Lounge The Via and The Vue Apartment 34
Gambar 2.19 Area Fitness The Via and The Vue Apartment 35
Gambar 2.20 Area Games Room The Via and The Vue Apartment 35
Gambar 2.21 Area Swimming Pool The Via and The Vue Apartment 36
Gambar 2.22 Area Lorong Lift The Via and The Vue Apartment 36
Gambar 4.1 Aplikasi Warna Tema Laut Pada Salah Satu Dinding 60
Gambar 4.2 Pengaplikasian Motivation Wall Pada Dinding 60
Gambar 4.3 Pengaplikasian Wall Photo pada Dinding 60
Gambar 4.4 Material Lantai pada Area Publik Apartemen Voila 61
Gambar 4.5 Konsep Ceiling Pada Area Publik Apartemen Voila 62
Gambar 4.6 Furniture Modern Sebagai Pelengkap Interior Ruang 62
Gambar 4.7 Konsep Furniture Untuk Area Lobby 63

Gambar 4.8 Cahaya Alami sebagai Pencahayaan pada Area Publik 63
Gambar 4.9 Contoh General Lighting Untuk Diaplikasikan pada Area Publik .. 64
Gambar 4.10 Contoh Task Lighting Untuk Diaplikasikan pada Area Publik 64
Gambar 5.1 Alternatif Layout I 67
Gambar 5.2 Alternatif Layout II 68
Gambar 5.3 Alternatif Layout III 68
Gambar 5.4 Alternatif Denah Area Fitness 69
Gambar 5.5 Alternatif Denah Area Lounge 70
Gambar 5.6 Alternatif Denah Area Games Room 71
Ga**mbar 5.7** Alternatif Desain 1 72
Gambar 5.8 Alternatif Desain 2 72
Gambar 5.9 Alternatif Desain 3 73
Gambar 5.10 Layout Area Fitness Centre 74
Gambar 5.11 Desain Area Fitness Centre 75
Gambar 5.12 Layout Area Games Room 76
Gambar 5.13 Desain Area Games Room 77
Gambar 5.14 Layout Area Lounge 77
Gambar 5.15 Desain Area Lounge 78

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Bagan Metodologi Desain 39
Diagram 3.2 Tahapan Dalam Mendesain 42
Diagram 4.1 Hubungan Ruang pada Area Publik Apartemen Voila 45
Diagram 4.2 Bubble Diagram Area Publik Apartemen Voila 45
Diagram 4.3 Jenis Kelamin Responden 46
Diagram 4.4 Usia Responden 46
Diagram 4.5 Pendidikan Terakhir Responden 46
Diagram 4.6 Fasilitas yang Sering Dugunakan Responden 47
Diagram 4.7 Frekuensi Penggunaan Fasilitas oleh Responden 47
Diagram 4.8 Banyak Waktu yang Dihabiskan Responden di Area Fasilitas 48
Diagram 4.9 Alasan Responden Betah Berada di Area Fasilitas 49
Diagram 4.10 Aktifitas Sebelum Menggunakan Fasilitas yang Ada 49
Diagram 4.11 Hal yang Diperhatikan Responden Saat Menggunakan Fasilitas . 50
Diagram 4.12 Orang yang Menemani Responden Saat Menggunakan Fasilitas . 51
Diagram 4.13 Tujuan Berada di Lantai Fasilitas 51
Diagram 4.14 Area yang Paling Disukai Responden 52
Diagram 4.15 Alasan Responden Memilih Fasilitas Tersebut 52
Diagram 4.16 Pendapat Responden Mengenai Konsep Outdoor 53
Diagram 4.17 Pendapat Responden Mengenai Pengaruh Interior 54
Diagram 4.18 Pendapat Responden Mengenai Interior yang berkarakter 54
Diagram 4.19 Pendapat Responden Mengenai Tema Laut pada Interior 55
Diagram 4.20 Pendapat Mengenai Unsur Laut dan Perasaan Nyaman 55
Diagram 4.21 Pendapat Mengenai Hal Paling Indentik dengan Tema Laut 56

(Halaman ini sengaja dikosongan)

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang dan Sirkulasi Area Fitness 43
Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang dan Sirkulasi Area Lounge 44
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang dan Sirkulasi Area Games Room 44
Tabel 5.1 Weight Method Area Fitness 69
Tabel 5.2 Weight Method Area Lounge 70
Tabel 5.3 Weight Method Area Games Room 71

(Halaman ini sengaja dikosongan)

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Area publik pada suatu apartemen merupakan salah satu hal yang penting karena di area inilah satu – satunya cara para penghuni bisa bersosialisasi dengan penghuni lain, menerima tamu, dan mendapat hiburan dari penatnya rutinitas sehari – hari. Selain kelengkapan fasilitas yang disediakan pada area publik, suasana juga sangat dicari oleh para penghuni saat memanfaatkan fasilitas yang ada pada area publik. Suasana pada area publik tersebut sangat berpengaruh pada perasaan rileks yang dicari oleh para penghuni. Pengaplikasian tema yang tepat pada interior ruangan mampu membantu menghadirkan suasana yang nyaman dan rileks. Dengan kata lain, tema interior sangat berpengaruh terhadap nuansa yang terciptakan pada suatu ruang.

Nuansa yang tercipta pada suatu ruang terbentuk melalui serangkaian proses yang dialami oleh penghuni terutama melalui salah satu panca indra kita, yaitu mata. Tema yang tepat dapat membantu para pengguna fasilitas untuk merasakan nuansa yang ingin disampaikan lewat pengaplikasiannya pada interior ruang. Contohnya, dengan menggunakan tema alam orang akan merasakan ruangan menjadi lebih santai dan hangat. Salah satu tema yang bisa menciptakan perasaan nyaman dan tenang ada tema laut.

Area publik Apartemen Voila ini menarik untuk menjadi bahan kajian interior yang unik dan menantang. Pada umumnya orang akan tidak terlalu memikirkan nuansa yang tercipta lewat interior ruang dan hanya memikirkan kelengkapan dari fasilitas yang disediakan. Adanya tantangan untuk mengubah kebiasaan inilah yang area publik Apartemen Voila sangat menarik untuk didesain. Melalui konsep desain interior yang baik diharapkan akan tercipta pengalaman baru yang dirasakan oleh penghuni yang tidak bisa diperoleh di lantai fasilitas pada apartemen lainnya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

a. Bagaimana menemukan konsep desain interior yang sesuai dengan karakteristik penghuni *Voila Apartment*?
b. Bagaimana menciptakan desain interior area publik *Voila Apartment* yang mampu menciptakan perasaan rileks pada para penghuni saat beraktifitas?
c. Bagaimana menampilkan *corporate image* dari Apartemen Voila yang merupakan salah satu jaringan perusahaan Ciputra World?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

a. Desain interior area publik *Voila Apartment* dengan tema laut yang modern
b. Mengetahui standart fasilitas yang didapat oleh para penghuni *Voila Apartment*
c. Dapat merancang interior area publik dengan pemilihan beberapa elemen tema laut yang tepat, agar penghuni dapat memanfaatkan fasilitas dengan rileks

Manfaat

Sebagai pertimbangan dalam perencanaan desain interior pada area publik *Voila Apartment* yang dapat meningkatkan kenyamanan para penghuni saat memanfaatkan fasilitas yang ada dan bersosialisasi dengan orang lain, sehingga mampu mengubah kebiasaan lama yang akan mempengaruhi psikologi dan kenyamanan penghuni apartemen.

1.4 RUANG LINGKUP DESAIN

a. Penentuan layout kebutuhan ruang dan studi aktifitas penghuni pada area publik *Voila Apartment.*
b. Penerapan elemen interior yang meliputi warna, bentuk, material, pencahayaan, dan penghawaan dengan penyesuaian terhadap target pemasaran *Voila Apartment.*

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1 TINJUAN TENTANG PT. CIPUTRA WORLD

Seperti yang kita ketahui, Ciputra World adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *developer property*. Perusahaan yang selalu berhasil menghadirkan kemewahan pada setiap proyeknya ini sangat mengutamakan kebutuhan pasar dalam mengerjakan dan mengembangkan proyeknya. Oleh karena itu, berbagai jenis observasi dilakukan oleh perusahaan sebelum memulai tender dengan konsultan arsitek. Observasi yang dilakukan antara lain observasi kebutuhan pasar, observasi pesaing yang bermain di segmen yang sama, observasi trend bangunan di luar negeri agar memiliki keunggulan dari pesaing yang lain, dan observasi kesalahan yang pernah dilakukan pada proyek sebelumnya. Setelah observasi selesai dilakukan baru tender dengan konsultan arsitek dilakukan dan proses desain dimulai.

2.1.1 VISI DAN MISI PERUSAHAAN

Visi

To develop a properti business group that strives on excellence and innovation and provides a better life for the society as well as bringing welfare and prosperity for the stakeholders.

Mengembangkan kelompok usaha properti yang berusaha pada keunggulan dan inovasi dan memberikan kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat serta membawa kesejahteraan bagi para pemangku kepentingan.

Misi

To become the frontrunner in properti business by striving to perform the best, to be professional and profitable, so as to become consumers' first choice, employees' most interesting and challenging workplace, shareholders' most profitable investment and provide a significant contribution to the nation.

Menjadi yang terdepan dalam bisnis properti dengan berusaha untuk melakukan yang terbaik, untuk bekerja secara profesional di bidangnya, sehingga menjadi pilihan yang pertama, menjadi tempat kerja yang menarik bagi karyawan dan konsumen, dan menjadi tempat investasi yang paling menguntungkan bagi .pemegang saham dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bangsa

2.1.2 FILOSOFI PERUSAHAAN

"Integrity, Professionalism, Entrepreneurship"

As the leading properti company in Indonesia, PT Ciputra Development Tbk ("the Company") is pioneered by Dr. (HC) Ir.Ciputra and family from a development of large scale residential and commercial properties project company and eventually flourish and recognized as the leading properti company in Indonesia. By implementing proper strategies coupled with directional performance, the Company currently has a great number of portfolios and land that brings the Company to be one of the largest and most diversified properti companies in Indonesia in terms of products, locations, and market segments.

The Company has been widely known and gaining trust from public through development of 70 projects spread across 30 big cities all over Indonesia covering residential, apartments, office buildings, shopping malls, hotels, Golf Courses, hospitals. The Company has successfully applied its excellence of various unique and modern concept into all its architectures of residential and commercial properti projects. The Company manages its projects by constantly emphasizing quality and splendor while achieving targets. Therefore the Company is successfully recognized by wider community as the leading properti company through main values of the Company which are Integrity, Professionalism, and Entrepreneurship.

"Integritas, Profesionalisme, Kewirausahaan"

Sebagai perusahaan properti terkemuka di Indonesia, PT Ciputra Development Tbk ("Perseroan") dipelopori oleh Dr (HC) Ir.Ciputra dan keluarga dari pengembangan skala besar perusahaan proyek properti perumahan dan komersial yang akhirnya berkembang dan diakui sebagai Perusahaan Properti terkemuka di Indonesia. Dengan menerapkan strategi yang tepat, ditambah dengan kinerja directional, perusahaan saat ini memiliki sejumlah besar portofolio dan tanah yang membawa perseroan ini menjadi salah satu yang terbesar dan paling beragam dalam hal produk, lokasi, dan segmen pasar.

Perusahaan telah dikenal luas dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat melalui pengembangan 70 proyek yang tersebar di 30 kota besar di seluruh Indonesia meliputi perumahan, apartemen, gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, hotel, Lapangan Golf, rumah sakit. Perseroan telah berhasil diterapkan keunggulannya dari berbagai konsep yang unik dan modern dalam semua arsitektur yang proyek properti perumahan dan komersial. Perusahaan ini mengelola proyek-proyek dengan terus-menerus menekankan kualitas dan keindahan. Oleh karena itu perseroan ini diakui oleh masyarakat luas sebagai perusahaan properti terkemuka melalui nilai-nilai utama perseroan yang memiliki Integritas, profesionalisme, dan kewirausahaan.

2.1.3 REFERENSI PROYEK PERUSAHAAN

Proyek Residential meliputi :

1. Apartemen
    - *The Via and The Vue Apartments*

Gambar 2.1 *The Via and The Vue Apartment*

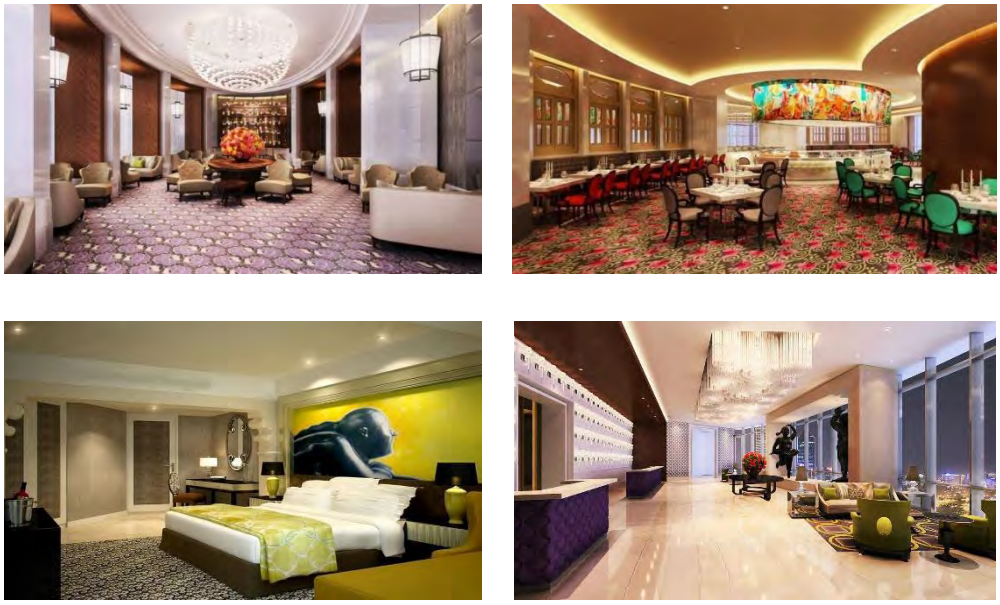
The Via and the Vue merupakan 2 *Tower Apartement* yang berdampingan dengan *Mall*, dengan tinggi 28 lantai dan total *Apartment strata title* sebanyak 413 unit. The Via and The Vue akan dilengkapi dengan fasilitas *outdoor* seluas 6.767 m2 dan pintu penghubung menuju Mall. The Via and The Vue mulai diserahkan kepada customer pada tahun 2011.

2. Soho
    - Skyloft a Lifestyle SOHO

Gambar 2.2 *Skyloft Soho*

Proyek ini merupakan produk kombinasi tempat tinggal dan bekerja yang nyaman. Direncanakan proyek ini memiliki 144 unit *SOHO* yang terletak di samping Hotel Ciputra World. Adanya fasilitas lengkap seperti *Sky Terrace* dengan *swimming pool* dan *lounge*, juga fasilitas komersial, seperti kafe, *Meeting Room*, dan kantor perbankan, yang mendukung seluruh kebutuhan perkantoran.

3. Hotel
   - Hotel Ciputra World Surabaya



Gambar 2.3 Ciputra World Hotel Surabaya

Hotel Ciputra World adalah 212 unit *strata* hotel dengan fasilitas lengkap yaitu *Sky Terrace* dengan kolam renang, pusat kebugaran, *Spa* dan *Sauna*, serta *Jacuzzi*. Hotel bintang lima ini dilengkapi juga dengan *Restaurant*, *Meeting Room*, *Function Room*, dan *Executive Lounge*. Hotel ini sudah beroperasi sejak 27 November 2014.

Proyek Commercial Space meliputi :

1. Ciputra World Mall Surabaya

Gambar 2.4 *Ciputra World Mall* Surabaya

Mall ini dibangun dalam 2 tahap. *The Mall* Phase 1 merupakan pusat perbelanjaan 6 lantai dengan luas 100.000 m2 dan memiliki 55.682 m2 Rentable area. Ciputra World Mall mengkombinasikan *Lifestyle* dan *Entertainment* dan ditargetkan untuk kelas menengah dan menengah atas. Mal ini dibuka pada tahun 2011. Sukses dengan Ciputra World Mall Surabaya tahap pertama, mega proyek *Super-Block* ini juga akan segera memperluas area *Mall*-nya dengan membangun *The Mall* Phase 2. Memiliki 6 lantai dengan luas total 60.000m2 dan 40.000m2 rentable area, *The Mall* Phase 2 yang diperkirakan mulai beroperasi pada penghujung tahun 2018 ini akan dilengkapi dengan *brand-brand* baru yang sudah lama dinantikan di Surabaya.

2. Office Tower

Gambar 2.5 *Ciputra World Office* Surabaya

Perkantoran pertama di kawasan *Super-Block* Ciputra World Surabaya dengan 30 lantai dan 486 unit tersedia. Perkantoran ini berdiri di atas Ciputra World Mall Surabaya yang dilengkapi dengan *Beauty* & *Wellness Centre*, *Meeting Room*, *Restaurant*, dan *Café*.

2.1.4 APARTEMEN

Apartemen memiliki beberapa pengertian, yaitu :

a. Apartemen adalah ruang atau sekelompok ruang kamar yang dimaksudkan sebagai pemukiman tempat tinggal, biasanya salah satu dari banyak kelompok yang sama.
b. Apartemen adalah suatu kelompok ruang yang mempunyai kelompok unit yang sama yang dirancang khusus untuk hunian.
c. Apartemen adalah semua unit hunian tempat tinggal keluarga kecuali sebuah rumah tinggal berdiri sendiri sebagai satu keluarga.
d. Apartemen adalah bangunan yang terdiri dari tiga unit atau lebih rumah tinggal di dalamnya dan merupakan suatu kehidupan bersama pada lingkungan tanah terbatas, dan masing – masing unit hunian itu dapat dimiliki atau dibangun terpisah.
e. Apartemen adalah kamar atau beberapa kamar atau ruangan yang diperuntukkan sebagai tempat tinggal, terdapat di dalamnya suatu bangunan yang biasanya mempunyai kamar atau ruangan lain semacam itu.

Dari beberapa pengertian apartemen ini maka dapat disimpulakan bahwa apartemen adalah suatu bangunan yang terdiri dari beberapa unit hunian atau rumah tinggal dan dibangun secara bersusun serta dilengkapi dengan fasilitas penunjang.

2.1.5 FASILITAS (AREA PUBLIK)

Ada 2 jenis fasilitas, yaitu fasilitas umum dan fasilitas sosial.

a. Fasilitas umum adalah fasilitas yang diadakan untuk kepentingan umum. Contoh dari fasilitas umum adalah seperti jalan, angkutan

umum, saluran air, jembatan, *fly over*, *under pass*, halte, alat penerangan umum, jaringan listrik, banjir kanal, trotoar, jalur *busway*, tempat pembuangan sampah, dan lain sebagainya.

b. Fasilitas sosial adalah fasilitas yang diadakan oleh pemerintah atau pihak swasta yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum dalam lingkungan pemukiman. Contoh dari fasilitas sosial (fasos) adalah seperti puskemas, klinik, sekolah, tempat ibadah, pasar, tempat rekreasi, taman bermain, tempat olahraga, ruang serbaguna, makam, dan lain sebagainya. Jika dilihat dari pengertian yang ada memang sepertinya tidak jauh berbeda. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, fasilitas umum dan fasilitas sosial memiliki arti yang berbeda.

Arti definisi dan perbandingan antara fasilitas umum dan fasilitas sosial ini lebih mengarah kepada pendapat pribadi. Fasilitas umum dan fasilitas sosial adalah milik bersama yang harus dijaga dan dirawat dengan baik agar bisa selalu dimanfaatkan secara maksimal untuk jangka panjang. Warga masyarakat dapat saling bahu-membahu untuk membangun dan atau memperbaiki jika memang sangat diperlukan tanpa bergantung kepada pemerintah. Tanpa adanya fasilitas umum dan fasilitas sosial yang memadai akan membuat hidup menjadi lebih sulit.

2.1.5.1 FASILITAS PENUNJANG APARTEMEN

Ciputra melengkapi apartemen terbarunya, *Voila Apartment*, dengan berbagai macam fasilitas, diantaranya *fitness centre*, *multifunction room*, *games room*, *swimming pool*, *jogging track*, dan sauna.

a. *Fitness centre*

Dalam arti luas *fitness centre* memiliki makna ruang atau gedung olahraga yang digunakan sebagai sarana yang baik untuk pendidikan melatih fisik dan intelektual orang muda. Di dalam *fitness centre* inilah pemuda-pemuda dilatih fisiknya untuk menanamkan rasa disiplin dan sportif dalam berlaga di lomba olahraga. Bagi sebagian orang *fitness*

centre identik dengan orang-orang berbadan kekar yang tengah melatih otot-ototnya dengan peralatan pembentuk badan yang serba modern serta didampingi instruktur yang berpengalaman. Singkat kata, *fitness centre* adalah suatu sarana bagi mereka yang ingin menyegarkan badan dengan melakukan olahraga, yang dapat melenturkan tubuh, mengencangkan otot dan membuat tubuh menjadi lebih fit. Seiring dengan semakin kompleksnya jenis aktivitas dalam berolahraga, kini pengertian *fitness* menjadi lebih sebagai media yang menawarkan berbagai macam solusi, mulai dari konsultasi kesehatan, pemilihan olahraga yang tepat untuk mengatasi masalah pembentukan badan, hingga sebagai sarana bersosialisasi dan mendapatkan komunitas baru.

b. *Multifunction room*

Multifunction room atau ruang serbaguna merupakan suatu ruang yang dapat diubah-ubah sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penghuni. Ruang serbaguna biasanya dibuat tanpa sekat dan dilengkapi dengan perabotan yang multifungsi untuk mempermudah perubahan fungsi ruang. Dengan semakin berkembangnya jaman, jenis pemanfaatan ruang serbaguna juga semakin beraneka raga.

