

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. State of the art

Tabel 2.1. *State of the art*

Nama	Judul	Hasil penelitian	Kesimpulan Penelitian	Perbedaan dengan rencana perancangan komunitas Bonek
Andreas Andika Jaya (2015)  Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra	Perancangan Interior Pusat Informasi Sepak Bola Gelora Bung Tomo di Surabaya  (Kepentingan Club)	Perancangan Pusat Informasi Sepakbola dapat dijadikan sebagai sarana yang <u>memberikan teori secara informatif dan mengedukasi para atlet serta penonton sepakbola, maupun penggemar sepakbola.</u>	Adanya pusat informasi ini dapat berguna bagi pemerintah, yang dimana biaya untuk <i>maintenance</i> Stadion sangatlah mahal tiap tahunnya, namun pendapatan yang di dapat oleh pemerintah tidak sebanding. Pusat informasi dapat membantu pemerintah dalam hal itu, yang dimana saat ada pertandingan sepakbola.	Fokus utamanya pada club sepakbola bukan untuk kepentingan supporter. Sedangkan pada rencana perancangan House of Bonek <u>lebih mewadahi kepentingan club dan komunitas supporter,</u>
Christian Fidel Lumi  Pierre H. Gosal  Alvin J. Tinangon (2011)  Arsitektur Universitas Sam Ratulangi	Rumah Komunitas Sepakbola Di Manado Arsitektur Neo Vernakular  (Kepentingan Komunitas)	<u>Mengapresiasikan suatu desain yang berkarakter terhadap objek rancangan maka dipilih tema yang sesuai dengan masalah desain,</u> Arsitektur Neo - Vernakular dipilih karna merupakan tema yang dianggap cocok karna memiliki nilai tambah dalam kualitas desain juga representative dalam mencirikan,dan mengarahkan kesepadanan antara pengetahuan sepakbola, budaya dan kesepadannya	Pada prinsipnya pemahaman rumah komunitas sepakbola ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tempat beraktifitas sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat dan juga sebagai tempat olahraga dan hiburan yang nyaman dan efektif. Pada rancangan ini menekankan pada implementasi pola kehidupan masyarakat akan kehidupan sosial dan budaya terhadap arsitektur yang akan menghasilkan karakteristik bentuk dan ruang arsitektural.	Hanya mengarah pada pengetahuan sepak bola, budaya dan kesepadanan. Tanpa ada unsur yang mengedukasi dan memfasilitasi kebutuhan dari <u>permasalahan supporter / komunitas</u> dari club sepakbola tersebut.
Gabriel Dennis (2013)  Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra	Perancangan Interior “Real Madrid Fc Fan Zone” di Surabaya  (Kepentingan Komunitas)	Perancangan interior fan Zone real Madrid ini yang <u>didasari oleh pluralism masyarakat dapat diwujudkan dengan sebuah desain</u> yang memiliki konsep <i>passing</i> yang terinspirasi dari sepak bola, yang ternyata dapat dengan baik mewakili keberagaman dan keunikan masyarakat	Penelitian ini memberikan wadah bagi masyarakat Surabaya pada umumnya dan khususnya yang hobi sepak bola untuk mendapatkan sebuah fasilitas umum yang terbuka bagi semua orang dan nyaman untuk dirasakan bersama serta yang dapat menunjang persatuan antar masyarakat yang sangat	Lebih mengutamakan pada konten milik club negara lain yaitu spanyol. Padahal local konten dari Surabaya lebih membutuhkan hal tersebut. Pada perancangan ini <u>tujuan utamanya adalah mengangkat pluralism.</u> Sedangkan pada perancangan saya tujuan utamanya adalah untuk

		dengan karakteristik sebuah klub sepak bola, Real Madrid yang juga disesuaikan dengan pluralism masyarakat Surabaya.	tinggi tingkat pluralismenya. Perancangan interiornya sesuai karakteristik dari Real Madrid, tetapi tetap menunjukkan kesan terbuka dan keberagaman dari pengaplikasian layout dan material serta suasana yang dihadirkan.	menjawab permasalahan yang timbul dari komunitas sepak bola (BONEK)
Rizqi Amalia Agusta (2012) Jurusan Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.	Desain Interior <i>Community Center</i> Suporter Klub Sepakbola Arema Indonesia Fc Di Malang Dengan Pendekatan Sporty Modern  (Kepentingan Komunitas)	Merencanakan suatu <i>comersial space</i> yang berada di Kota Malang dimana ditujukan bagi para pecinta Klub Arema Indonesia FC yang sampai saat ini <u>belum memiliki tempat khusus untuk mendapatkan fasilitas yang layak dalam menyalurkan hobi dan ketertarikan yang sama dalam hal sepak bola terutama mendukung Arema Indonesia FC..</u>	<i>Community Center Suporter Klub Sepak Bola Arema Indonesia FC</i> bertujuan mengakomodir berbagai kebutuhan dari penggemar sepak bola dan masyarakat sekitar baik <u>informatif maupun entertainment</u>	<i>Community Center Suporter Klub Sepak Bola Arema Indonesia FC</i> bertujuan mengakomodir berbagai kebutuhan dari penggemar sepak bola dan masyarakat sekitar baik <u>informatif maupun entertainment</u>