Pada umumnya, ruang serbaguna pada apartemen dimanfaatkan sebagai *meeting room* dan kegiatan berkelompok lainnya. Di hunian kalangan atas seperti *Voila Apartment* yang sangat menjunjung tinggi privasi, para penghuni mengharapkan ruang serbaguna ini juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat ibadah pada saat ada kerabat yang meninggal.

c. *Games room*

Games room merupakan arena yang dikhususkan untuk kegiatan bermain, baik untuk anak kecil dan orang dewasa. *Games room* tentunya diisi dengan berbagai macam permainan, baik itu elektronik maupun non elektronik.

d. *Swimming pool*

Swimming pool adalah suatu konstruksi buatan yang dirancang untuk diisi dengan air dan digunakan untuk berenang, menyelam, atau aktivitas air lainnya. Kolam renang pribadi adalah simbol status bagi pemiliknya, karena membutuhkan banyak tempat dan biaya perawatan yang besar. Kolam renang umum biasanya adalah bagian dari pusat kebugaran jasmani atau taman rekreasi, dengan fasilitas-fasilitas lainnya meliputi sauna, lapangan olahraga renang (squash, tenis, dll) dan rumah makan. Untuk menjernihkan dan mendisfeksi air biasanya digunakan kaporit

e. *Jogging track*

Jogging track merupakan tempat khusus untuk bisa berolahraga *jogging*. Biasanya *jogging track* ini ada di tempat yang disediakan khusus baik di stadion maupun di area olahraga di tengah kota. Semakin banyak orang yang menyadari jika *jogging* menyehatkan, maka dibuatah tempat *jogging* khusus yang disebut dengan istilah *jogging track*. *Track* khusus *jogging* biasanya dibuat dipinggir jalan, atau di taman kota. Dengan track khusus ini, pelari bisa melakukan *jogging* dengan nyaman.

f. Sauna

Istilah sauna berasal dari Bahasa Finlandia kuno yang merujuk kepada pemandian tradisional Finlandia. Dalam bahasa Baltik lainnya, istilah sauna tidak mesti merujuk kepada bangunan pemandian. Istilah ini juga dapat merujuk kepada bangunan kecil, kabin, atau pondok untuk nelayan. Sauna adalah suatu ruangan kecil yang dirancang agar pengguna dapat menikmati aktivitas mandi uap, atau pemanasan tubuh, baik secara basah ataupun kering. Istilah sauna, secara luas juga dapat merujuk kepada keseluruhan bangunan atau fasilitas yang memiliki ruangan untuk mandi uap ini. Uap air dan panas tinggi bertujuan agar penggunanya dapat berkeringat. Secara umum sauna dapat dibagi dalam dua jenis: sauna biasa yang memanaskan udara atau sauna infra merah

yang memanaskan benda dalam ruangan itu. Sauna infra merah dapat menggunakan berbagai material seperti arang, serat karbon, dan lain-lain.

2.2 TINJAUAN TENTANG TEMA LAUT

Laut adalah kumpulan air asin yang sangat banyak dan luas di permukaan bumi yang memisahkan atau menghubungkan suatu benua dengan benua lainnya dan suatu pulau dengan pulau lainnya. Air laut merupakan campuran dari 96,5% air murni dan 3,5% material lainnya seperti garam-garaman, gas-gas terlarut, bahan-bahan organik dan partikel-partikel tak terlarut. Sifat-sifat fisis utama air laut ditentukan oleh 96,5% air murni

2.2.1 DEFINISI TEMA LAUT

Memiliki satu tema tertentu dalam interior bisa menghasilkan suasana tertentu. Bila tema tersebut bisa membawa nuansa apa yang baik, tentunya akan membuat penghuni merasa betah berlama-lama di dalam ruangan tersebut. Salah satu tema yang bisa diaplikasikan dalam desain interior adalah laut.

Bagi sebagian orang, meskipun laut mengandung sejuta misteri, namun laut menyimbolkan kebebasan dan rasa lepas. Apalagi ketika memandang birunya langit di batas horizon. Benda-benda laut ataupun benda-benda bergambar binatang laut dapat menjadi tema utama interior dalam ruangan.

Tidak hanya dapat memajang ornamen-ornamen yang berbau laut tapi unsur laut pun bisa dimasukkan dengan memberikan warna yang sesuai seperti warna biru, cokelat, bahkan oranye yang juga menggambarkan langit saat senja. Warna-warna ini dapat kita aplikasikan pada dinding, sehingga membuat ruang terlihat lebih rileks dan tenang.

Bukan hanya dinding saja, warna dengan tema laut dapat pula dipadukan dengan warna furnitur yang senada, ditambah dengan beberapa elemen estetis yang bermotif benda laut. Hal ini akan membuat desain interior yang bertemakan laut akan semakin terlihat.

Selain menggunakan warna dengan tema laut, binatang-binatang laut sebagai pajangan yang ditaruh di meja, lemari hias ataupun di dinding juga bisa membantu menghadirkan tema laut yang menenangkan. Binatang-binatang laut tersebut dapat dipajang dalam satuan maupun dalam jumlah banyak (koleksi). Jika berupa koleksi, akan lebih baik bila disusun berdasarkan jenisnya. Misalkan kelompok kerang ditempatkan dalam satu deret. Kemudian kelompok siput pada deret yang lain. Dapat pula disusun selang-seling sehingga menciptakan kombinasi bentuk yang beraneka. Selain dipajang secara berkelompok, elemen estetis ini juga bisa dimanfaatkan sebagai aksesori pelengkap pada kap lampu, dudukan lampu, akuarium, korden, atau taplak meja.

2.2.2 MACAM-MACAM UNSUR LAUT

Laut merupakan salah satu fenomena alam yang indah yang terbentuk dari beberapa unsur. Unsur – unsur yang menggambarkan laut diantaranya adalah air, ombak, kapal, dan komposisi warna- warna alam, seperti biru, cokelat, oranye, bahkan hijau. Unsur-unsur inilah yang akan terlintas di dalam pikiran untuk pertama kalinya ketika kata laut diucapkan.

a. Air

   Seperti yang kita ketahui, pada saat berada di laut kita akan melihat hamparan air yang sangat luas. Terkadang tidak hanya warna biru, warna kehijauan juga bisa nampak pada saat kita melihat air laut. Hal ini dikarenakan biota yang terdapat di laut berbeda-beda jenisnya sesuai dengan letak laut tersebut.

b. Ombak

   Dalam bidang oseanografi, ombak dikenal sebagai gelombang dalam *(internal wave)*. Ombak memiliki bentuk yang indah dan unik. Keindahan ombak ini tentunya sudah menjadi inspirasi banyak orang dalam mendapatkan ide untuk mendesain ataupun membuat suatu karya.

c. Kapal

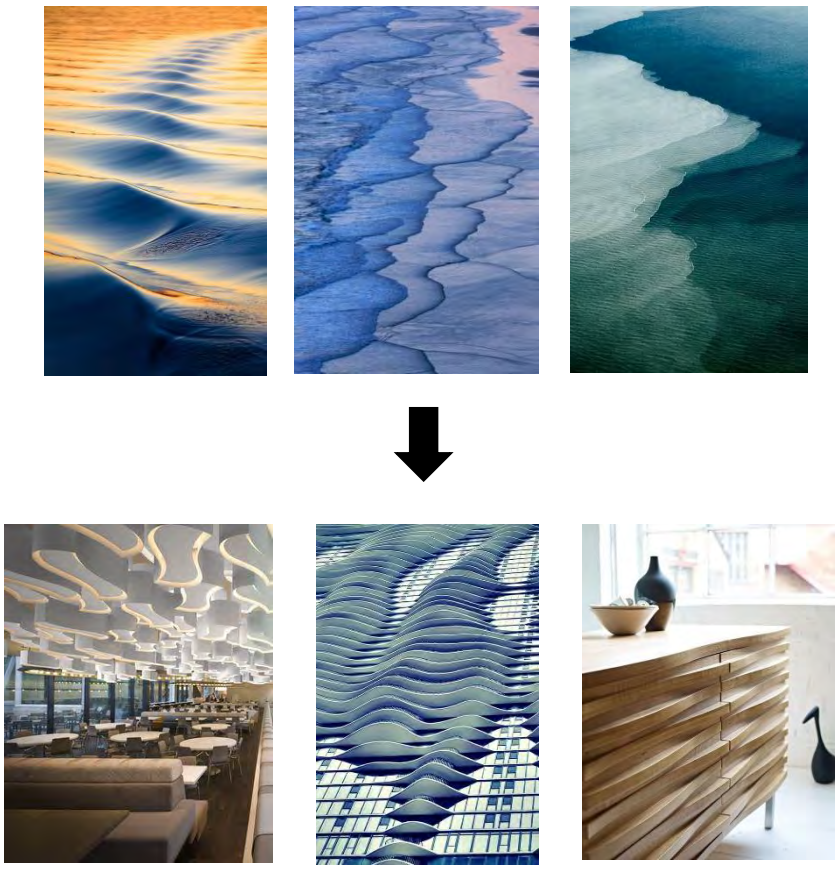
Kapal adalah kendaraan pengangkut penumpang dan barang di laut (sungai dsb) seperti halnya sampan atau perahu yang lebih kecil. Kapal biasanya cukup besar untuk membawa perahu kecil seperti sekoci. Sedangkan dalam istilah inggris, dipisahkan antara ship yang lebih besar dan boat yang lebih kecil. Secara kebiasaannya kapal dapat membawa perahu tetapi perahu tidak dapat membawa kapal. Ukuran sebenarnya dimana sebuah perahu disebut kapal selalu ditetapkan oleh undang-undang dan peraturan atau kebiasaan setempat. Berabad-abad kapal digunakan oleh manusia untuk mengarungi sungai atau lautan yang diawali oleh penemuan perahu.

d. Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna suatu karya desain akan mempunyai arti dan nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Dengan warna dapat diciptakan suasana ruang yang berkesan kuat, menyenangkan dan sebagainya sehingga secara psikologis memberi pengaruh emosional (Pile, 1995).

2.2.3 TRANSFORMASI BENTUK TEMA LAUT

a. Ombak



Gambar 2.6 Transformasi bentukan tema laut sebagai elemen pada interior

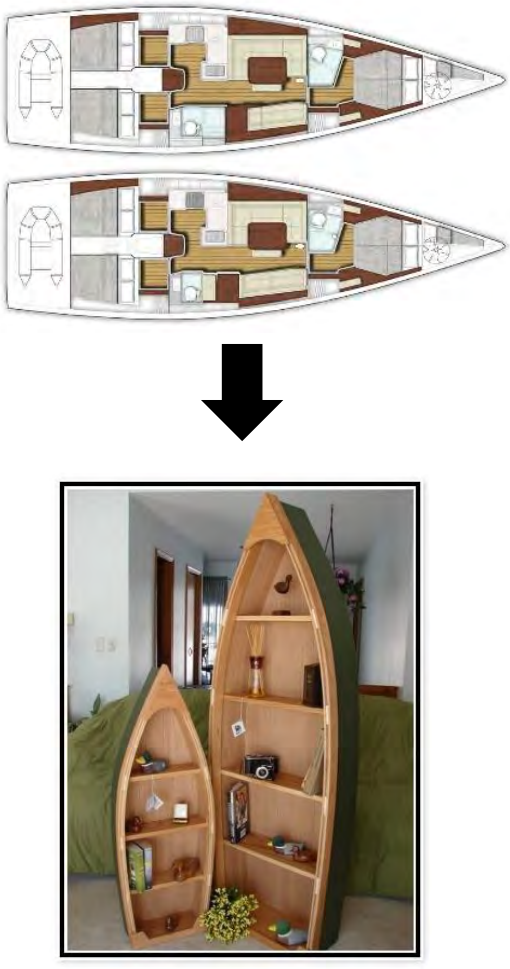
Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, ombak saat identik dengan laut. Apabila kita mendengar kata laut, ombaklah yang pertama kali terlintas di benak kita. Bentuk ombak yang tidak teratur dan selalu berubah ini dapat kita manfaatkan untuk diaplikasikan pada interior suatu ruang. Seperti gambar di atas bisa kita lihat beberapa bentukan yang terinspirasi dari bentukan ombak yang kemudian diolah kembali menjadi sesuatu yang mengandung nilai seni.

Pada gambar pertama bisa kita lihat bahwa lekukan dari ombak dimanfaatkan bentuknya yang kemudian diaplikasikan sebagai bentukan

ceiling. Dapat dilihat juga bahwa hal yang sama dimanfaatkan pada tampak depan suatu arsitektur suatu gedung yang terdapat di China.

Pada gambar ketiga bentuk ombak yang tidak tentu diberi suatu keteraturan sehingga bisa diaplikasikan sebagai inspirasi dalam menciptakan furniture dengan bentuk yang unik.

b. Kapal



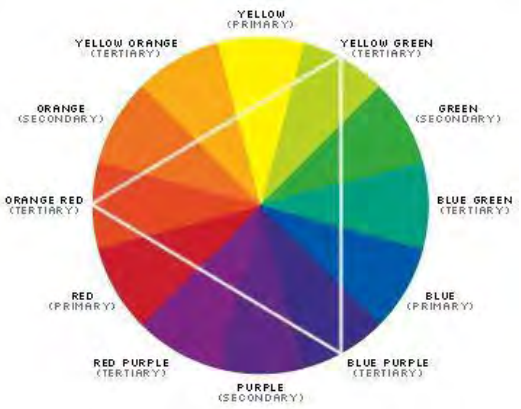
Gambar 2.7 Salah satu contoh transformasi bentuk tema laut

Pada gambar diatas dapat kita lihat bentuk dari kapal yang dimanfaatkan sebagai furniture, yaitu sebagai meja dan lemar pajang. Bentukan meja diambil dari bentuk garis terluar pada kapal jika kita lihat dari atas. Sedangkan untuk lemari pajang, tidak banyak perubahan pada bentuk asli kapal, hanya saja kapal yang biasanya dalam posisi

2.3 WARNA

2.3.1 PENGELOMPOKAN WARNA

a. Warna netral



Gambar 2.8 Diagram Pengelompokan Warna

Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

b. Warna kontras atau komplementer

Gambar 2.9 Diagram Pembagi Warna Kontras

Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna

sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan menolah nilai ataupun kemurnian warna.

c. Warna panas

Gambar 2.10 Diagram Warna Panas

Warna panas adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.

d. Warna dingin

Warna dingin adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

2.3.2 KOMPOSISI WARNA

a. Komposisi Warna Harmonis

Komposisi warna harmonis berarti paduan dua buah warna atau lebih, yang selaras sehingga membentuk paduan warna yang sempurna dan merupakan satu kesatuan, Komposisi warna harmonis dibuat berdasarkan skema warna yang mengacu pada *lingkaran warna* yang

ditemukan oleh Sir David Brewster[1] dan disempurnakan oleh Albert Munsell[2] yang kemudian disebut Sistem Munsell. Konsep ini menghasilkan beberapa komposisi warna harmonis yaitu Monokromatik (*monochromatic*), Analog (*analogous*), dan beberapa komposisi Komplementer[3].

Komposisi warna analog adalah penyusunan beberapa warna yang seiring, di dalam Lingkaran Warna Munsell yang terletak berdekatan dan memiliki nilai kekuatan warnanya tidak jauh berbeda.

Komposisi warna komplementer, atau disebut juga warna kontras merupakan perpaduan dua warna atau lebih yang memiliki posisi/letak yang berseberangan dalam Lingkaran Warna Munsell. Komposisi *direct complement* atau kontras langsung terdiri dari 2 warna yang berseberangan. Apabila satu warna dipertentangkan dengan dua warna disebelah warna komplemennya, susunan warna demikian disebut *split complement* atau kontras terpisah.

Komposisi warna monokrom adalah komposisi warna yang paling sederhana. Jumlah warna yang terlibat hanya satu, namun dipadukan dengan campuran warna itu dengan warna netral putih atau hitam. Kombinasinya bisa saja terdiri dari merah, merah muda, merah pucat/pastel, maroon atau kombinasi warna biru, yang terdiri dari biru muda, biru tua, biru laut, dan biru pastel.

b. Komposisi Warna Disharmonis

Komposisi warna disharmonis dapat diartikan sebagai paduan dua warna atau lebih, yang tidak selaras sehingga membentuk paduan warna yang tidak sempurna dan tidak mempunyai satukesatuan (Lomelaars, 1968). Komposisi warna disharmonis merupakan komposisi yang disusun tidak dengan menggunakan skema warna yang didasarkan atas Lingkaran Warna Munsell. Ching (1996) berpendapat bahwa cocok atau

[1] Sir David Brewster, 1980
[2] Darmaprawira, 2002
[3] *Direct Complement*, *Triad Complement, Split complement, Alternate Complement,* and *Tetrad*, Allen & Stimpson, 1994; Ching, 1996; Levenson, 1980

tidaknya suatu warna dengan warna yang lain pada akhirnya tergantung pada bagaimana dan di mana warna tersebut digunakan, dan bagaimana warna tadi cocok dalam skema warna. Komposisi warna yang sebaiknya dihindari dalam kaitannya dengan respon visual manusia adalah penggunaan pasangan warna dalam skema warna komplementer dan pengaturan komposisi yang menggunakan lebih dari tujuh warna[4].

Kriteria komposisi warna harmonis dalam hal ini mengacu pada skema warna yang didasarkan atas Lingkaran Warna Munsell. Dalam eksperimen, komposisi warna harmonis menggunakan skema warna monokrom biru, dengan pertimbangan kesederhanaan dan kemudahan dalam aplikasinya. Skema warna monokrom adalah skema yang efektif dan paling sering digunakan pada ruang-ruang interior bangunan publik. Warna tunggal dapat memberi variasi diantara gradasi warna, dari warna terang sampai yang tergelap, dan dari intensitas tinggi sampai ke netral. Masing – masing warna dengan ragamnya menciptakan cita rasa kesatuan dan keselarasan. Penerapan skema warna monokromatik adalah cara yang paling aman dan efektif [5] (Levenson, 1980).

2.3.3 PENGARUH WARNA TERHADAP PSIKOLOGI MANUSIA

Keberadaan warna di alam telah terbukti memberikan pengaruh pada semua makhluk hidup yang ada di dalamnya. Sebagai contoh, warna merah dan biru adalah dua warna yang paling optimal dalam mempercepat laju fotosintesis pada tumbuhan. Pada hewan, warna membantu membedakan bahan makanan mentah atau matang (buah matang berwarna merah sementara yang masih mentah berwarna hijau).

Secara umum, warna dapat didefinisikan sebagai suatu spektrum yang terdapat di dalam cahaya, di mana identitas dari warna ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut. Isaac Newton telah berhasil

[4] Durret dan Trezone, *Bridger*, 1995
[5] Levenson, 1980

mendemonstrasikan pergerakan warna dalam bentuk gelombang melalui percobaannya menggunakan sebuah prisma kaca.

Selain berpengaruh pada reaksi biologis makhluk hidup, warna juga memberi berbagai pengaruh pada kondisi psikologis manusia. Warna memiliki berbagai karakteristik energi yang berbeda – beda apabila diaplikasikan pada tubuh. Pembelajaran mengenai pengaruh warna terhadap perilaku, emosi dan fisik manusia ini dikenal dengan sebutan psikologi warna[6].

Psikologi warna banyak diterapkan dalam perancangan interior suatu ruangan. Penggunaan warna adalah fokus utama dalam desain interior dan merupakan suatu faktor penting penentu kesuksesan suatu proyek[7]. Pemilihan warna yang salah dalam suatu ruangan, dapat menimbulkan perasaan yang kurang nyaman atau bahkan membawa dampak buruk bagi kondisi psikologis seseorang, khususnya bagi orang – orang dengan kebutuhan khusus, seperti penderita cacat mental atau autisme. Bagi para penderita autisme, pemilihan warna dalam ruangan harus diperhatikan secara jeli. Pemilihan warna dalam ruang ini akan berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan mereka, seperti kebutuhan akan rasa aman, nyaman, dan hangat. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih warna – warna pastel yang lembut dengan intensitas rendah. Warna – warna gelap dalam sebuah ruangan, akan menimbulkan perasaan takut dan bahkan depresi.

Setiap warna memiliki potensi untuk memberikan efek yang positif maupun negatif pada seseorang. Penggunaan warna berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang akan mempengaruhi tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan dari ketiganya dalam diri manusia. Berikut ini adalah beberapa contoh pengaruh warna terhadap manusia :

1. Warna merah merupakan warna yang cukup dominan. Penggunaan warna ini pada suatu objek seringkali membuat objek tersebut tampak lebih dekat dari sebenarnya, sehingga mata kita cenderung lebih cepat

[6] Hartini, 2007
[7] John Pile, *Color in Interior Design, 1997,* halaman 1

mengidentifikasi warna merah dalam suatu ruangan. Warna merah memiliki pengaruh besar pada *mood*pria, karena warna ini menciptakan reaksi yang emosional.

2. Warna biru memberikan efek yang cenderung menenangkan. Warna ini seringkali diasosiasikan dengan warna langit atau lautan, juga dianggap sebagai warna favorit dunia karena efeknya yang membawa perasaan damai. Warna biru pekat akan menstimulasi pemikiran yang jernih, sementara warna biru muda akan membantu meningkatkan konsentrasi. Warna ini sangat baik dipakai untuk mengatasi sakit tenggorokan, asma ataupun migren. Di sisi lain, penggunaan warna biru pada ruangan secara berlebihan dapat menimbulkan kesan dingin dan tidak bersahabat, bahkan terkadang membawa perasaan sedih atau depresi.
3. Warna kuning menimbulkan perasaan ceria dan optimis. Warna ini banyak mempengaruhi manusia secara mental dan emosional. Penggunaan warna ini secara tepat dalam ruangan, menimbulkan kesan bersahabat dan seringkali membantu meningkatkan kreativitas seseorang. Warna ini sangat cocok dipakai untuk menetralkan rasa gugup, karena cenderung meningkatkan rasa percaya diri seseorang. Walaupun demikian, penggunaan warna kuning hendaknya dikombinasikan dengan warna – warna lain, karena memiliki kecenderungan untuk memancing terjadinya perdebatan.
4. Warna hijau membawa kesan yang menyegarkan karena diasosiasikan dengan alam dan tumbuhan. Warna hijau memberikan rasa aman, juga keseimbangan dan harmoni. Warna ini cocok digunakan dalam ruangan peristirahatan karena membawa perasaan damai dan ketenangan. selain itu, warna ini juga dipercaya dapat memperbaiki pengelihatan seseorang. Namun demikian, terlalu banyak warna hijau dalam suatu ruangan dapat menimbulkan kebosanan.
5. Warna oranye merupakan hasil pencampuran warna merah dan kuning. Dengan adanya kombinasi dua warna tersebut, warna oranye mempengaruhi manusia baik secara fisik maupun mental. Warna oranye

dapat meningkatkan nafsu makan dan memberikan kenyamanan, sehingga sangat cocok digunakan di ruang makan atau ruang keluarga. Selain itu, warna ini membawa perasaan hangat dan menyenangkan. Dalam terapi pengobatan, warna oranye dipakai untuk mengatasi kelainan ginjal atau paru – paru, juga mengobati bronkhitis. Dampak negatif dari penggunaan warna ini secara berlebihan adalah menyebabkan berkurangnya tingkat keseriusan dalam belajar atau bekerja.

6. Warna hitam memberikan kesan yang glamor dan elegan. Selain itu, warna ini juga menciptakan suasana yang cenderung serius dalam suatu ruangan. Warna hitam juga sering dipakai untuk menekan nafsu makan yang berlebihan, misalnya dengan cara melapisi meja dengan taplak berwarna hitam. Dalam konotasi yang negatif, warna ini menimbulkan ketakutan akan gelap atau perasaan tidak aman.
7. Warna putih melambangkan kemurnian atau kesucian. Warna ini banyak digunakan di rumah sakit karena memberikan kesan higienis dan steril. Secara visual, penggunaan warna ini pada suatu ruangan akan memberikan ilusi bahwa ruangan tersebut lebih tinggi daripada yang sebenarnya. Penggunaan warna putih secara berlebihan cenderung memberi kesan tidak ramah.
8. Warna merah muda merupakan hasil pencampuran warna merah dan putih. Warna ini melambangkan sifat yang feminim dan memberikan kesan santai. Namun faktanya, warna ini juga seringkali membuat orang merasa lesu dan kurang bersemangat. Dampak negatif dari warna merah muda ini sering dimanfaatkan dalam bidang olahraga. Dalam sebuah pertandingan, seringkali warna merah muda digunakan dalam ruang ganti lawan dengan tujuan untuk menekan semangat dari tim lawan.
9. Warna cokelat terdiri dari warna merah, kuning dan hitam. Sama seperti warna hitam, cokelat juga menimbulkan kesan yang serius, tetapi warna cokelat lebih menonjolkan sisi lembut dan kehangatan.

10. Warna ungu memberikan kesan mewah dan seringkali dikaitkan dengan kerohanian. Warna ini juga dapat mendorong manusia untuk melakukan perenungan atau meditasi. Selain itu, warna ini juga sering digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri seseorang dan mengurangi rasa putus asa.

Selain warna – warna spesifik yang telah disebutkan di atas, dimensi warna yang lain seperti intensitas, *chroma*, *value,* dan temperatur warna juga turut berperan dalam mempengaruhi kondisi psikologis manusia. Komposisi warna dengan *value* yang kontras akan meningkatkan ketelitian dan objektivitas. Sementara komposisi warna – warna gelap akan menimbulkan kesan yang misterius atau rasa takut. Warna – warna dengan intensitas yang tinggi terlihat menarik dan memicu terjadinya aktivitas.

2.3.4 PENGARUH WARNA TEMA LAUT PADA INTERIOR

Warna yang dipilih untuk interior sebuah ruangan akan menentukan suasana yang akan tercipta di dalam ruangan tersebut. Salah satu warna favorit yang banyak digunakan untuk interior ruangan adalah warna dengan tema laut, seperti cokelat yang mewakili warna kayu pada dek, warna biru yang mewakili warna laut dan langit, bahkan warna oranye juga dianggap mewakili tema laut karena warna langit saat senja yang terlihat pada saat berada di laut. Warna biru dapat diaplikasikan pada setiap elemen interior, seperti pada dinding, furnitur, dan lantai.

a. Dinding

Seperti pada umumnya, untuk menggunakan warna biru sebagai warna utama di dalam ruangan, warna biru dapat diaplikasikan untuk dinding dalam ruangan. Warna biru yang santai, nyaman, dan menenangkan adalah warna biru yang terang. Jika dinding sudah menggunakan warna biru langit – langit ruang tamu dapat menggunakan warna putih terang.

b. Furniture

Perabot atau furniture dengan warna biru juga dapat digunakan dengan shade yang berbeda. Atau bisa juga menggunakan warna lain. Warna yang cocok untuk dipadukan dengan warna biru adalah warna coklat, putih, merah, dan orange. Warna biru pada furniture juga akan membawa perasaan penggunanya menjadi lebih santai dan rileks.

c. Lantai

Pemilihan motif dan warna lantai dengan nuansa biru sebenarnya dapat disesuaikan dengan selera pribadi masing – masing. Untuk memberikan kesan yang ceria, menggunakan lantai bermotif dapat menjadi ide yang bagus. Motif ini juga bisa membantu membawa tema laut dengan memilih motif yang menyerupai ombak, awan, atau perahu. Tetapi pilihan yang cukup populer adalah warna coklat dengan tekstur kayu.

2.4 APLIKASI TEMA LAUT PADA DESAIN INTERIOR

Ada banyak cara untuk mengaplikasikan tema laut pada interior karena banyak sekali karakteristik dari tema laut itu sendiri. Berikut adalah beberapa cara aplikasi tema laut sesuai dengan fungsi dan kegunaan dari suatu ruang:

a. Motif Tema Laut

Gambar 2.11 Aplikasi motif tema laut pada elemen interior

Pada interior ruang di atas, tema laut dihadirkan dengan memanfaatkan motif tema laut, yaitu *stripe*, pada elemen estetis di interior. Pada gambar pertama dan kedua bisa kita lihat bahwa motif stripe diaplikasikan pada karpet dan sarung bantal. Selain untuk menunjukkan tema laut, motif ini juga bisa membuat ruangan terasa lebih lapang.

b. Warna Tema Laut

Gambar 2.12 Aplikasi warna tema laut pada elemen interior

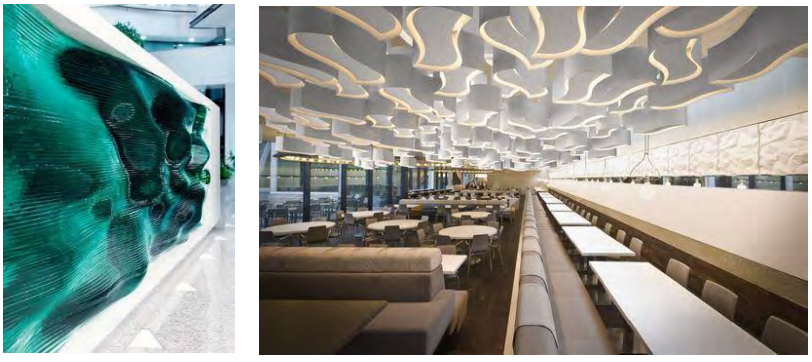
Pada gambar diatas, nuansa laut ditampikan dengan menggunakan warna yang menjadi cirikhas dari laut, yaitu biru. Warna biru ini diaplikasikan tidak hanya pada material, tapi juga pada pencahayaan pada ruangan. Hal ini bisa kita lihat pada gambar kedua. Dengan pengaturan yang bagus, cahaya dengan warna biru dapat membuat ruangan memiliki nuansa lautan.

c. Material Kayu

Gambar 2.13 Aplikasi material tema laut pada elemen interior

Seperti yang kita tahu, material kayu sangat identik dengan tema laut karena material kayulah yang digunakan untuk pembuatan kapal dan juga merupakan material deck yang biasanya ada di pesisir. Penggunaan material kayu pada elemen – elemen interior, seperti lantai, dinding, dan plafond dapat menghadirkan nuansa laut secara halus, seperti yang kita lihat pada contoh interior di atas.

d. Bentukan Elemen Laut



Gambar 2.14 Aplikasi bentukan tema laut pada elemen interior

Bentukan – bentukan yang terinspirasi dari tema laut dapat membantu menghadirkan nuansa laut pada suatu ruang. Contohnya pada kedua gambar di atas. Bentukan yang terinspirasi dari ombak diolah dan kemudian diaplikasikan pada elemen interior, seperti pada dinding (gambar 1) dan pada plafon (gambar kedua).

2.5 STUDI EKSISTING

a. Lokasi

Gambar 2.15 Voila Apartment Surabaya

Apartemen Voila merupakan sebuah gedung *Apartement* dengan 236 unit *Apartement* mewah yang berlokasi disamping *Skyloft SOHO*. Bangunan mewah ini terdiri atas 30 lantai dengan maksimal delapan unit di tiap lantai dan di desain oleh DP Architects, konsultan arsitektur ternama dari Singapura. Seluruh permukaan lantai *Apartement* dibalut marmer. Adanya balkon di setiap unit serta *Sky Terrace* yang dilengkapi hijaunya pepohonan pada beberapa unit tertentu menjadikan suasana *The Voila Apartment* sangat berbeda. Apartemen dengan konsep yang mewah ini berlokasi di Jalan Mayjend Sungkono yang merupakan lokasi padat penghuni yang terletak di surabaya bagian barat.

a. Visi Misi dan Struktur Organisasi

Visi

To develop a properti business group that strives on excellence and innovation and provides a better life for the society as well as bringing welfare and prosperity for the stakeholders.

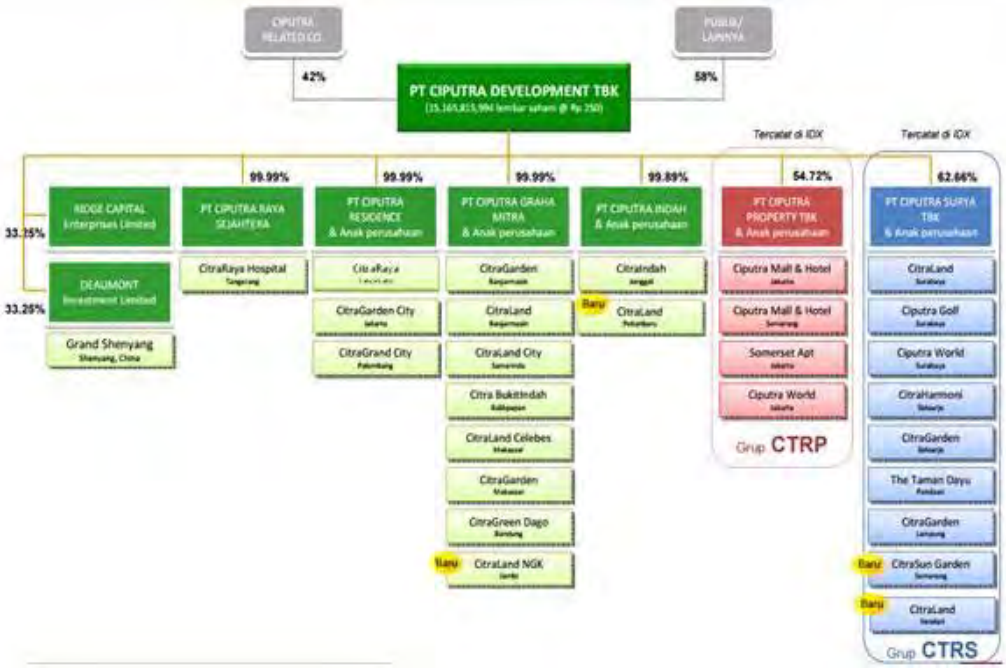
Mengembangkan kelompok usaha properti yang berusaha pada keunggulan dan inovasi dan memberikan kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat serta membawa kesejahteraan bagi para pemangku kepentingan.

Misi

To become the frontrunner in properti business by striving to perform the best, to be professional and profitable, so as to become consumers' first choice, employees' most interesting and challenging workplace, shareholders' most profitable investment and provide a significant contribution to the nation.

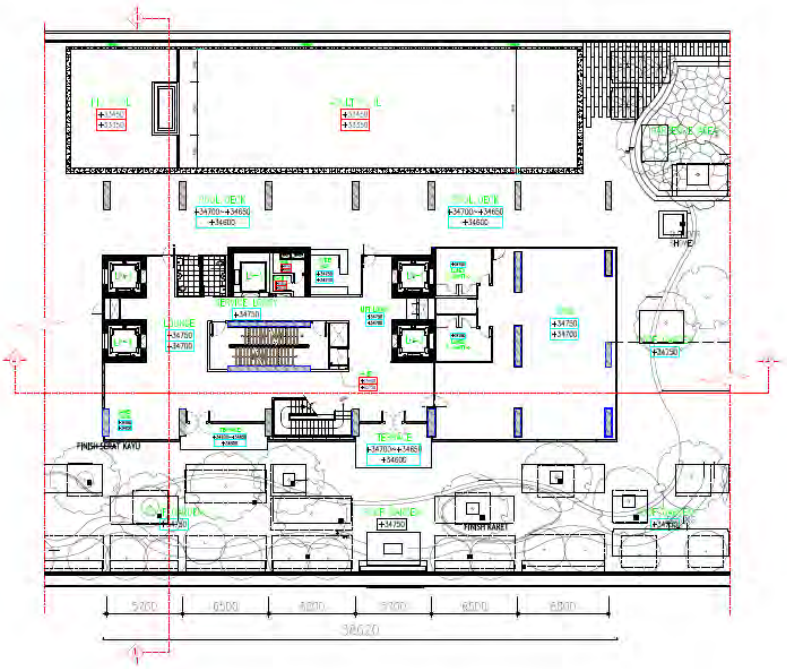
Menjadi yang terdepan dalam bisnis properti dengan berusaha untuk melakukan yang terbaik, untuk bekerja secara profesional di bidangnya, sehingga menjadi pilihan yang pertama, menjadi tempat kerja yang menarik bagi karyawan dan konsumen, dan menjadi tempat investasi yang paling menguntungkan bagi .pemegang saham dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bangsa

b. Struktur Perusahaan



Gambar 2.16 Struktur Organisasi PT. Ciputra World

c. Analisa Denah



Gambar 2.17 Denah Eksisting Apartemen Voila

Pada denah ini bisa kita lihat bahwa lantai fasilitas pada apartemen Voila memiliki konsep semi outdoor. Untuk fasilitas fitness center, multipurpose room, dan games room letaknya ada di dalam ruang. Sedangkan untuk sauna, kolam renang, dan jogging track letaknya di luar ruang. Selain fasilitas yang disediakan pada umunya ini, terdapat juga area yang khusus disediakan apabila ingin mengadakan barbeque party.

Area games room pada denah ini memiliki luas ruangan yang cenderung sempit. Hal ini harus diperhatikan agar pemilihan material, warna dinding, dan furniture bisa disesuaikan. Selain itu karena konsepnya semi outdoor, penempatan letak – letak ruang fasilitas juga harus diperhatikan agar alur dalam beraktivitas dapat berjalan dengan semestinya.

Penempatan ruang pada lantai fasilitas harus diatur sesuai dengan fungsinya agar penghuni dapat merasakan kemudahan akses. Selain itu, fasilitas pendukung, seperti bar makanan dan minuman pada fitness centre serta area bilas pada kolam renang juga harus dipikirkan penempatannya agar kegunaannya sebagai fasilitas pendukung dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal.

d. Analisa Fungsi Ruang

Voila Apartment dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas, diantaranya *fitness centre*, *multifunction room*, *games room*, *swimming pool*, *jogging track*, dan sauna.

- *Fitness centre*

Fitness Centre pada Apartemen Voila memiliki luasan sekitar 166m2. Area yang berkonsep indoor ini dilengkapi dengan peralatan fitness terbaru untuk menunjang kebutuhan penghuninya dalam berolahraga. Selain area untuk berolahraga, terdapat juga area lobby di dalam fitness

centre apabila penghuni ingin menikmati minuman yang disediakan oleh bar ataupun ingin menerima tamu.

- *Multifunction room*

Multifunction room atau ruang serbaguna merupakan suatu ruang yang dapat diubah-ubah sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penghuni. Ruang serbaguna ini dibuat tanpa sekat untuk mempermudah pergantian fungsi ruang. Di hunian kalangan atas seperti *Voila Apartment* yang sangat menjunjung tinggi privasi, pihak menejemen juga menyediakan sarana untuk menggunakan *multifunction room* sebagai tempat ibadah apabila ada kerabat dari penghuni yang meninggal.

- *Games room*

Games room merupakan arena yang dikhususkan untuk kegiatan bermain, baik untuk anak kecil dan orang dewasa. *Games room* diisi dengan berbagai macam permainan, baik itu elektronik maupun non elektronik.

- *Swimming pool*

Swimming pool pada Apartemen Voila dibagi menjadi 2 area, yaitu area untuk area orang dewasa dan juga area anak-anak. Swimming pool dengan konsep *infinity pool* ini dikelilingi dengan deck yang digunakan untuk berjemur.

2.6 STUDI PEMBANDING

Studi pembanding merupakan studi yang dilakukan untuk mempelajari langgam desain yang digunakan, dalam hal ini khususnya adalah langgam modern, yang diaplikasikan pada objek desain berupa Apartmen. Tujuan dari studi pembanding ini yaitu untuk mengamati pengaplikasian langgam modern yang telah sungguh-sungguh diwujudkan sehingga bisa menjadi rujukan dalam proses desain Apartemen Voila Surabaya yang juga mengangkat langgam modern.

Apartemen yang dijadikan studi pembanding adalah Apartemen The Via and The Vue yang juga merupakan proyek dari Ciputra World. The Via and

The Vue Apartment merupakan salah satu apartemen kalangan elite yang ada di surabaya dan menerapkan konsep modern pada desainnya.

2.6.1 STUDI PEMBANDING 1

Ga**mbar 2.18** Area *Lounge The Via and The Vue Apartment*

a. Lounge

Lounge pada Apartemen Voila ini terlihat sangat modern dengan penggunaan material yang mengandung unsur warna tembaga, silver, maupun emas. Selain itu, pemilihan material lantai dengan vinishing glossy juga menambah kesan modern. Ruangan yang lapang dan minim sekat juga ikut serta menunjang karateristik langgam modern yang memberikan kesan ruangan menjadi lebih luas. Pemilihan furniture yang simple dan elegan sangat membantu dalam menghadirkan nuansayang modern.

b.Fitness Centre

Gambar 2.19 Area Fitness The Via and The Vue Apartment

Penerapan langgam modern pada interior fitness centre Apartemen Voila adalah pada penggunaan tema warna pada elemen – elemen interior. Pada area ini, warna monokrom cokelat diaplikasikan pada elemen-elemen interior yang ada, seperti pada warna material lantai, warna dinding, warna plafond, dan warna furniture pendukung.

c.Games Room

Gambar 2.20 Area Games Room The Via and The Vue Apartment

Penerapan langgam modern pada area games room ini adalah pada pemcahayaan yang memberikan kesan dramatis yang ada pada belakang televisi. Selain itu pemilihan furniture yang sederhana memberikan kesan yang bersih dan luas yang merupakan cirikhas dari langgam modern.

d.Area Kolam Renang

Gambar 2.21 Area Swimming Pool The Via and The Vue Apartment

Konsep kolam renang yang outdoor membuat penerapan langgam modern tidak dapat terlihat secara maksimal. Cirikhas modern hanya dapat diterapkan pada pemilihan warna pada furniture, yaitu warna hitam dan perak.

e.Area Lorong Lift

Gambar 2.22 Area Lorong Lift The Via and The Vue Apartment

Pada area lorong lift ini langgam modern sangat terlihat dari penggunaan warna monokrom cokelat pada elemen – elemen interiornya dan vinishing glossy pada material lantai.

Kesimpulan

Analisa langgam diatas dapat disimpulkan bahwa kesan modern dapat diperoeh dengan memadupadankan warna monokrom dan pemilihan material yang membawa kesan mengkilap. Paduan warna monokrom ini bisa diaplikasikan pada semua elemen interior, seperti pada lantai, dinding, plafond, dan furniture maupun elemen estetis.

(Halaman ini sengaja dikosongan)

BAB III
METODOLOGI DESAIN

3.1 BAGAN METODOLOGI DESAIN

Berikut adalah tahapan dalam perancangan Desain Interior Lantai Fasilitas Voila Apartment

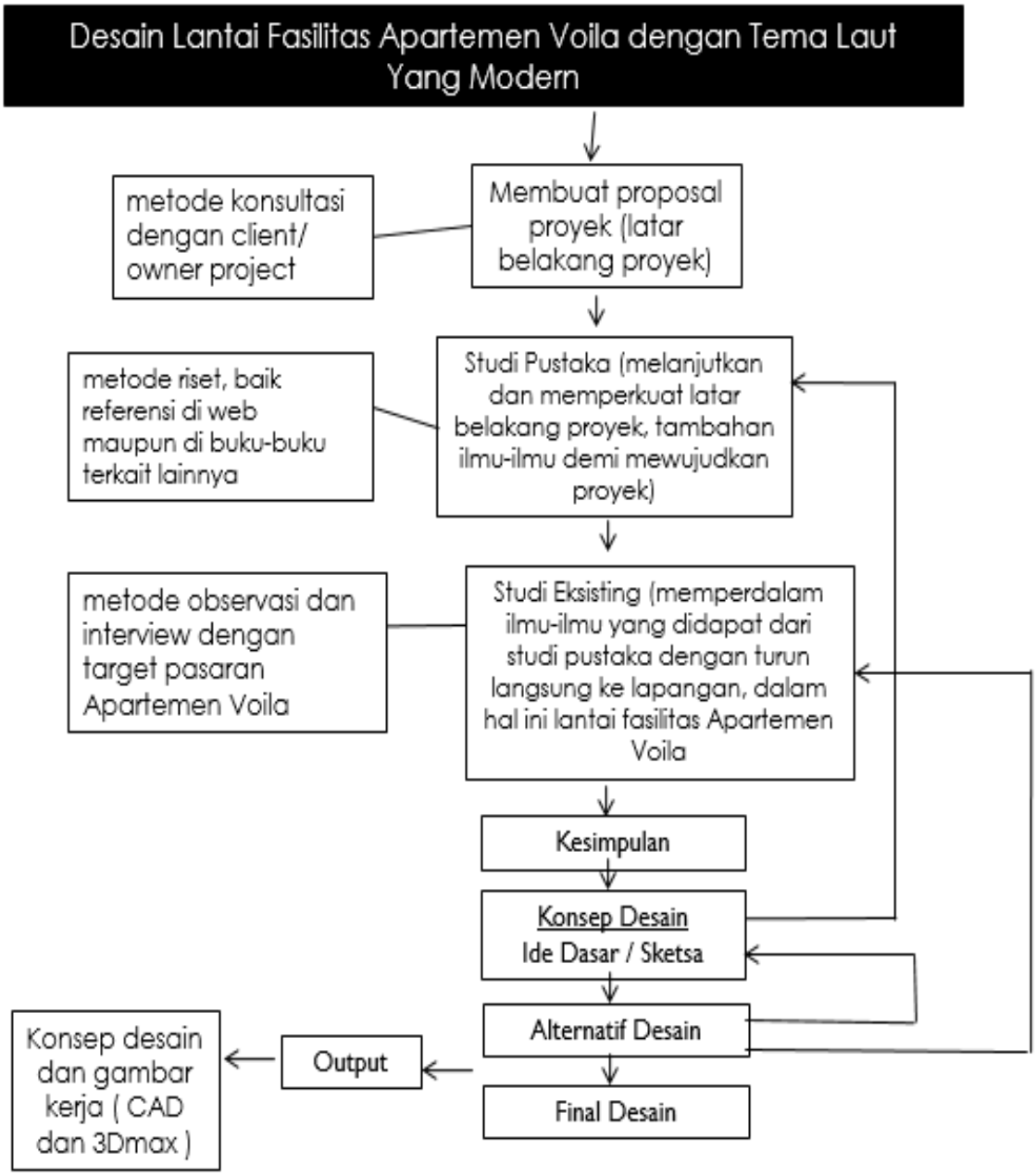


Diagram 3.1 Bagan Metodologi Desain

3.2 TAHAPAN PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penyebaran Angket/Kuisioner

Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan dan kemudian mencatat jawaban yang berikan[8]. Pertanyaan yang akan diberikan pada kuesioner ini adalah pertanyaan menyangkut fakta dan pendapat responden, sedangkan kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup, dimana responden diminta menjawab pertanyaan dan menjawab dengan memilih dari sejumlah alternatif. Keuntungan bentuk tertutup ialah mudah diselesaikan, mudah dianalisis, dan mampu memberikan jangkauan jawaban.

2. Wawancara

Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan yang sama diajukan kepada semua responden, dalam kalimat dan urutan yang seragam. Wawancara yang dilakukan meliputi identifikasi faktor-faktor yang diinginka untuk menambah kenyamanan dari para penghuni saat menggunakan area publik. Keuntungan metode ini adalah mampu memperoleh jawaban yang berkualitas.

3. Studi Literatur

Studi literatur dibutuhkan untuk mendapatkan referensi yang menunjang dalam menentukan konsep desain area publik *Voila Apartment*. Studi literatur yang dibutuhkan meliputi :

a. Standarisasi peralatan penunjang fasilitas pada lantai fasilitas Voila Apartment
b. Aspek – aspek yang berhubungan dengan elemen – elemen yang dapat mempengaruhi psikologi penghuni

[8] Sulistyo Basuki, 2006, halaman 110

c. Studi literatur mengenai elemen interior seperti warna, bentuk, material, pencahayaan, dan penghawaan yang berkaitan dengan tema laut yang modern.
d. Studi literatur yang sesuai dengan karateristik pengguna, yaitu kalangan elite dan keluarga muda. Studi literatur didapatkan melalui buku, majalah, makalah, jurnal, dan internet.

3.3 TAHAPAN ANALISA DATA

Data – data yang diperoleh melalui tahap pengumpulan data baik primer maupun sekunder akan digabungkan, kemudian dilakukan analisa untuk merencanakan dan menentukan konsep desain area publik *Voila Apartment*.

Dalam tahap analisa terdapat 2 jenis analisa yang diaplikasikan. Tahap analisa yang pertama adalah dengan menganalisa data eksisting guna mendapat kesimpulan mengenai kebutuhan para penghuni secara masalah-masalah yang ada di dalamnya. Tahap analisa yang kedua adalah analisa berdasarkan data acuan untuk merencanakan dan menentukan konsep desain. Data yang dianalisa adalah data untuk mendapatkan konsep desain interior pada area publik *Voila Apartment* yang dapat meningkatkan kenyamanan penghuni saat menggunakan fasilitas yang ada dan kemampuan bersosialisi penghuni dengan sesama penghuni maupun orang lain di luar lingkungan *apartment.*

3.4 TAHAPAN DESAIN

Tahapan desain adalah proses untuk memvisualisasikan konsep pada desain interior. Pada tahapan ini terdapat proses membuat gagasan-gagasan desain melalui pencarian hal-hal yang mendukung konsep desain, seperti warna dan bentukan yang akan diterapkan pada desain interior. Berikut adalah tahapan desain yang dilakukan pada perancangan Desain Interior Apartemen Voila dengan Tema Laut yang Modern

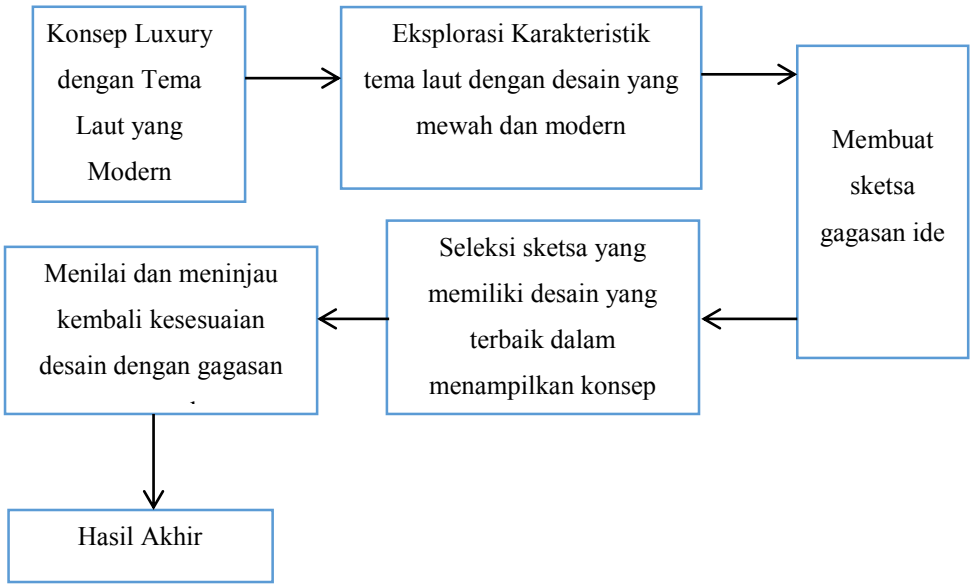


Diagram 3.2 Tahapan Dalam Mendesain

BAB IV
ANALISIS DAN KONSEP DESAIN

4.1 STUDI PENGGUNA

Pada Apartemen Voila Surabaya pengguna meliputi keluarga muda yang memiliki gaya hidup mewah dan menginginkan privasi dalam bersosialisasi. Karakteristik untuk penghuni dari Apartemen Voila adalah mengharapkan kemudahan dan kenyamann dalam penggunaan fasilitas yang ada pada area publik. Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa desain interior area publik Apartemen Voila Surabaya sebaiknya dapat memberikan kenyamanan dan kesan yang mewah pada para penghuni saat menggunakan fasilitas yang ada.

Segmentasi pengguna yaitu keluarga muda yang ingin memiliki gaya hidup yang mewah dalam lingkup sosialnya. Selain itu masyarakat kalangan muda yang berdomisili di Surabaya tergolong masyarakat urban. Masyarakat urban sangat terpengaruh dekat dengan modernitas, kemudahan fasilitas, dan kecanggihan teknologi, yang mempengaruhi gaya hidup mereka. Sehingga disimpulkan bahwa karakteristik keluarga muda di Surabaya adalah dinamis, fleksibel, dan modern.

4.2 STUDI RUANG DAN SIRKULASI

No.	Jenis Ruang		Kapasitas/ Kebutuhan Alat	Standar Besaran Ruang	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Luas Total Besaran Ruang
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
2	AREA FASILITAS UMUM	AREA FITNESS						
		Resepsionis	• 2 orang • 1 meja • 1 kursi	5,76 m²	DM	1	20%	6,91 m²
		Ruang Fitness	• 30 – 40 orang Alas fitness	4 ,5 m ²/ orang	AD	1	30%	204,75 m²
		Ruang Yoga / Aerobic	• 10 orang Alas senam	2 m ²/ orang	Asm	1	30%	20 m²
		Ruang Loker dan Ganti Pria	• 5 orang Loker	15 m ²	HMC	5	20%	18 m²
		Ruang Loker dan Ganti Wanita	• 5 orang Loker	20 m ²	HMC	5	20%	24 m²
		Ruang Bilas Pria	• 1 orang	0,9 m x 0,9 m	AD	5	20%	5,26 m²
		Ruang Bilas Wanita	• 1 orang	0,9 m x 0,9 m	AD	5	20%	5,26 m²
		Lavatory Pria	• Urinoir • wastafel	1,80 m²/urinoir 1,80 m²/wastafel	HMC	1	20%	6,48 m²
		Lavatory Wanita	• Kloset • wastafel	2,25 m²/kloset 1,80 m²/wastafel	AD	2	20%	6 ,48 m ²
						Total Besaran Area Fitness		329,1 m²

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang dan Sirkulasi Area Fitness

No.	Jenis Ruang		Kapasitas	Standar Besaran Ruang	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Luas Total Besaran Ruang
	Kelompok Ruang	Kebutuhan Alat						
3	AREA FASILITAS UMUM	Games Room						
		Permainan elektronik anak - anak	• 5 orang	1,5 m^2/ orang	AD	1	20%	9 m^2
		Permainan non elektronik anak - anak	• 1 -3 orang	1,5 m^2/ orang	AD	1	20%	5.4 m^2
		Area Bermain dan menunggu orang dewasa	• 1 - 3 orang	3 m^2/ orang	AD	1	20%	10,8 m^2
							Total Besaran Minimum Area Games Room	25,2 m^2

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang dan Sirkulasi Area *Games Room*

No.	Jenis Ruang		Standar Besaran Furniture	Sumber	Jumlah Furniture	Sirkulasi	Luas Total Besaran Ruang
	Kelompok Ruang	Kebutuhan Alat					
4.	AREA FASILITAS UMUM	Lounge					
		Sofa	0.6 m x0.6 m	AD	1	30%	2,808 m^2
		Meja Kopi	0,4 m x 0,4 m	AD	1	30%	2,08 m^2
		Rak Majalah	0,6 m x 0,2 m	AD	2	50%	2,40 m^2
						Total Besaran Minimum Area Lounge	7,288 m^2

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang dan Sirkulasi Area *Lounge*

Keterangan :

TS : Time Saver Standard For Building Type

HMC : Hotel, Motel And Condominium

AD: Architect Data

DM: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

DM: Dimensi Manusia dan Ruang Interior

HPD: *Hotel Planning Design*

Asm : Asumsi

HPD: *Hotel Planning Design*

Dari studi ruang yang dilakukan diatas, diketahui bahwa Total Kebutuhan Luas minimum: 1,037.488 m2. Bila melihat luasan eksisting (pada area yang didesain saja) yakni: 1,209.388 m2, maka dapat disimpulkan bahwa luasan eksisting saat ini telah sesuai dan mencukupi kebutuhan luas minimum.

4.3 HUBUNGAN RUANG

Dari hasil analisa sirkulasi pada Apartemen Voila diperoleh informasi sirkulasi dari para penghuni dan juga tamu dari Apartemen Voila. Letak fasilitas pada area publik Apartemen Voila yang berpencar dihubungkan oleh area *lobby* yang terletak di tengah bangunan. Berikut *interaction matrix* dan *bubble diagram* dari area publik Apartemen Voila:

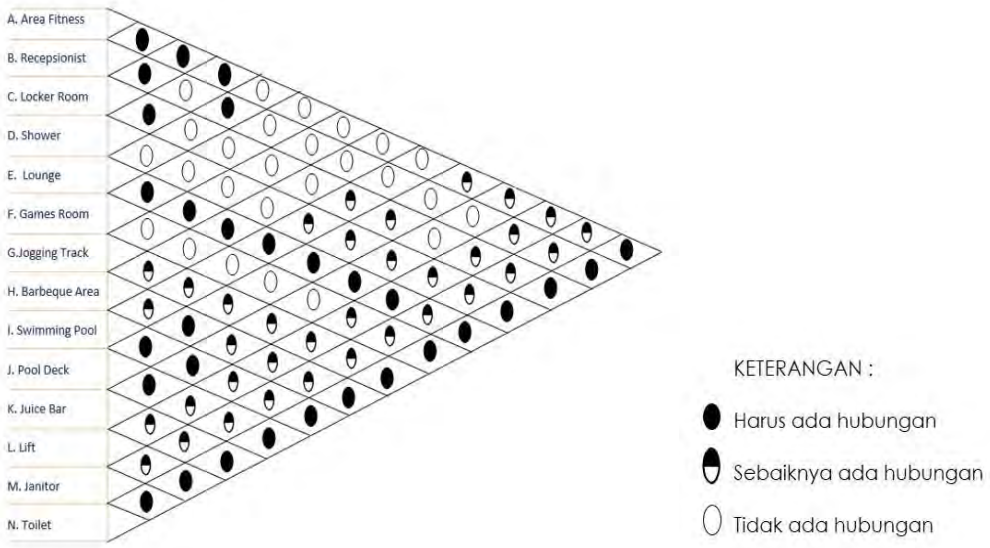


Diagram 4.1 Hubungan Ruang pada Area Publik Apartemen Voila

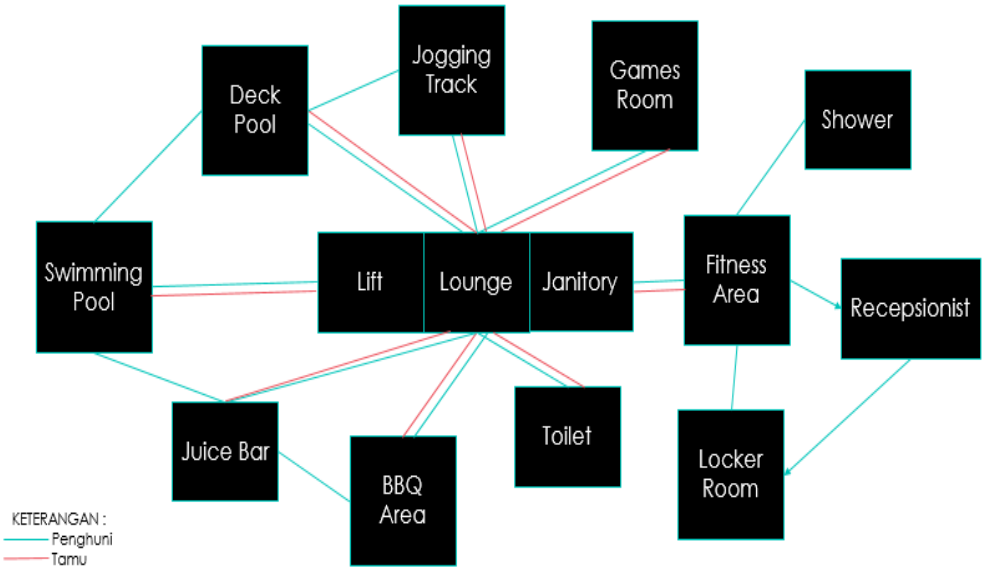


Diagram 4.2 Bubble Diagram Area Publik Apartemen Voila

4.4 ANALISA RISET

4.4.1 HASIL KESIMPULAN DATA KUISIONER

Analisa riset didapat dari hasil lembar kuesioner yang diberikan kepada penghuni Apartemen The Via and The Vue.

- Data Umum Responden

Diagram 4.3 Jenis Kelamin Responden

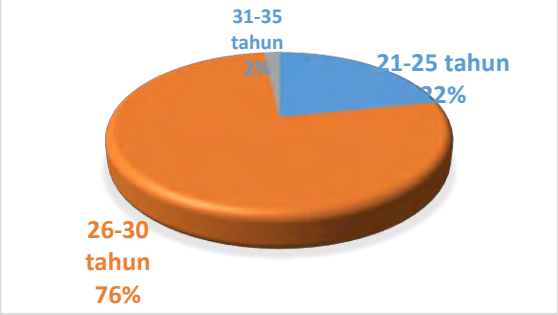


Diagram 4.4 Usia Responden

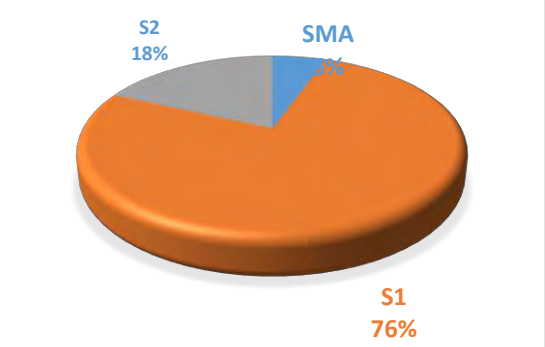


Diagram 4.5 Pendidikan Terakhir Responden

Berdasarkan tabel 4.3 mengenai jenis kelamin, lebih banyak responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 58.20%. Dapat kita ketahui juga bahwa sebanyak 76.36% responden berusia produktif yaitu 26-30 tahun dan sebagian besar juga memiliki tingkat pendidikan yang baik, yatiu sebanyak 76.36% merupakan sarjana S1.

- Data Hasil Pembahasan

a. Jawaban Responden Mengenai Fasilitas yang Paling Sering Digunakan

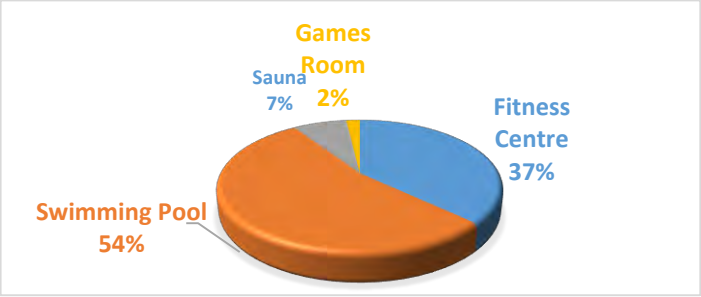


Diagram 4.6 Fasilitas yang Sering Dugunakan Responden

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.6, pendapat responden mengenai fasilitas yang paling digunakan, sebagian besar 53.70% penghuni memilih swimming pool, dan diikuti oleh fitness centre, sauna, dan games room. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan di luar ruang (outdoor) masih sangat digemari.

b.Jawaban Responden Mengenai Frekuensi Penggunaan Lantai Fasilitas

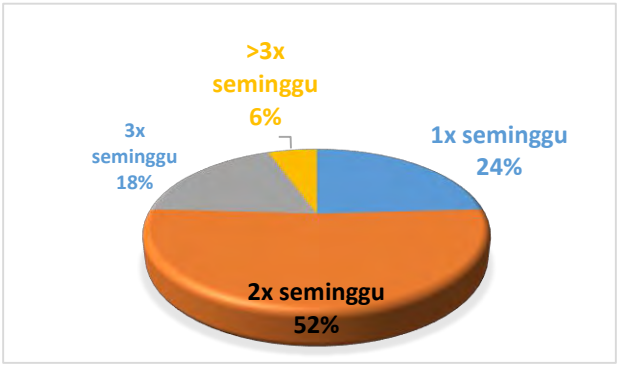


Diagram 4.7 Frekuensi Penggunaan Fasilitas oleh Responden

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.7, pendapat responden mengenai frekuensi penggunaan lantai fasilitas, sebagian besar 51.90% penghuni menggunakan fasilitas sebanyak 2 kali dalam seminggu. Sebanyak 24.10% penghuni menggunakan fasilitas hanya sekali dalam seminggu. Hal ini menunjukkan bahwa lantai fasilitas paling banyak digunakan oleh penghuni tidak lebih dari 2 kali dalam seminggu. Hal ini dikarenakan para penghuni kebanyakan menggunakan lantai fasilitas hanya pada akhir pekan saja, yaitu pada hari Sabtu dan Minggu.

c.Jawaban Responden Mengenai Banyak Waktu yang Dihabiskan di Lantai Fasilitas

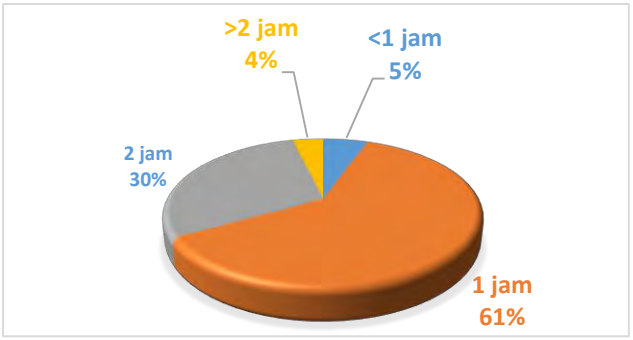


Diagram 4.8 Banyak Waktu yang Dihabiskan Responden di Area Fasilitas

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.8, pendapat responden mengenai banyak waktu yang dihabiskan di lantai fasilitas, sebagian besar 61.10% penghuni menggunakan fasilitas yang ada selama kurang lebih 1 jam. Hal ini menunjukkan bahwa penghuni tidak terlalu lama dalam menggunakan fasilitas yang ada. Hal ini dapat dilihat juga dari hanya 3.70% dari penghuni yang menggunakan fasilitas lebih dari 2 jam.

d.Jawaban Responden Mengenai Alasan Betah Berada di Lantai Fasilitas

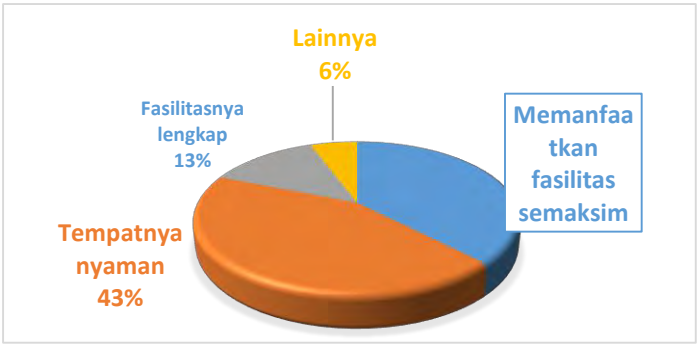


Diagram 4.9 Alasan Responden Betah Berada di Area Fasilitas

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.9, pendapat responden mengenai alasan betah berada di lantai fasilitas, sebagian besar 43.40% penghuni berpendapat bahwa tempat yang nyaman akan membuat mereka betah berlama-lama menggunakan fasilitas yang ada. Kelengkapan fasilitas tidak terlalu dipedulikan oleh para penghuni. Hal ini terlihat dari hanya sekitar 13.20% dari penghuni yang mempermasalahkannya.

e. Jawaban Responden Mengenai Aktifitas yang Dilakukan Sebelum Memanfaatkan Fasilitas yang Ada

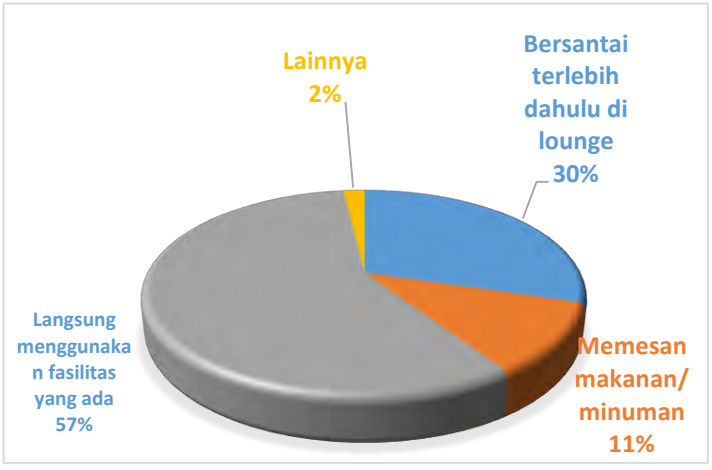


Diagram 4.10 Aktifitas yang Dilakukan Responden Sebelum Menggunakan Fasilitas yang Ada

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.10, pendapat responden mengenai aktifitas yang dilakukan sebelum menggunakan fasilitas yang ada, sebagian besar 57.40% penghuni mengungkapka bahwa mereka tidak melakukan aktifitas apa-apa dan lansung menggunakan fasilitas yang diinginkan. Meskipun begitu, sebanyak 29.60 % dari penghuni juga mengungkapkan bahwa mereka senang bersantai dahulu di lounge sebelum memanfaatkan fasilitas yang ada.

f. Jawaban Responden Mengenai Hal yang Diperhatikan Pertama Kali Oleh Responden Saat Tiba di Lantai Fasilitas

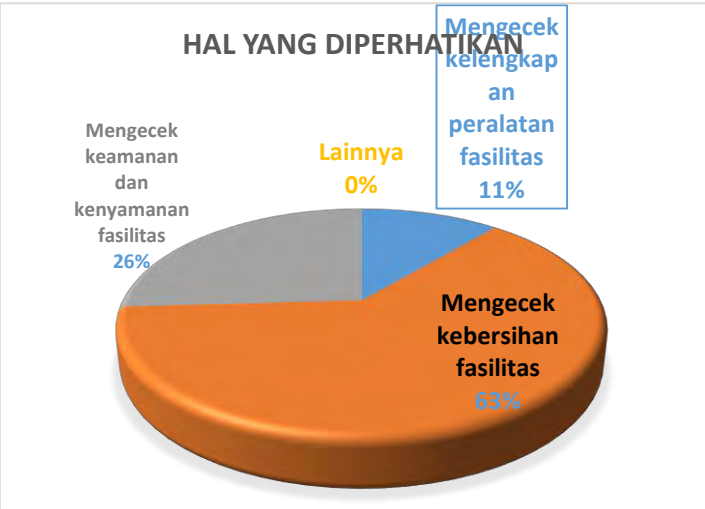


Diagram 4.11 Hal yang Diperhatikan Responden Saat Menggunakan Fasilitas

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.11, pendapat responden mengenai hal yang diperhatikan pertama kali oleh responden saat tiba di lantai fasilitas, sebagian besar 63.00% penghuni memilih untuk mengecek kebersihannya terlebih dahulu. Baru setelah itu mereka akan mengecek kelengkapan peralatan fasilitas dan mengecek keamanan serta kenyamanannya.

Dari kuisioner ini dapat disimpulkan bahwa kebersihan adalah satu hal yang menjadi perhatian utama dari penghuni apartemen saat akan menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak apartemen.

g. Jawaban Responden Mengenai Siapa yang Menemani Responden Saat Menggunakan Fasilitas

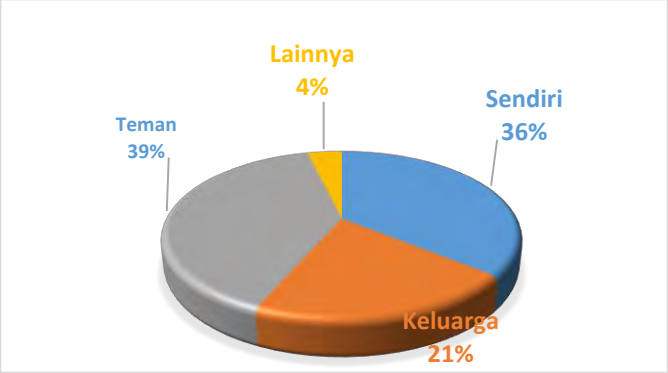


Diagram 4.12 Orang yang Menemani Responden Saat Menggunakan Fasilitas

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.12, pendapat responden mengenai siapa yang menemani responden saat menggunakan fasilitas yang ada, sebanyak 39.60% penghuni mengajak teman untuk beraktifitas. Hal ini menunjukkan bahwa lantai fasilitas juga dimanfaatkan penghuni sebagai sarana bersosialisasi dan menyambut teman yang ingin datang berkunjung.

h. Jawaban Responden Mengenai Tujuan Lain Berada di Lantai Fasilitas Selain Untuk Menggunakan Fasilitas yang Ada

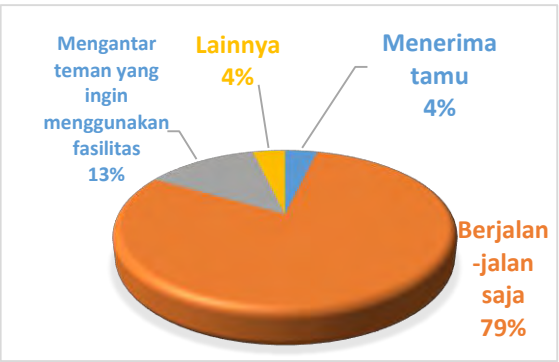


Diagram 4.13 Tujuan Responden Berada di Lantai Fasilitas Selain untuk Menggunakan Fasilitas

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.13, pendapat responden mengenai tujuan lain berada di lantai fasilitas selain untuk menggunakan fasilitas yang ada, sebagian besar 79.60% penghuni mengungkapkan bahwa

mereka berada di lantai fasilitas hanya untuk sekedar berjalan-jalan melepas penat. Hal ini menunjukkan bahwa lantai fasilitas juga harus dapat bermanfaat sebagai sarana rekreasi juga.

i. Jawaban Responden Mengenai Area Fasilitas yang Paling Disukai

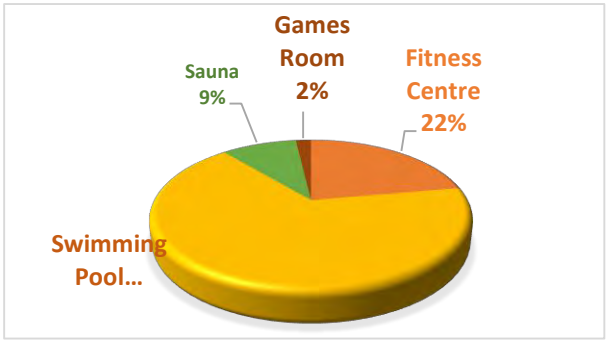


Diagram 4.14 Area yang Paling Disukai Responden

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.14, pendapat responden mengenai fasilitas yang paling disukai, sebagian besar 66.70% penghuni memilih swimming pool, dan diikuti oleh fitness centre, sauna, dan games room. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan di luar ruang (outdoor) masih sangat disukai.

j. Jawaban Responden Mengenai Alasan Memilih Fasilitas Tertentu Sebagai yang Paling Disukai

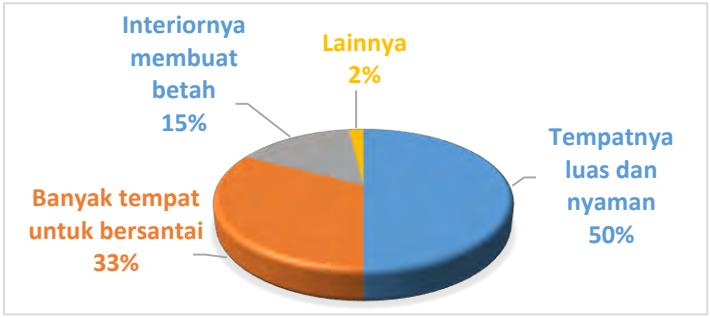


Diagram 4.15 Alasan Responden Memilih Fasilitas Tersebut

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.15, pendapat responden mengenai akasan memilih fasilitas tertentu sebagai yang paling disukai,

sebagian besar 48.10% penghuni mengungkapkan bahwa tempat yang luas dan nyaman menjadi faktor utama suatu fasilitas menjadi yang paling mereka sukai. Selain itu, banyaknya tempat untuk bersantai juga menjadi fakto penting dengan presentase sebesar 31.50%.

k. Jawaban Responden Mengenai Konsep Outdoor Untuk Lantai Fasilitas

Diagram 4.16 Pendapat Responden Mengenai Konsep Outdoor

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.16, pendapat responden mengenai konsep outdoor untuk lantai, sebagian besar 77.80% penghuni menyatakan bahwa mereka setuju dengan konsep ini dibandingkan dengan konsep lantai fasilitas yang selalu berada di dala luar. Hal ini menunjukkan bahwa para penghuni menginginkan adanya inovasi baru yan diterapkan agar tidak terasa membosankan.

l. Jawaban Responden Mengenai Pengaruh Interior dengan Kenyamanan

Diagram 4.17 Pendapat Responden Mengenai Pengaruh Interior Terhadap Kenyamanan

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.17, pendapat responden mengenai pengaruh interior dengan kenyamanan, sebagian besar 96.30% penghuni berpendapat bahwa desain interior yang dipakai dalam interior akan mempengaruhi kenyamanan dalam menggunakan fasilitas. Hal ini menunjukkan sudah munculnya kesadaran masyarakat akan desain interior yang bisa membawa suasana tertentu ke dalam suatu ruang.

m. Jawaban Responden Mengenai Interior Lantai Fasilitas yang Membawa Ciri Khas Tertentu

Diagram 4.18 Pendapat Responden Mengenai Interior yang Memiliki Ciri Khas

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.18, pendapat responden mengenai interior lantai fasilitas yang membawa ciri khas tertentu, sebagian besar 94.40% penghuni mengungkapkan bahwa dirasa penting untuk membawa ciri khas tertentu pada desain interior lantai fasilitas.

n. Jawaban Responden Mengenai Tema Laut Pada Interior Lantai Fasilitas

Diagram 4.19 Pendapat Responden Mengenai Tema Laut pada Interior

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.19, pendapat responden tema laut pada interior lantai fasilitas, sebagian besar 96.30% penghuni berpendapat bahwa tema laut bisa membawa perasaan nyaman sehingga para penghuni dapat merasa santai saat menggunakan fasilitas yang ada.

o. Jawaban Responden Mengenai Unsur dari Tema Laut yang Dapat Membawa Perasaan Nyaman

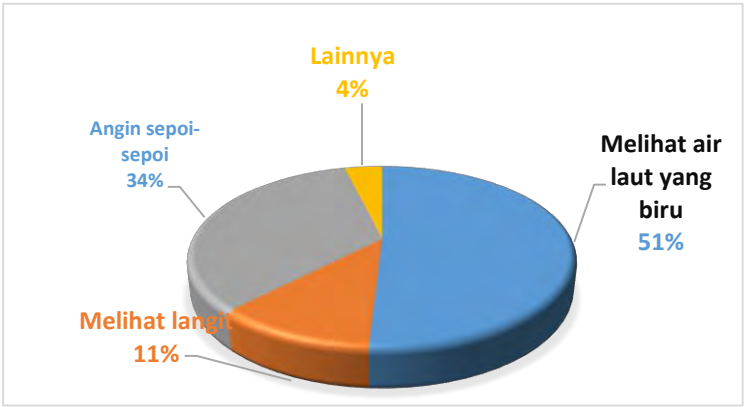


Diagram 4.20 Pendapat Responden Mengenai Unsur Laut yang Dapat Membawa Perasaan Nyaman

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.20, pendapat responden mengenai unsur dari tema laut yang dapat membawa perasaan nyaman, sebagian besar 50.90% penghuni menyatakan bahwa dengan melihat ait laut yang biru perasaan nyaman bisa muncul. Setelah itu diikuti dengan angin sepoi – sepoi sebesar 34.00%, dan melihat langit sebesar 11.30%.

p. Jawaban Responden Mengenai Hal yang Paling Identik Dengan Laut

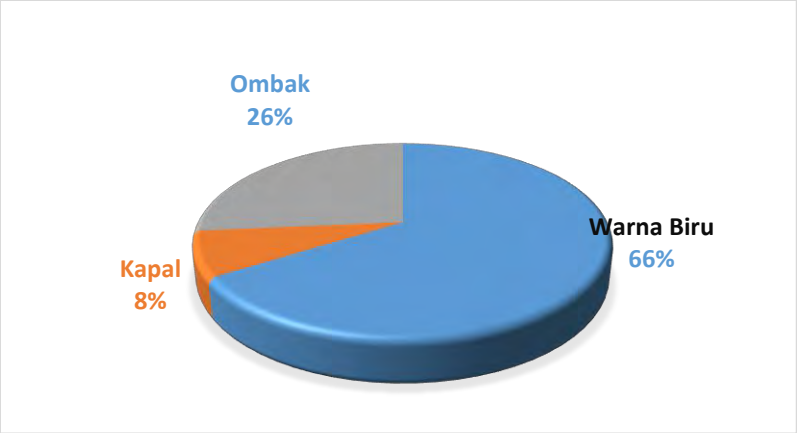


Diagram 4.21 Pendapat Responden Mengenai Hal Paling Indentik dengan Tema Laut

Berdasarkan hasil kuisioner pada diagram 4.21, pendapat responden mengenai hal yang paling identik dengan laut, sebagian besar 66.00% penghuni akan langsung teringat dengan warna biru saat mereka mendengar kata laut. Setelah itu, ombak dan kapal mengikuti dengan presentase sebesar 26.40% dan 7.50%.

4.4.2 KESIMPULAN KUISIONER

Penerapan suatu tema dalam desain interior suatu ruang yang sesuai dengan fungsi ruang dan kebutuhan penghuni dalam hal penunjang aktifitas dan aktualisasi diri memiliki peran penting karena dapat memberikan efek psikologis kepada penghuni ruang.

Sebuah tema dipilih dalam mendesain suatu ruang mempunyai tujuan untuk menciptakan suasana tertentu yang dapat menunjang aktifitas dan memberikan efek psikologis yang positif terhadap penghuni/pengguna

ruang. Dimana tema desain dapat dihadirkan dari berbagai warna elemen atau unsur ruang seperti halnya dekorasi ruang dan material dari masing-masing elemen tersebut. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar hasil tatanan ruang sesuai dengan kondisi dan kenyamanan dan menunjang aktifitas yang terjadi pada ruang, yaitu;

1. Tema, Langkah awal yang perlu dilakukan adalah menentukan tema ruang, dalam penentuan tema ruang harus disesuaikan dengan aktifitas dan karakter penghuni .
2. Pola, dalam membuat pola desain harus disesuaikan dengan tema ruang yang telah ditentukan dan agar desain yang tercipta tidak monoton.
3. Proporsi, hal ini mempengaruhi hasil desain terhadap penghuni, yaitu desain menjadi nyaman atau tidak.
4. Tekstur, didapat dari adanya penggunaan material pada perabot atau elemen interior lainnya. Tekstur membuat desain yang dihasilkan mempunyai kedalaman dan karakteristik. Dimana karakter ini ditentukan dan disesuaikan dengan tema ruang dan karakter penghuni/pengguna ruang.

Dalam kaitannya dengan warna, tema desain yang dipilih sangat menentukan warna yang akan diterapkan dalam setiap ruang. Dari hasil analisa pada beberapa orang yang memiliki karakter yang berbeda-beda, diperoleh kesimpulan bahwa:

" Tema laut dalam desain interior dapat membawa rasa santai dan nyaman pada pengguna ruang. Rasa nyaman ini muncul karena unsur-unsur laut dihadirkan pada elemen-elemen interior, seperti pada material dan elemen estetis. Meskipun begitu, penggunaan warna yang menggambarkan suasana lautlah yang memiliki peran paling besar dalam menghadirkan suasana yang santai dan nyaman. Warna – warna yang dipilih adalah warna – warna alam, seperti biru yang mewakili warna laut dan langi serta warna jingga yang mewakili warna langit sangat matahari akan tenggelam. "

4.5 KONSEP DESAIN

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dibagikan, para penghuni setuju apabila interior area publik pada Apartemen Voila mengambil tema laut yang modern. Perpaduan elemen – elemen interior yang baik sangat diperlukan dalam mendesain interior area publik pada Apartemen Voila agar tercipta suatu visual desain yang menunjukkan penerapan tema interior tersebut dalam desain. Untuk mencapai perpaduan yang baik tersebut, dibutuhkan pengetahuan dan info yang cukup mengenai ciri dan karakteristik dari tema interior yang digunakan. Seperti yang telah dipelajari pada kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa:

a. Tema laut akan memberikan nuansa yang rileks dan nyaman pada saat para penghuni memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan.
b. Langgam modern akan mengakomodasi gaya hidup dari para penghuni yang target pasarannya merupakan kalangan ekonomi kelas atas.
c. Image perusahan Ciputra yang mewah harus bisa tampak dalam interior untuk menjaga benang merah dari semua proyek-proyek Ciputra World yang sudah ada.

Konsep yang ingin diterapkan dalam perancangan area publik Apartemen Voila adalah konsep *luxury holiday.* Maksudnya, diharapkan pada saat para penghuni berada di area publik, para penghuni merasa seperti sedang berlibur di laut dengan kemewahan dan gaya hidup kalangan *elite.* Selain itu, image Ciputra yang selalu mewah pada semua proyek yang dibuat harus dapat terwujud dalam interior area publik Apartemen Voila. Konsep ini dirasa cocok untuk diterapkan pada objek desain dengan dasar analisa hasil kuisioner yang telah dilakukan. Dalam analisa kuisioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mayoritas penghuni apartemen adalah keluaga muda ataupun individu dewasa dengan tingkat ekonomi kalangan atas yang meyukai sesuatu yang mewah dalam segala aspek, termasuk dalam pilihan apartemen yang akan mereka huni. Konsep apartemen yang sangat individualis

mengakibatkan kurangnya sosialisasi antar penghuni apartemen ataupun aktivitas luar ruangan. Oleh sebab itu, desain interior area publik pada Apartemen Voila ini haruslah dapat menunjang penghuni akan kebutuhan bersosialisasi dan hiburan (dalam hal ini yang dimaksud adalah berolahraga dan rekreasi). Selain itu, desain area publik ini juga harus mampu membawa image penghuni yang merupakan kalangan elite.

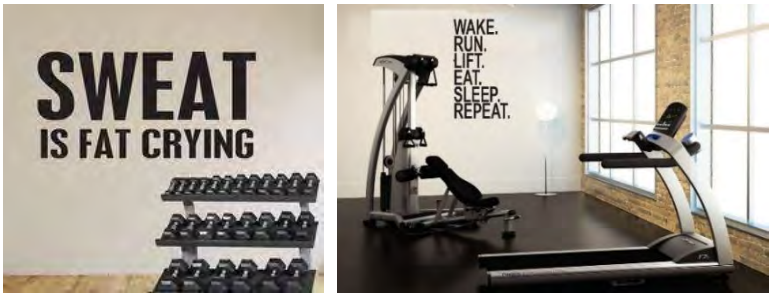
a. Agar konsep ini dapat tercapai, maka tema interior yang dipilih adalah tema laut dengan langgam modern. Pemilihan langgam modern disesuaikan dengan keinginan penghuni akan selera interior yang mereka pilih pada kuisioner.
b. Langgam modern dirasa cocok untuk mengangkat konsep yang mewah karena karakter langgamnya yang mampu memberi nuansa yang megah yang terealisasikan dengan material-material *high-class* dan namun tetap simple dan sederhana. Langgam ini akan dipadukan dengan baik pada elemen desain seperti pada ceiling, dinding, lantai, pencahayaan, elemen estetis, pemilihan furniture dan material.
c. Tema laut diberikan dalam desain interior area publik ini dengan melihat kecenderungan para penghuni yang ingin merasakan kenyaman dan perasaan rileks saat menggunakan fasilitas yang ada. Tema laut ini akan diterapkan dalam ruangan sebagai aksentuasi yang akan memberikan unsur kejutan dalam ruangan sehingga interior ruangan tidak akan terasa monoton dan membosankan. Tema interior ini akan diterapkan pada elemen-elemen estetis pada ruang, pemilihan material, dan pengolahan lebih lanjut pada bentuk furniture.
d. Image Ciputra World dengan kesan yang mewah dan megah harus tetap tampak pada interior karena hal ini merupakan benang merah dari semua proyek yang dibuat oleh PT. Ciputra World, sehingga nantinya image Ciputra World tetap sama pada proyek manapun.

4.6 APLIKASI KONSEP DESAIN

a. Dinding

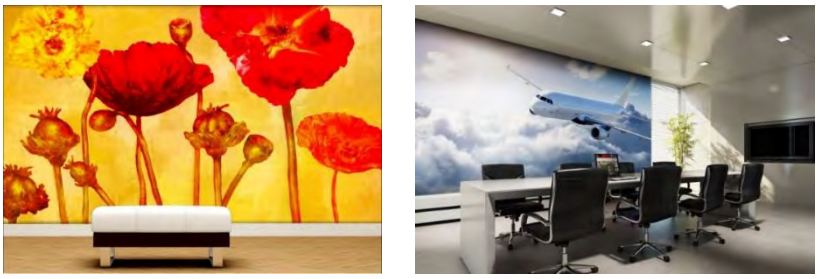
Gambar 4.1 Aplikasi Warna Tema Laut Pada Salah Satu Dinding

Pemberian warna nuansa laut pada dinding diharapkan mampu membawa suasana perairan yang memancing imajinasi para penghuni untuk membayangkan lautan. Agar tidak membosankan, warna yang terang akan dipilih untuk diaplikasikan agar ada unsur kejutan yang dirasakan oleh para penghuni.



Gambar 4.2 Pengaplikasian Motivation Wall Pada Dinding

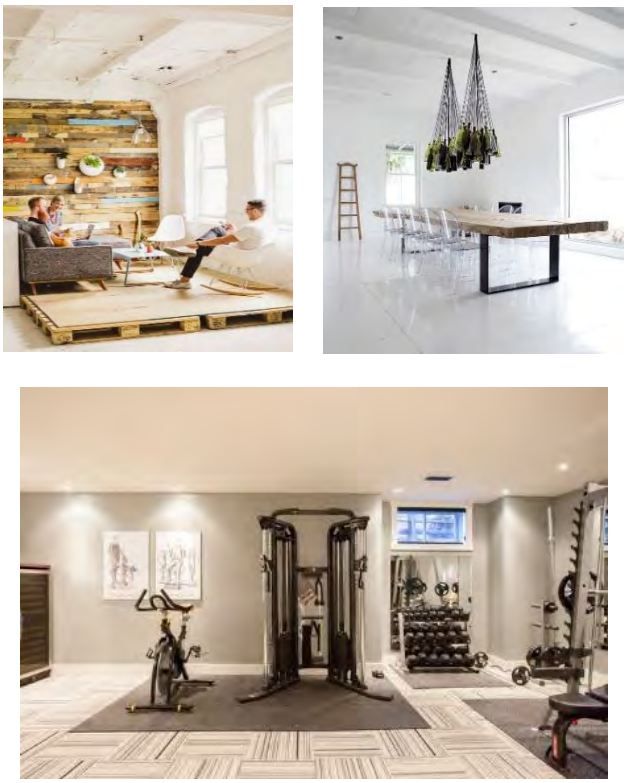
Menurut penelitian di New York, *motivation wall* akan meningkatkan 26% produktivitas. *Motivation wall* ini akan diaplikasikan di dinding area karbo agar penghuni semakin bersemangat dalam berolahraga.



Gambar 4.3 Pengaplikasian Wall Photo pada Dinding

Gambar dengan ukuran besar akan digunakan untuk menghiasi dinding yang menjadi fokus utama pada ruang. Pemilihan gambar akan disesuaikan dengan fungsi ruang.

b. Lantai



Gambar 4.4 Material Lantai pada Area Publik Apartemen Voila

Material yang menyerupai serat kayu akan digunakan pada lantai di area yang berfungsi untuk olahraga berkelompok, seperti yoga, pilates, dan lainnya. Hal ini dikarenakan material kayu dapat memunculkan kesan nyaman dan hangat. Selain itu leveling pada lantai juga diaplikasikan sebagai penunjuk perbedaan fungsi ruang. Karpet akan digunakan pada area karbo dikarenakan pada area tersebut menggunakan drible dalam berolahraga. Karpet dipilih agar nantinya lantai tidak mudah rusak dan meredam suara apabila drible dilemparkan ke lantai. Marmer putih akan digunakan pada ruang-ruang yang sifatnya formal, seperti meeting room dan

lobby pada area fitness. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan kesan yang rapi dan bersih.

c. Ceilling

Gambar 4.5 Konsep Ceiling Pada Area Publik Apartemen Voila

Drop ceilling dipilih untuk menghasilkan modernisasi pada ruangan. Bentuk drop ceilling ini akan dimodifikasi dengan bentuk-bentuk yang dinamis. Selain menambah nilai estetika pada ruang, drop ceiling ini akan dimanfaatkan sebagai aksentuasi dengan memberi warna image dari apartemen itu sendiri.

d. Furnitur

Gambar 4.6 Furniture Modern Sebagai Pelengkap Interior Ruang

Furniture yang dipilih adalah furnitute yang memberikan kesan lapang. Furniture modern ini dipadukan dengan material kayu yang menghadirkan kesan hangat. Meja dengan garis tegas dipilih untuk menghadirkan kesan formal. Selain itu meja akan dibuat fungsional sekaligus untuk storage.

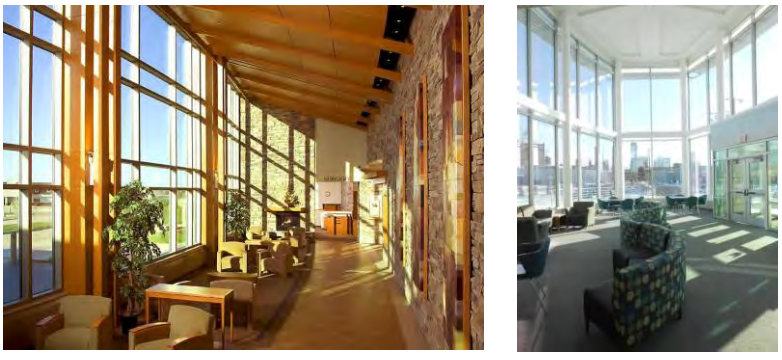
Gambar 4.7 Konsep Furniture Untuk Area Lobby

Untuk area lobby akan dipilih furniture yang nyaman dengan warna netral. Selain itu, furniture dengan teknik anyaman pada pembuatannya dipilih untuk menghadirkan suasana laut.

e. Pencahayaan

Sesuai dengan teori yang ada, terdapat tiga macam pencahayaan berdasarkan fungsinya yaitu *general lighting, task lighting* dan *accent lighting*. Untuk menghadirkan suasana ruang yang diinginkan, penggabungan ketiga jenis pencahayaan tersebut merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan karena pencahayaan dapat mempengaruhi *mood* dari pengunjung yang berada di dalam ruangan. Konsep pencahayaan pada lantai fasilitas Apartemen Voila didesain dengan 2 macam jenis pencahayaan, yaitu alami dan buatan.

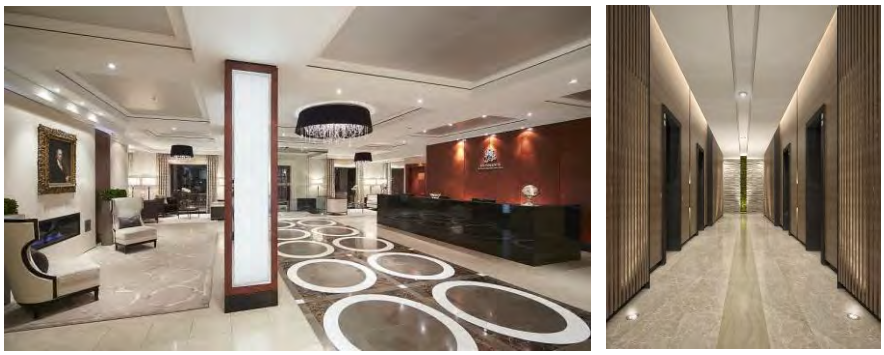
- Cahaya alami



Gambar 4.8 Cahaya Alami sebagai Pencahayaan pada Area Publik Apartemen Voila

Cahaya alami didapatkan dari cahaya matahari yang masuk kedalam ruangan melalui bukaan jendela atau pintu yang bermaterialkan kaca. Tipe pencahayaan ini dapat difungsikan pada siang hari.

- Cahaya merata (*general lighting*)



Gambar 4.9 Contoh General Lighting Untuk Diaplikasikan pada Area Publik Voila Apartment

Cahaya merata akan digunakan pada bagian *fitness centre, lounge,* dan *games room*. Hal ini dipilih untuk kenyaman para pengunjung ketika berolahraga, anak-anak ketika bermain, dan penghuni ketika bersantai di area lounge sehingga mereka dapat dengan nyaman beraktifitas tanpa terganggu dengan adanya pencahayaan buatan.

- Cahaya setempat (*task lighting*)

Gambar 4.10 Contoh Task Lighting Untuk Diaplikasikan pada Area Publik Voila Apartment

Cahaya setempat akan diaplikasikan pada area fitness centre, khususnya area resepsionis, dan lounge. Cahaya akan difokuskan untuk menerangi meja resepsionis dan meja – meja pada lobby fitness centre agar pada saat mereka sedang bersantai akan terasa suasana yang nyaman. Pada meja resepsionis, cahaya putih dipilih untuk

pencahayaan agar penghuni dapat dengan nyaman melakukan regristasi. Sedangkan pada area lobby dan lounge akan menggunakan lampu dengan warna kekuningan agar muncul rasa hangat dan nyaman.

(Halaman ini sengaja dikosongan)

BAB V
PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 ALTERNATIF LAYOUT

Pada bangunan Apartemen Voila Surabaya layout ruang sudah sesuai dengan alur sirkulasi dalam melakukan aktifitas, sehingga alternatif layout difokuskan pada layout furnitur pada ruang-ruang yang perlu dioptimalkan.

5.2 ALTERNATIF LAYOUT 1

Gambar 5.1 Alternatif Layout I

Pada desain layout alternatif 1 ini, area untuk melakkukan yoga/pilates/senam terletak di dekat kaca dimana langsung berhubungan dengan area outdoor tepat banyak orang berlalu lalang. Hal ini tentunya bisa mempengaruhi aktifitas dalam berolahraga karena tidak semua orang percaya diri apabila ada orang yang melihat dirinya berolahraga.

Pada area lounge, fasilitas untuk duduk yaitu sofa sangat terbatas sehingga tujuan dari desain area ini yaitu sebagai alternatif tempat untuk menerima tamu kurang dapat dicapai secara maksimal.

5.3 ALTERNATIF LAYOUT 2

Gambar 5.2 Alternatif Layout II

Pada desain layout alternatif 2 ini, sama seperti alternatif 1, area untuk melakukan yoga/pilates/senam terletak di dekat kaca dimana langsung berhubungan dengan area outdoor tepat banyak orang berlalu lalang. Penataan layout furniture pada area lounge yang menyerupai kafe juga dirasa kurang mewakili suasana nyaman yang ingin diciptakan. Sofa yang ditata berhadap-hadapan kurang bisa membangun keintiman pada saat bercakap-cakap. Area games room pada alternatif ini sudah ditata dengan baik sehingga baik orang tua maupun anak – anak dapat mendapat hiburan di area ini.

5.4 ALTERNATIF LAYOUT 3

Gambar 5.3 Alternatif Layout III

Pada alternatif 3 ini penempatan area untuk melaksanakan senam/yoga/pilates dirasa sudah tepat karena tidak langsung berhubungan dengan area outdoor. Fasilitas untuk duduk yang banyak terdapat di area lounge juga sudah cukup mewujudkan konsep desain yang ingin memberikan alternatif lain kepada penghuni untuk menerima tamu selain di dalam kamar. Pada area games room di alternatif ini penataan furniture dirasa terlalu mementingkan kebutuhan orang tua karena sedikitnya area untuk bermain anak-anak.

5.5 PEMILIHAN ALTERNATIF LAYOUT

a. Area Fitness Centre

Berdasarkan weight method, alternatif terpilih dengan parameter yaitu dinamisnya layout furnitur, kemudahan sirkulasi, kemudahan jangkauan terhadap peralatan fitness, dan kapasitas dengan masing-masing bobotnya adalah alternatif 3.

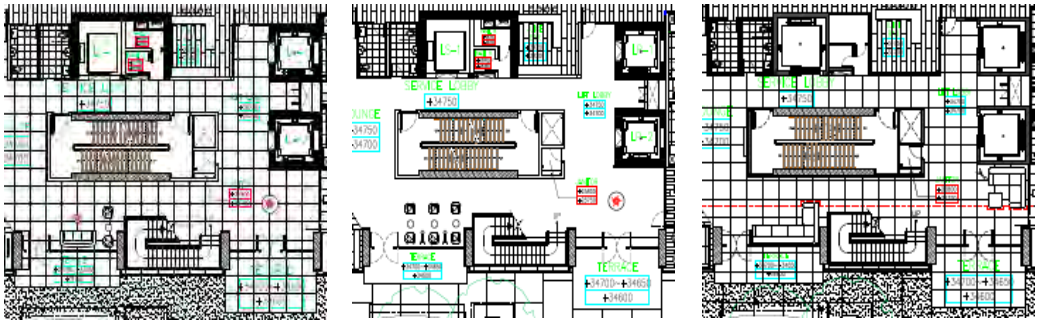
Gambar 5.4 Alternatif Denah Area Fitness

Objective	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Lay Out	0.28	Lay Out Furnitur Dinamis	BAIK	8	2.24	BAIK	8	2.24	BAIK	8	2.24
Sirkulasi	0.36	Kenyamanan Sirkulasi	CUKUP	7	2.52	BAIK	8	2.88	SANGAT BAIK	9	3.24
Alur	0.16	Alur yang tidak membingungkan	BAIK	8	1.28	BAIK	8	1.28	BAIK	8	1.28
Kapasitas	0.2	Kapasitas pemanfaatan peralatan gym	KURANG	5	1	KURANG	5	1	SANGAT BAIK	9	1.8
HASIL			7.04			7.4			8.56		

Tabel 5.1 Weight Method Area Fitness

b. Area Lounge

Berdasarkan weight method, alternatif terpilih dengan parameter yaitu kenyamanan layout furnitur, banyaknya fasilitas duduk dan alur sirkulasi yang tidak membingungkan adalah alternatif 3.



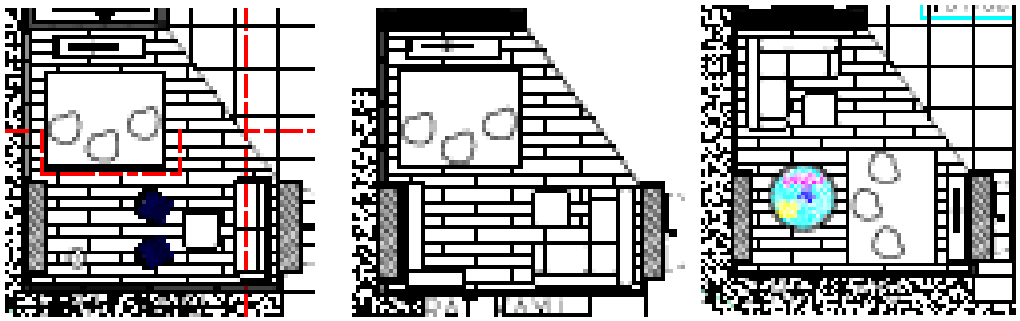
Gambar 5.5 Alternatif Denah Area Lounge

Objective	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Lay Out	0.16	Lay Out Furnitur Dinamis	BAIK	8	1.28	BAIK	8	1.28	BAIK	8	1.28
Sirkulasi	0.2	Kenyamanan Sirkulasi	CUKUP	7	1.4	BAIK	8	1.6	SANGAT BAIK	9	1.8
Alur	0.28	Alur yang tidak membingungkan	BAIK	8	2.24	BAIK	8	2.24	BAIK	8	2.24
Sarana	0.36	Kapasitas area duduk	BAIK	8	2.88	KURANG	5	1.8	SANGAT BAIK	9	3.24
HASIL			7.80			6.92			8.56		

Tabel 5.2 Weight Method Area Lounge

Berdasarkan weight method, alternatif terpilih dengan parameter yaitu keamanan layout furniture bagi anak kecil, kemudahan *maintanance*, kemudahan jangkauan anak-anak, dan kapasitas dengan masing-masing bobotnya adalah alternatif 3.

c. Area *Games Room*



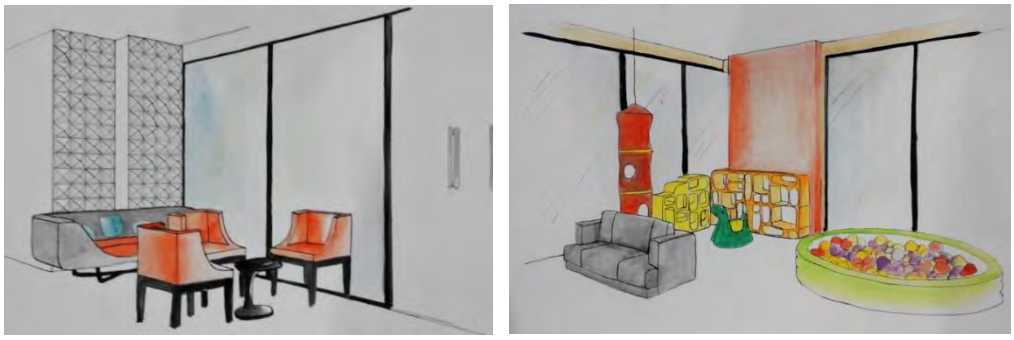
Gambar 5.6 Alternatif Denah Area Games Room

Objective	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Lay Out	0.36	Keamanan Lay Out Furnitur	BAIK	8	2.88	BAIK	8	2.88	BAIK	8	2.88
Maintanance	0.2	Kemudahan Maintanance	CUKUP	7	1.4	BAIK	8	1.6	SANGAT BAIK	9	1.8
Alur	0.28	Alur yang tidak membingungkan	BAIK	8	2.24	BAIK	8	2.24	BAIK	8	2.24
Sarana	0.16	Kapasitas area bermain	BAIK	8	1.28	KURANG	5	0.8	CUKUP	7	1.12
HASIL			7.80			7.52			8.04		

Tabel 5.3 Weight Method Area Games Room

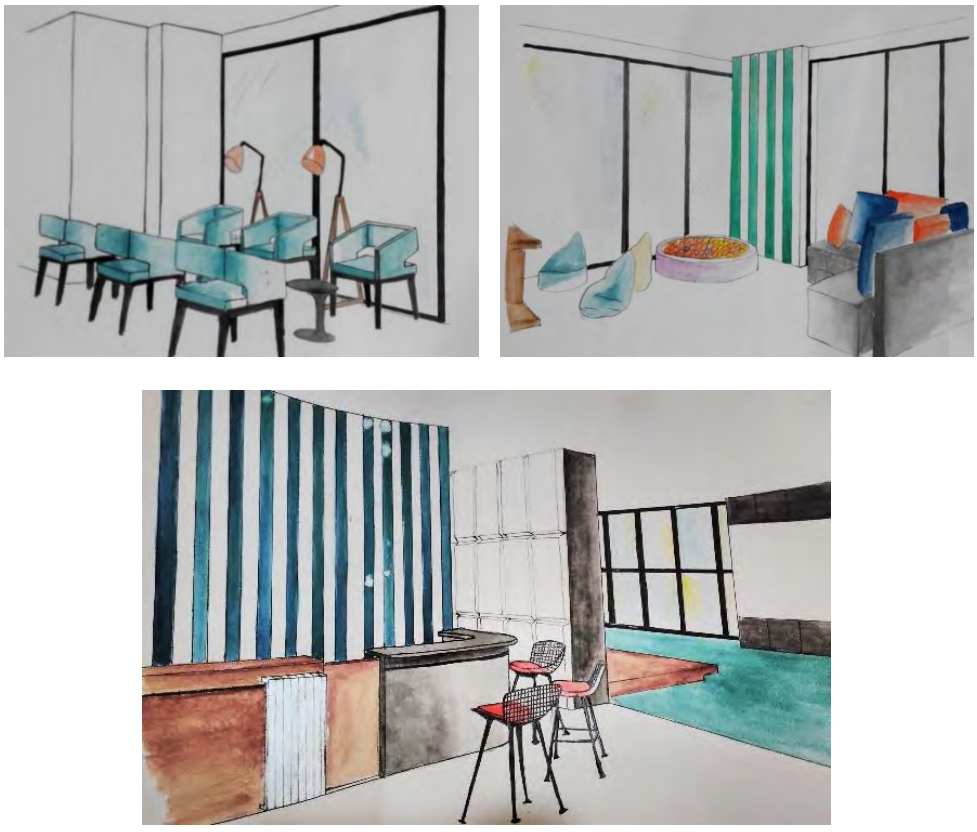
5.6 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH

Dari alternative layout terpilih dikembangkan desain ruangan melalui proses sketsa yang menghasilkan beberapa gagasan desain . Tema laut yang modern berusaha dimunculkan melalui pengaplikasian bentuk maupun warna pada elemen interior. Pada gagasan desain pertama mengimplementasikan tema laut yang modern yang difokuskan pada bentukan hasil transformasi tema laut, seperti misalnya ombak sebagai elemen estetis pada ruang.



Ga**mbar 5.7** Alternatif Desain 1

Pada gagasan desain kedua lebih menonjolkan kesan modern dan mewah. Tema Laut ditambilkan dengan motif yang identik dengan tema laut yaitu garis-garis. Motif garis-garis diaplikasikan pada beberapa ekemen interior, yaitu pada dinding dan pada bantal sofa. Garis-garis ini dipasang secara vertikal agar menghasilkan kesan ruangan yang lebih tinggi sehingga hasilnya ruangan akan terasa lebih megah.



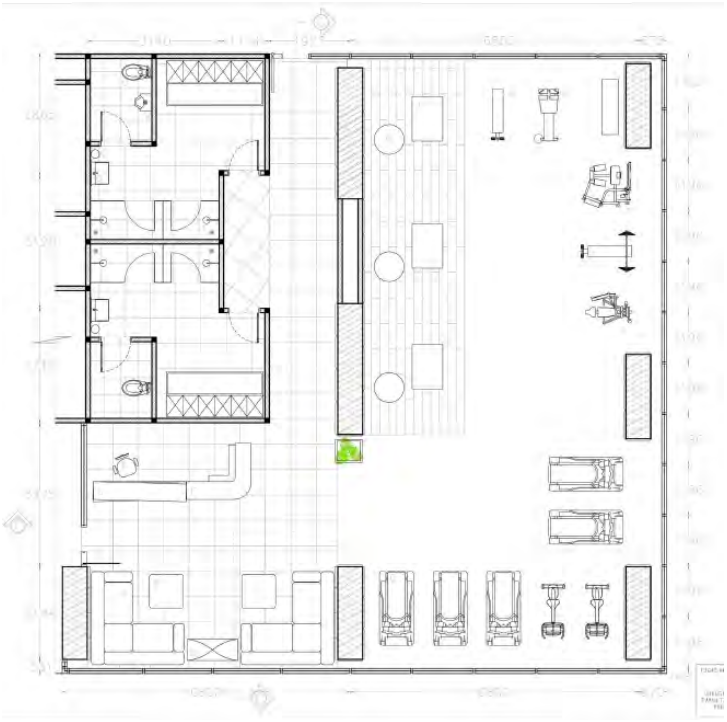
Gambar 5.8 Alternatif Desain 2

Pada gagasan desain yang terakhir tema laut ditunjukan melalui pemilihan warna yang mewakili tema laut itu sendiri yaitu biru, cokelat, dan oranye. Sedangkan modern ditunjukan melalui bentuk-bentuk furniture yang simple dan memberi kesan lapang.

Gambar 5.9 Alternatif Desain 3

5.7 DESAIN RUANG TERPILIH

5.7.1 AREA FITNESS CENTRE



Gambar 5.10 Layout Area Fitness Centre

a. Layout furnitur

Pada area lobby gitness centre, area duduk diberi bentukan sofa dengan kesan homie agar penghuni dapat dengan nyaman menerima tamu di area ini. Untuk area yoga, pilates, dan senam, diberi material lantai parket agar terasa hangat dan tenang

b. Desain Ruang

Pada area fitness ini kesan modern ditampilkan dengan memainkan warna monokromatik, seperti hitam, putih dan abu-abu. Warna ini kemudian dipadukan dengan warna tema laut untuk mengantisipasi munculnya perasaan bosan dari warna-warna monokromatik. Agar suasana tema laut lebih terasa, pada elemen estetis ruang diaplikasikan bentukan-bentukan tema laut ang kemudian ditranformasikan menjadi fungsi tertentu, seperti sebagai furniture. Untuk menampilkan image

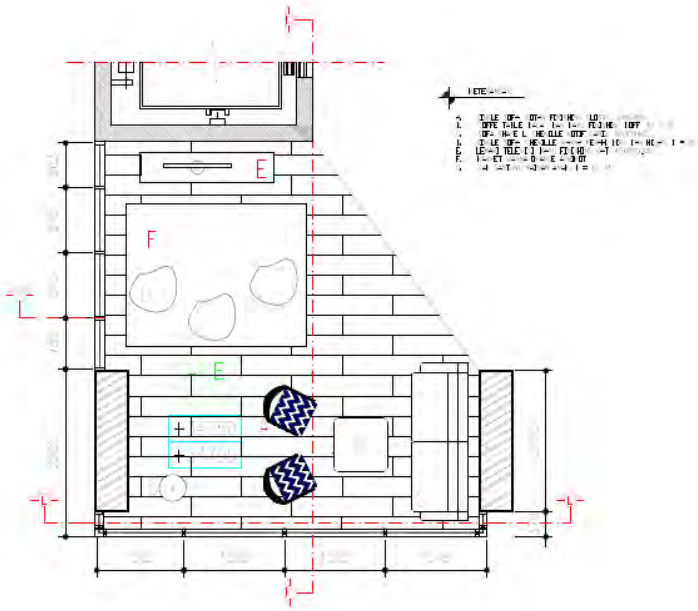
Ciputra World yang mewah, metarial seperti stainless steel, besi, dan marmer digunakan pada furniture, material lantai, ataupun pelengkap pada elemen estetis.

Gambar 5.11 Desain Area Fitness Centre

5.7.2 AREA GAMES ROOM

a. Layout Furnitur

Pada area ini dipilih furniture yang aman bagi anak-anak, yaitu furniture yang minim sudut dengan material yang empuk. Selain untuk anak-anak, pada area ini juga disediakan area duduk bagi para orang tua yang ingin menunggui anak-anaknya saat bermain.



Gambar 5.12 Layout Area Games Room

b. Desain Ruang

Pada area games room tema laut disampaikan melalui warna tema laut yang diaplikasikan pada elemen-elemen interior, seperti warna furniture, dinding, dan elemen estetis. Warna tema laut yag dipilih adalah warna oranye yang menggambarkan warna langit saat matahari akan tenggelam, warna coklat yang mewakili warna pasir/ dek yang ada di pesisir, dan tentunya warna biru yang mewakili warna air laut.

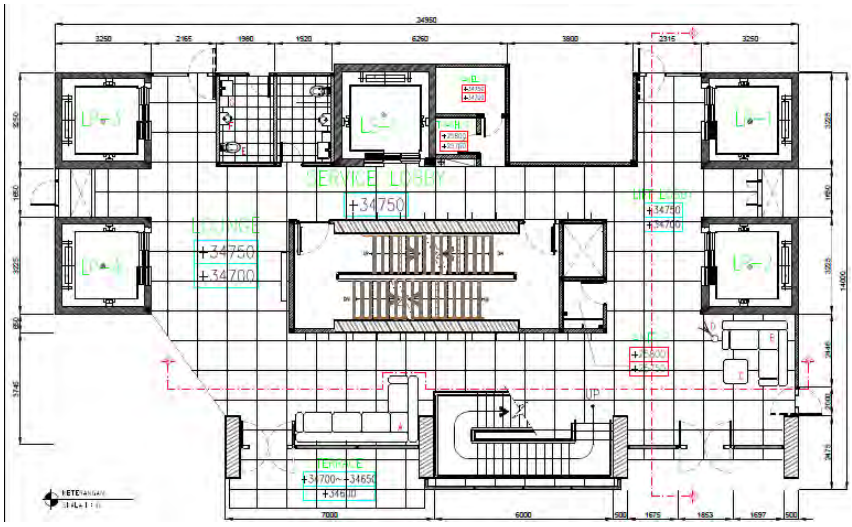
Material parket dipilih untuk memudahkan maintanance mengingat yang banyak menggunakan area ini adalah anak kecil. Selain area bermain, disediakan pura area bagi para orang tua untuk menunggui putra putrinya saat bermain area ini adalah anak kecil. Area orang tua didesain senyaman mungkin agar orang tua tidak bosan saat menunggui anaknya bermain. Selain permainan elektronik, disediakan pula area untuk perminn non elektronik, seperti boneka, lego, mobil-mobilan, dan lain-lain.

Gambar 5.13 Desain Area Games Room

5.7.3 AREA LOUNGE

a. Layout Furnitur

Pada area ini furniture yang diberikan hanya sofa dan meja, karena memang fungsi utama lounge yang ditujukan untuk alternatif tempat bagi para penghuni untuk menerima tamu.



Gambar 5.14 Layout Area Lounge

b. Desain Ruang

Pada area lounge ini lebih menonjolkan konsep modern dengan penggunaan warna monokromatik seperti hitam dan putih. Tema laut dihadirkan lewat gambar dan bentukan bentukan cirikhas tema laut yang diaplikasikan pada dinding. Warna tema laut juga dimanfaatkan untuk menciptakan suasana seperti berada di laut. Warna tema laut ini diaplikasikan pada elemen-elemen interior.

Gambar 5.15 Desain Area Lounge

RANCANGAN DAN ANGGARAN BIAYA

1. Pekerjaan Kusen dan Daun Pintu / Jendela (Alumunium Transom)

Kusen Jendela

NO.	BAHAN	Panjang	Jumlah Kusen	Total Panjang Kusen	Harga Kusen/m	TOTAL HARGA
1	Kusen Jendela Vertikal (Alumunium)	3.8 m	36	136.8 m	Rp 100.000,00	Rp 13.680.000,00
2	Kusen Jendela Mendatar (Alumunium)	42.96 m	3	128.88 m	Rp 100.000,00	Rp 12.888.000,00
3	Kusen Pintu Vertikal (Alumunium)	2 m	4	8 m	Rp 100.000,00	Rp 800.000,00
4	Kusen Ointu Mendatar (Alumunium)	0.9 m	2	1.8 m	Rp 100.000,00	Rp 180.000,00
JUMLAH						***Rp27.548.000,00***

2. Pekerjaan Lantai

Luasan lantai granit 60x60 : 34.1 m2 + 13.73 m2 + 3.63 m2 + 13.61 m2 = 34.38 m2

Luasan lantai keramik 40x40: 2.98 m2 + 2.98 m2 = 5.96 m2

Luasan lantai parket : 21.24 m2

Luasan lantai karpet : 84.4 m2

Volume luasan lantai total : 34.38 m2+5.96 m2+21.23m2+84.4 m2=145.98 m2

Harga pekerjaan pemasangan lantai : volume lantai kerja x harga satuan

: 145.98 m2 x Rp137.583

: Rp20.084.366,34

Volume keramik dinding kamar mandi : 50,616 m2

Harga pekerjaan pemasangan dinding:

50,616 m2 x Rp137.583 = ***Rp6.963.901,12***

3. Pekerjaan Pengecatan

Pengecatan Plafond : Volume total plafond x Harga satuan

: 208.342 m2 x Rp46.175 = ***Rp9.620.191,85***

4. Pekerjaan Plafond

Penetapan Indeks Harga Satuan Pekerjaan Plafond

Kebutuhan		Satuan	Indeks	Harga Satuan Bahan	Harga Satuan Upah	Jumlah Harga Bahan	Jumlah Harga Upah
Bahan	Rangka Hollow	m	4.500	Rp7.000,00		Rp31.500,00	
	Gypsum Board	Lembar	0.364	Rp65.000,00		Rp23.660,00	
	Kasa Gypsum	Roll	0.050	Rp12.000,00		Rp600	
	Tepung Gypsum	Kg	0.450	Rp10.000,00		Rp4.500,00	
	Alkasit	Kg	0.003	Rp31.000,00		Rp93,00	
	Besi Penggantung	m	5.000	Rp1.000,00		Rp5.000,00	
	Paku Skrup	kg	0.110	Rp17.200,00		Rp1.892,00	
Tenaga Kerja	Pekerja	OH	0.240		Rp40.000,00		Rp9.600,00
	Tukang Kayu	OH	0.370		Rp52.000,00		Rp19.240,00
	Kepala Tukang	OH	0.037		Rp53.000,00		Rp1.961,00
	Mandor	OH	0.012		Rp59.000,00		Rp708,00
						Rp67.245,00	Rp31.509,00
					Jumlah Sebelum Pajak		Rp98.754,00
					Jasa Pemborong 10%		Rp9.875,00
					Jumlah		**Rp108.629,00**

Harga Pekerjaan Plafond : Luas Plafond Total x Harga Satuan

: (14,27mx14,6m) x Rp108.629

: ***Rp22.631.938,12***

5. Pekerjaan Electricity

NO.	BAHAN	VOLUME	SATUAN	JUMLAH UNIT	HARGA	TOTAL HARGA
1	Kabel nym hitam	100	m	2 unit	Rp 293,000,00	Rp 586.000,00
2	Lampu gantung	6	unit	6 unit	Rp 125.000,00	Rp 750.000,00
3	Armature lampu 5'	26	unit	26	Rp 75.000,00	Rp 1.950.000,00
4	Lampu philip essential 8 watt whacoolwhite	24	unit	24 unit	Rp 24.500,00	Rp 588.000,00
5	Lampu philip LED 16 watt	2	unit	2 unit	Rp 76.000,00	Rp 152.000,00
6	Soket stop kontak schneider neo grey silver	13	unit	13 unit	Rp 49.800,00	Rp 647.400,00
7	Saklar 2 tombol Schneider neo grey silver	6	unit	6 unit	Rp 67.000,00	Rp 402.000,00
JUMLAH						***Rp5.075.000,00***

6. Pengadaan Furniture

No.	Nama Alat	Tipe/Jenis	Harga Satuan	Jumlah yang Dibutuhkan	Total
1.	Treadmill	Treadmill Electric 146 Motor 3,0 Hp	Rp9.300.000,00	3	Rp27.900.000,00
2.	Spinning Bike	Spinning Bike RF-6103	Rp4.500.000,00	3	Rp13.500.000,00
3.	Multigym	Kettler 7752-600	Rp10.700.000,00	1	Rp10.700.000,00
4.	Sit Up Bench	X2FIT XF-3830	Rp855.000,00	1	Rp1.710.000,00
5.	Bench Press	Black F 3405	Rp4.900.000,00	2	Rp9.800.000,00

6.	High Pulley	BG 9049	Rp29.900.000,00	1	Rp 29.900.000,00
7.	Matras Yoga	Flexfit 6mm	Rp295.000	3	Rp885.000,00
8.	Stability Ball		Rp538.000,00	3	Rp1.614.000,00
9.	L Shape Soffa	Cellini	Rp28.500.000,00	2	Rp57.000.000,00
10.	Coffe Table	Custom	Rp3.850.000,00	2	Rp7.700.000,00
11.	Cabinet on Display	Custom	Rp4.500.000,00	1	Rp4.500.000
12.	Recepsionist Table	Custom	Rp5.500.000,00	1	Rp5.500.000,00
13.	Bar Table	Custom	Rp4.750.000,00	1	Rp4.750.000,00
14.	Closet	Toto CW823J	Rp8.100.000,00	2	Rp16.200.000,00
15.	Shower	Toto TX465SSEN	Rp1.170.000,00	4	Rp4.680.000,00
16.	Locker	Custom	Rp8.970.000,00	2	Rp17.940.000,00
JUMLAH					***Rp214.279.000,00***

7. Pengadaan Material dan Elemen Estetis

No.	Nama Material	Tipe/Jenis	Harga Satuan	Jumlah yang Dibutuhkan	Total
1.	Lantai Granit Hitam	Granito Black 989 60x60	Rp240.000/m2	34.38m2	Rp8.251.200,00
2.	Lantai Keramik Putih	Roman Golongan D 40x40	Rp112.000/,2	5.96m2	Rp667.520,00
3.	Lantai Parket	Halmet HDF Walnut 20x120	Rp245.000/m2	21.24m2	Rp5.203.800,00
4.	Karpet	Goodrich Bulgari Aqua	Rp157.000,00	84.4m2	Rp13.250.800,00
5.	Veneer Dinding	Abadi Indorona	Rp225.000/m2	8.4 m2	Rp1.890.000,00
6.	Wallpaper	Goodrich	Rp175.000m2	9.8 m2	Rp1.715.000,00
7.	Backdrop Kayu	Custom	Rp8.700.000		Rp8.700.000,00
JUMLAH					***Rp39.678.320,00***

REKAP KESELURUHAN BIAYA PEKERJAAN

NO.	JENIS PEKERJAAAN	TOTAL BIAYA PEKERJAAN
1.	Pekerjaan Kusen dan Daun Pintu / Jendela	***Rp27.548.000,00***
2.	Pekerjaan Lantai	***Rp27048267.46***
3.	Pengerjaan Pengecetan	***Rp9.620.191,85***
4..	Pekerjaan Plafon	***Rp22.631.938,12***
5.	Pengerjaan Electricity	***Rp5.075.000,00***
6.	Pengadaan Furniture	***Rp214.279.000,00***
7.	Pengadaan Material dan Elemen Estetis	***Rp39.678.320,00***

TOTAL KESELURUHAN : Rp345.880.717,43

(Halaman ini sengaja dikosongan)

Kuesioner Penghuni Apartemen

Desain Area Publik Apartemen Voila dengan Tema Laut yang Modern

Nama responden :
Pekerjaan :

1. Apa jenis kelamin anda ?
    a. Laki – laki
    b. Perempuan
2. Berapa usia anda ?
    a. 21 – 25 tahun
    b. 26 – 30 tahun
    c. 31 – 35 tahun
3. Apa pendidikan terakhir anda ?
    a. SMP
    b. SMA
    c. S1
    d. S2
4. Fasilitas apa yang paling sering anda gunakan di apartemen ini ?
    a. Fitness Center
    b. Swimming pool
    c. Sauna
    d. Games Room
5. Berapa kali dalam seminggu anda menggunakan fasilitas tersebut ?
    a. 1 kali seminggu
    b. 2 kali seminggu
    c. 3 kali seminggu
    d. Lebih dari 3 kali seminggu
6. Berapa lama waktu yang anda habiskan saat memanfaatkan fasilitas yang ada ?
    a. Kurang dari satu jam
    b. 1 jam
    c. 2 jam
    d. Lebih dari 2 jam
7. Mengapa anda merasa betah menggunakan fasilitas yang ada ?
    a. Agar dapat memanfaatkan fasilitas yang ada semaksimal mungkin
    b. Tempatnya nyaman
    c. Fasilitasnya lengkap
    d. Lainnya
8. Apa yang biasanya anda lakukan sebelum memanfaatkan fasilitas yang ada?
    a. Bersantai terlebih dahulul di lounge
    b. Memesan makanan dan minuman

c. Langsung menggunakan fasilitas yang ada
d. Lainnya

9. Apa hal yang pertama kali anda perhatikan saat akan menggunakan fasilitas?
    a. Mengecek kelengkapan fasilitas
    b. Mengecek kebersihan fasilitas
    c. Mengecek keamanan dan kenyamanan fasilitas
    d. Lainnya
10. Apakah biasanya anda ditemani saat menggunakan fasilitas ?
    a. Tidak, sendiri saja
    b. Ya, ditemani oleh keluarga
    c. Ya, ditemani oleh teman yang berkunjung
    d. Lainnya
11. Apakah ada tujuan lain anda berada di lantai fasilitas selain untuk menggunakan fasilitas ?
    a. Ada, untuk menerima tamu karena tidak menerima tamu di dalam kamar
    b. Ada, hanya ingin berjalan-jalan saja untuk melepas penat
    c. Ada, hanya ingin mengantar teman yang mau menggunakan fasilitas
    d. Tidak ada
12. Area fasilitas mana yang paling anda sukai ?
    a. Fitness Center
    b. Swimming Pool
    c. Sauna
    d. Games Room
13. Mengapa anda memilih fasilitas tersebut sebagai yang paling disukai ?
    a. Tempatnya luas dan nyaman
    b. Banyak tempat untuk bersantai
    c. Interiornya membuat betah
    d. Lainnya
14. Menurut anda bagaimana pengaruh interior terhadap kenyamanan suatu ruang?
    a. Desain yang dipakai dalam interior mempengaruhi kenyamanan dalam menggunakan fasilitas
    b. Desain yang dipakai dalam interior tidak mempengaruhi kenyamanan dalam menggunakan fasilitas
15. Menurut anda apakah penting membawa ciri khas tertentu pada interior ruang ?
    a. Penting untuk membawa ciri khas tertentu pada desain interior lantai fasilitas Suara jelas
    b. Tidak penting untuk membawa ciri khas tertentu pada desain
16. Menurut anda bagaimana pengaruh tema laut apabila diaplikasikan pada interior ?
    a. Tema Laut pada interior bisa membawa perasaan nyaman sehingga bisa bersantai

b. Tema Laut pada interior tidak bisa membawa perasaan nyaman sehingga tidak bisa bersantai

17. Apa hal yang paling bisa membawa perasaan nyaman saat berada di laut ?
    a. Melihat langit yang biru
    b. Melihat air laut
    c. Anginnya yang sepoi – sepoi
    d. Lainnya
18. Hal apa menurut Anda yang paling idenrtik dengan laut ?
    a. Warna biru
    b. Kapal
    c. Ombak
    d. Lainnya
19. Desain Fitness Centre mana yang paling anda sukai ?

A

B

C

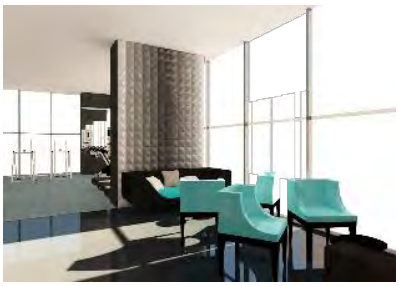
D

20. Desain Games Room mana yang paling anda sukai ?

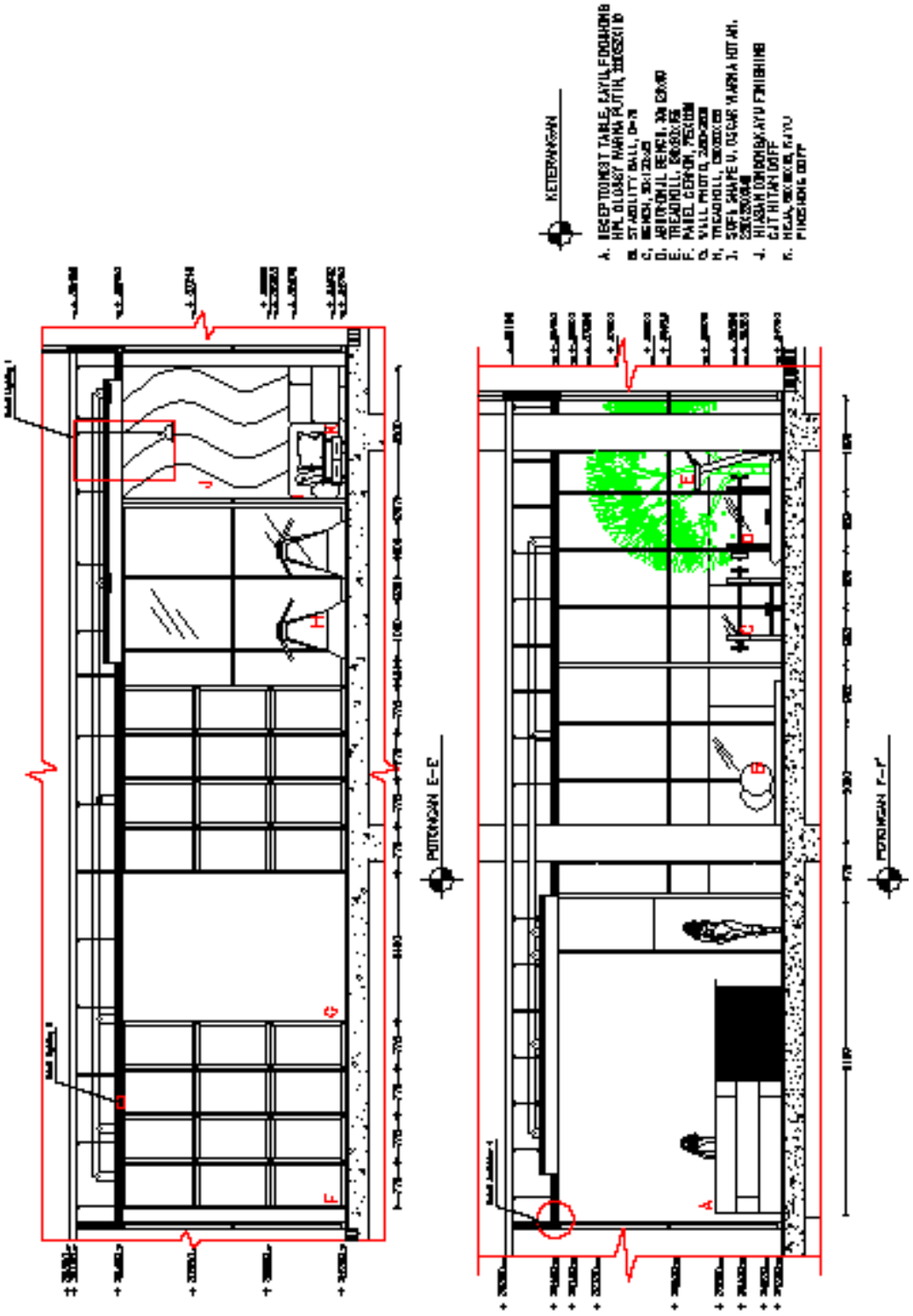
A

B

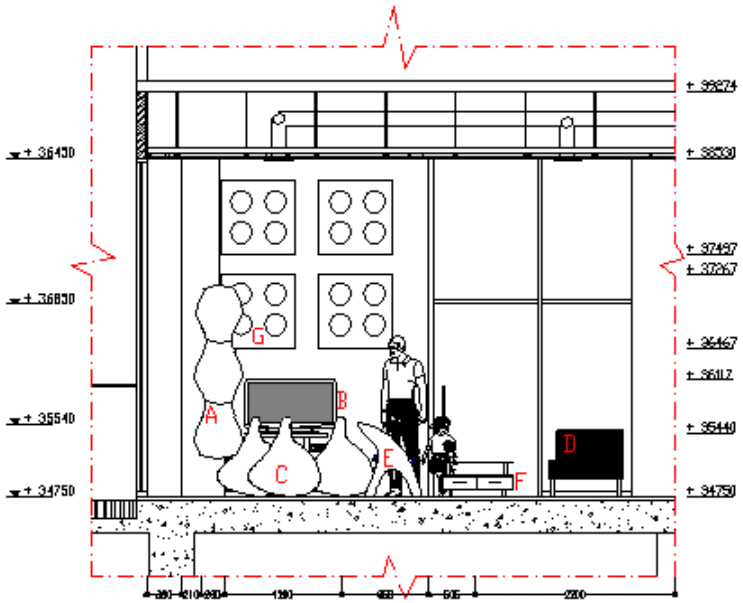
C



D

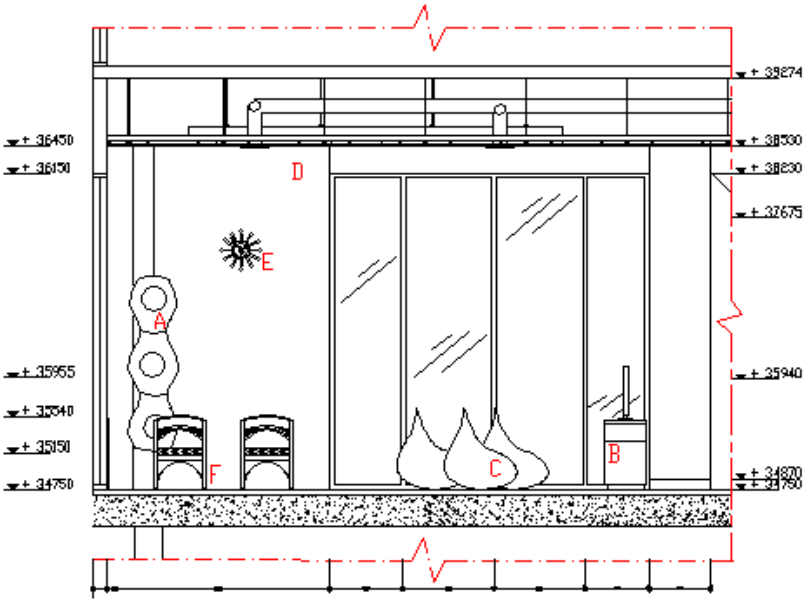


Lampiran 0.1 Potongan Ruang Terpilih 1



POTONGAN L-L'

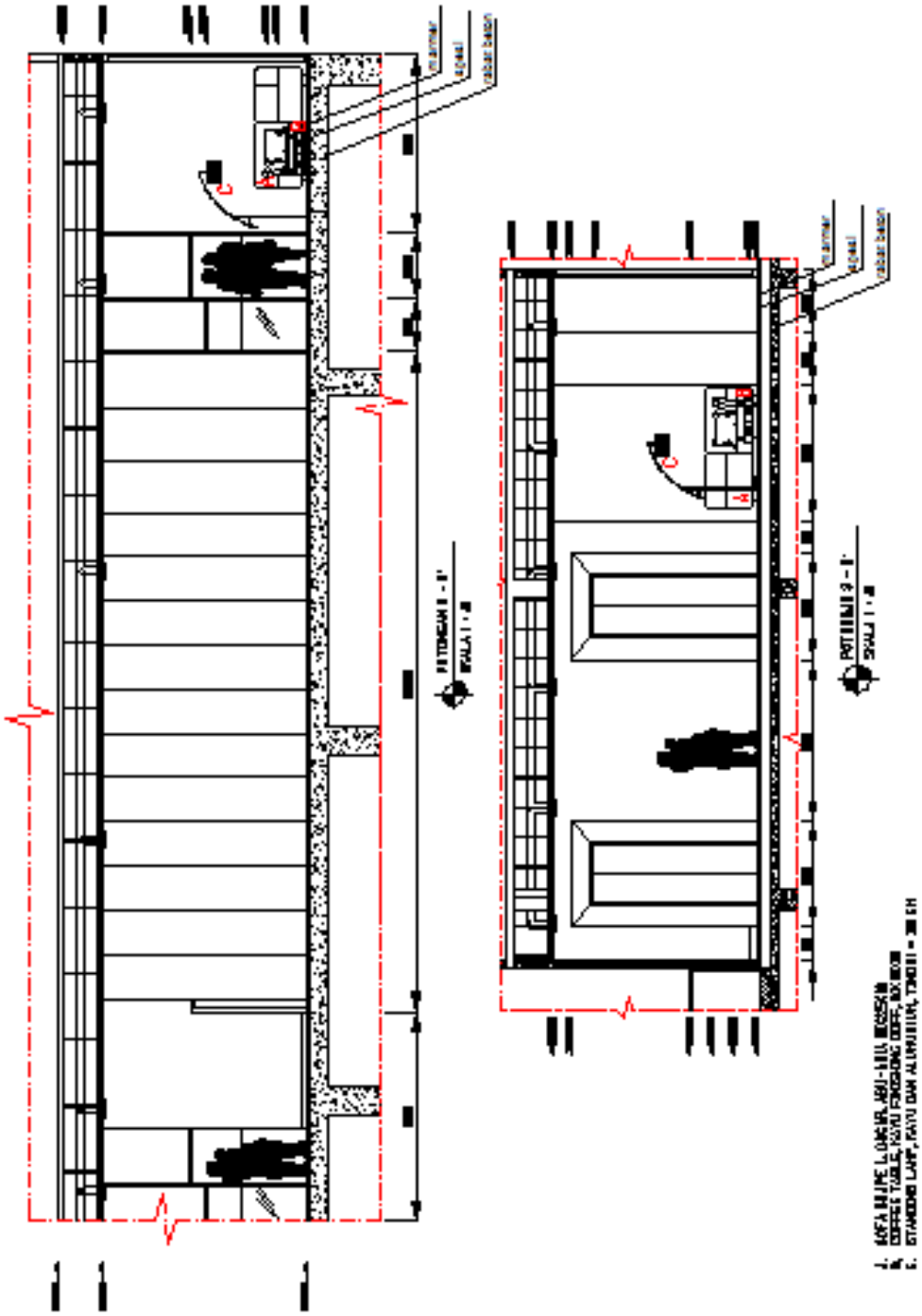
A RAK MAINAN ANAK, KAYU FINISHING DOFF, 165X20X75
B LEMARI TELEVISI, KAYU FINISHING CAT, 45X200X100
C SINGLE SOFA, CHENILLE WARNA MERAH, BIRU DAN HIJAU, D = 50
D THREE SEATS SOFA, CHENILLE MOTIF GARIS, 200X70X65
E SINGLE SOFA, ROTAN FINISHING FURNISH, 60X60X65,
F COFFEE TABLE, KACA DAN KAYU FINISHING DOFF
G PAJANGAN DINDING BENTUK LEGO,



POTONGAN K-K'

A. RAK MAINAN ANAK, KAYU FINISHING DOFF, 165X20X75
B. LEMARI TELEVISI, KAYU FINISHING CAT, 45X200X100
C. SINGLE SOFA, CHENILLE WARNA MERAH, BIRU DAN HIJAU, D = 50
D. WALLAPPER GAMBAR ONBAK
E. JAM DINDING D =370
F. SINGLE SOFA, ROTAN, FINISHING FURNISH , 60X60X80

Lampiran 0.2 Potongan Ruang Terpilih 2



Lampiran 0.3 Potongan Ruang terpilih 3

(Halaman ini sengaja dikosongan)

Form Revisi Kolokium 1 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : YERIKA PERMATA DEWI NRP : 3412100161 Dosen Pembimbing/Penguji :

*pilih yang sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Revisi	Tanda tangan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	+ STUDI TENTANG RUANG2 APARTMENT + STUDI TENTANG KAJIAN LAUT ~ warna dikembangkan + sinar — ombak laut x bahan — ATT. + DENAH ALTERNATIF BERTEMA LAUT + STUDI PEMBANDING + SKETSA PAKAI GARIS LENGKUNG dst-	
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3) • Konsep (A4) *In English + Weighted method* (3 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout		
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	*Basic drafting* *Scale+ Dimension* *Specification*		
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
8	Alternatif Perspektif (*Free hand drawing*) A3	Alternatif Perspektif #1 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #2 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #3 • View A • View B • View C		
9	*3D manual/ free hand drawing/ sketches (A4) + spec. (#1 , #2, #3)*	*2 furnitures* *1 interior accesories*		
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan		
10	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur		

Lampiran 0.4 Lembar Revisi Kolokium 1

Form Revisi Kolokium 1 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : Yeanita. NRP : Dosen ~~Pembimbing~~/Penguji : Mahendra.

*pilih yang sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Revisi	Tanda tangan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	① Pertajam & tambahkan pd Bab II studi² desain apartemen yg bagus. _ Pd Bab II studi² desain dg tema laut. ② Kesan² laut ² dinaikkan lagi	
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3) • Konsep (A4) *In English + Weighted method* (3 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout		
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	*Basic drafting* *Scale+ Dimension* *Specification*		
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
8	Alternatif Perspektif (*Free hand drawing*) A3	Alternatif Perspektif #1 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #2 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #3 • View A • View B • View C		
9	*3D manual/ free hand drawing/ sketches* *(A4) + spec. (#1 , #2, #3)*	*2 furnitures* *1 interior accesories*		
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan		
10	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur		

Lampiran 0.5 Lembar Revisi Kolokium 1

Form Revisi Kolokium 1 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : YEARIKA NRP : Dosen Pembimbing/Penguji : MANIK R.

*pilih yang sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Revisi	Tanda tangan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain		
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3) • Konsep (A4) *In English + Weighted method* (3 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	Kajian Caut kurang detil. 2 alternatif² 1,2,3 kurang cetera! Atg fena Caut. St. Pembanding? St. Pustaka → yg tdk terkait langsung ditabelkan & lampiran Penulisan Mat. Presentasi dg lap. → diperbaiki & dilengkapi. 66² alternatif → kurang menggambarkan kaut.	
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	*Basic drafting* *Scale+ Dimension* *Specification*		
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	*Basic drafting* *Scale + Dimension* *Specification*		
8	Alternatif Perspektif (*Free hand drawing*) A3	Alternatif Perspektif #1 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #2 • View A • View B • View C Alternatif Perspektif #3 • View A • View B • View C		
9	*3D manual/ free hand drawing/ sketches* *(A4) + spec. (#1 , #2, #3)*	*2 furnitures* *1 interior accesories*		
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan		
10	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur		

Lampiran 0.6 Lembar Revisi Kolokium 1

FORM REVISI KOLOKIUM 2 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : Yearika. NRP : Dosen ~~pembimbing~~/penguji* : Mahendra.

Coret yang tidak sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	- Kesatuan ID Desain Interior belum jelas.
2	3 eksemplar Rangkuman Laporan TA + Konsep (A4) *In English + Weighted method*	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	- ID. Apartemen Viola atau ciptakan belum Nampak
3	Denah Keseluruhan ATAU Bagian dari Denah Keseluruhan ATAU R#3 - Denah Furnitur - Denah Lantai - Denah Plafon - Rencana ME - 2 Potongan - Tampak (bila ada) Skala 1:50 (A2)	*Basic drafting* *Dimension* *Specification* *Coloring*	- Aplikasi laut masih terlalu ~~di~~ sekali, buatlah 2 image saja (lantai & dinding saja).
4	R#1 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	*Basic drafting* *Dimension* *Specification* *Coloring*	- Penataan plafond di RG .... masih belum bagus.
5	R#1 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
6	R#1 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Arst.	
7	R#2 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	*Basic drafting* *Dimension* *Specification*	- Gambar teknik diperbaiki lagi sesuai standar.
8	R#2 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
9	R#2 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Ars.	
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
11	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	

Lampiran 0.7 Lembar Revisi Kolokium 1

FORM REVISI KOLOKIUM 2	Nama Mahasiswa : YEARIKA PERMATA DEWI
Tugas Akhir Desain Interior ITS	NRP : 3412100161
Semester Genap 2015-2016	Dosen pembimbing/~~penguji~~* : ADI WARDOYO

Coret yang tidak sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	Penambahan/Perubahan 1) Gbr. Detail pada Hub Dinding dan Plafon 2) Gbr. Potongan pd elemen estetis 3) Notasi Gbr, Potongan dan Skala. 4) Image bentuk Cepuntra di cek lagi 5) Ceiling dicek lagi hasilnya [signature]
2	3 eksemplar Rangkuman Laporan TA + Konsep (A4) *In English + Weighted method*	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Keseluruhan ATAU Bagian dari Denah Keseluruhan ATAU R#3 - Denah Furnitur - Denah Lantai - Denah Plafon - Rencana ME - 2 Potongan - Tampak (bila ada) Skala 1:50 (A2)	*Basic drafting* *Dimension* *Specification* *Coloring*	
4	R#1 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	*Basic drafting* *Dimension* *Specification* *Coloring*	
5	R#1 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
6	R#1 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Arst.	
7	R#2 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	*Basic drafting* *Dimension* *Specification*	
8	R#2 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
9	R#2 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Ars.	
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
11	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	

Lampiran 0.8 Lembar Revisi Kolokium 1

(Halaman ini sengaja dikosongan)

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Desain Area Publik Apartemen Voila dengan Tema Laut yang Modern merupakan desain yang dapat diterapkan pada Apartemen Voila di Surabaya untuk mengakomodasi kebutuhan para keluarga muda akan gaya hidup yang mewah. Gaya hidup yang mewah harus disertai dengan kenyamanan agar dalam beraktifitas para penghuni dapat merasa lebih menikmati hal yang sedang dilakukannya. Konsep laut pada interior ruangan pada Apartemen Voila ini dipilih melihat kebutuhan dari penghuni setelah diamati dan dilakukan wawancara.

Perasaan yang nyaman dan rileks yang dingiinkan oleh para penghuni Apartemen Voila dapat diwujudkan dengan pengaplikasian tema laut pada interior ruangan. Tema laut ini akan dihadirkan lewat pemberian karateristik tema laut pada elemen-elemen interior, seperti pada lantai, dinding, plafon, dan elemen estetis pada ruang. Penggabungan karateristik tema laut pada ruangan dengan cara yang berbeda akan mampu menciptakan perasaan rileks pada para penghuni saat beraktifitas.

Seperti diketahui, Apartemen Voila merupakan salah satu produk dari PT. Ciputra World yang merupakan salah satu developer ternama di Indonesia. Pada karya-karya sebelumnya, PT. Ciputra World selalu menghadirkan kesan mewah pada setiap hasil kerjanya. Oleh sebab itu, kesinambungan dari hasil kerja PT. Ciputra World harus dijaga. Pada desain interior Area Publik Apartemen Voila, image PT. Ciputra World yang mewah dihadirkan dengan penggunaan konsep yang modern yang dipadupadankan dengan tema laut agar tercipta suasana yang santai dan hangat. Konsep modern dianggap mampu menghadirkan kesan mewah dengan pengaplikasian pada interior yang dilakukan dengan tepat.

6.2 SARAN

Di Indonesia desain pada area publik apartemen masih sangat membosankan tanpa membawa cirikhas tertentu yang membuat para penghuni merasa malas untuk memanfaatkan fasilitas yang ada. Penghuni perlu mendapatkan pelayanan dan fasilitas yang maksimal karena area publik adalah salah satu sarana bagi pihak manajemen untuk mempromosika apartemen mereka. Sebaiknya pihak manajemen tidak terlalu menganggap sepele pengaruh suatu interior pada ruang terhadap kenyamana penghuni karena dengan interior yang tepat maka suasana yang diinginkan dapat tercipta.

DAFTAR PUSTAKA

Birren, Faber. 2010. *Color Psychology and Color Theraphy : A Factual Study of the Influence of Color on Human Life* .Whitefish. Kessinger Publishing L.L.C.

Pile, John.1997. *Color in Interior Design.* McGraw-Hill Profesional.

Sulasmi Darmaprawira. (2002). *Warna.* Bandung:ITB.

http://bukuilmu-anda.blogspot.com/2011/01/pengertian-warna-menurut-para-ahli.html

diakses pada tanggal 19 April 2016, pukul 20.00 WIB

'Terapi Warna untuk Penyembuhan', *Conectique.* http://www.conectique.com/tips_solution/health/tips/article.

Rohrer, Ken (2011) 'Color Symbolism and Culture', *Incredible Art Departmen.* http://www.princetonol.com/groups/iad/lessons/middle/color2.htm

Wright, Angela (2008) 'Psychological Properties of Colours', *Colour Affects.* www.colour-affects.co.uk/psyprop.htm

http://www.artikata.com/arti-356551-warna.html

diakses pada tanggal 19 April 2016, pukul 20.14 WIB

http://www.kansmaster.com/index.php?s=definisi+warna

diakses pada tanggal 19 April 2016, pukul 20.34 WIB

http://materikuliah.info/umum/definisi-warna.aspx

diakses pada tanggal 19 April 2016, pukul 20.44 WIB

http://www.ideaonline.co.id/iDEA/Tips/Dekorasi-ruang/Mengenal-Efek-Psikologi-Warna

diakses pada tanggal 20 April 2016, pukul 19.13 WIB

http://yulia-ku.blogspot.com/2007/11/psikologi-warna.html

diakses pada tanggal 20 April 2016, pukul 21.05

http://www.f-buzz.com/2009/02/27/pilih-warna-rahasia-psikologi-arti-warna/

diakses pada tanggal 20 April 2016, pukul 20.14 WIB

http://nasional.kompas.com/read/2008/10/09/15551015/psikologi.dan.arti.warna

diakses pada tanggal 20 April 2016, pukul 20.36 WIB

http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/

diakses pada tanggal 20 April 2016, pukul 20.46 WIB

(Halaman ini sengaja dikosongan)

BIODATA PENULIS

Yearika Permata Dewi lahir di Jakarta pada 1 Januari 1994. Anak ketiga dari pasangan Noranto Priyo dan Maria Magdalena Widhayanti ini memiliki hobi yaitu *travelling*, memasak, dan mendengarkan musik. Penulis menempuh pendidikan formal di TK hingga SMP di Sekolah Katolik Santa Maria Surabaya dan SMA di St. Louis Surabaya. Kemudian penulis melanjutkan pemdidikannya di Desain Interior ITS. Semasa pendidikannya, penulis aktif terlibat dalam kegiatan organisasi baik perkuliahan maupun non-perkuliahan seperti KMK ITS (Keluarga Mahasiswa Katolik ITS) dan HIMA Interior. Selain itu, penulis juga kerap kali mengambil bagian dalam acara interior sebagai panitia, misalnya acara DECORINTEX yang diadakan di *Grand City Mall* beberapa saat yang lalu. Untuk menunjukkan kecintaan pada bidang *Interior Design*, penulis juga sering mengikutsertkan dirinya dalam lomba interior seperti *Venus Design Competiotion : Contemporer*. Untuk berdiskusi lebih lanjut dengan penulis tentang tugas akhir, dapat menghubungi penulis melalui email : monicayearika@gmail.com