## KESIMPULAN

Perancangan House of Bonek memiliki tujuan untuk mawadahi kepentingan *Club – Komunitas – Suporter*. Dimana club tersebut sebagai motor yang pengendalikan komunitas, kemudian komunitas tersebut sebagai pengendali supporter. Tujuannya adalah lebih terkontrolnya struktur organisasi yang tentunya berdampak untuk menendalikan permasalahan yang sering timbul dikarenakan Suporter Bonek. Dalam perancangan ini terdapat fasilitas fasilitas yang bertujuan mawadahi dari ketiga element tersebut, yaitu fasilitas *gallery, Press conference, caffee, merchandise store, workshop, dan radio studio*

## **2.2 Tinjauan Umum *Community Center***

*Community Center* berasal dari bahasa Inggris:

*Community* : Komunitas

*Center* : Pusat

*Community Center* adalah Fasilitas publik dimana anggota dalam sebuah komunitas berkumpul bersama dalam sebuah aktivitas, dukungan sosial, informasi publik, dan keperluan lainnya. Fasilitas ini terkadang terbuka untuk semua komunitas atau dikhususkan pada suatu grup diantara komunitas yang lebih besar.

Sumber: (*Community center*. Wikipedia, 2016)

## **2.3. Tinjauan Umum Sepak Bola**

### **2.3.1. Pengertian Sepak Bola**

Sepak bola adalah olahraga paling populer yang pernah dikenal umat manusia. Pada saat ini sepak bola bukan sekedar menjadi olahraga karena perkembangannya sudah melampaui batas-batas. Dalam wujudnya sekarang ini, sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang penggemarnya amat luas. Secara globalisasi, yang paling sukses di sepanjang masa adalah globalisasi sepak bola. Terhadap bola, orang yang digiring mempunyai ikatan emosional dalam arti demam bola.

### **2.3.2. Sejarah Sepak bola di Indonesia**

Di akhir tahun 1920, pertandingan *voetbal* atau sepak bola sering kali digelar untuk meramaikan pasar malam. Pertandingan dilaksanakan sore hari. Sebenarnya selain sepak bola, bangsa Eropa termasuk Belanda juga memperkenalkan olahraga lain, seperti kasti, bola tangan, renang, tenis, dan hoki. Hanya, semua jenis olahraga itu hanya terbatas untuk kalangan Eropa, Belanda, dan Indo. Alhasil sepak bola paling disukai karena tidak memerlukan tempat khusus dan pribumi boleh memainkannya. Lapangan Singa (Lapangan Banteng) menjadi saksi di mana orang Belanda sering menggelar pertandingan panca lomba (*vijfkam*) dan *tienkam* (dasa lomba). Khusus untuk sepak bola, serdadu di tangsi-tangsi militer paling sering bertanding. Mereka kemudian membentuk bond sepak bola atau perkumpulan sepak bola. Dari bond-bond itulah kemudian terbentuk satu klub besar.

Tak hanya serdadu militer, tapi juga warga Belanda, Eropa, dan Indo membuat bond-bond serupa. Dari bond-bond itu kemudian terbentuklah *Nederlandsch Indische Voetbal Bond* (NIVB) yang pada tahun 1927 berubah menjadi *Nederlandsch Indische Voetbal Unie* (NIVU). Sampai tahun 1929, NIVU sering mengadakan pertandingan termasuk dalam rangka memeriahkan pasar malam dan tak ketinggalan sebagai ajang judi. Bond China menggunakan nama antara lain Tiong un Tong, Donar, dan UMS. Adapun bond pribumi biasanya mengambil nama wilayahnya, seperti Cahaya Kwitang, Sinar Kernolong, atau Si Sawo

Mateng. Pada 1928 dibentuk Voetbalbond Indonesia Jacatra (VIJ) sebagai akibat dari diskriminasi yang dilakukan NIVB. Sebelumnya bahkan sudah dibentuk Persatuan Sepak Bola Djakarta (Persidja) pada 1925. Pada 19 April 1930, Persidja ikut membentuk Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) di gedung Soceiteit Hande Projo, Yogyakarta. Pada saat itu Persidja menggunakan lapangan di Jalan Biak, Roxy, Jakpus.

Pada tahun 1930-an, di Indonesia berdiri tiga organisasi sepak bola berdasarkan suku bangsa, yaitu *Nederlandsch Indische Voetbal Bond* (NIVB) -yang lalu berganti nama menjadi *Nederlandsch Indische Voetbal Unie* (NIVU) di tahun 1936- milik bangsa Belanda, Hwa Nan Voetbal Bond (HNVB) punya bangsa Tionghoa, dan Persatoean Sepakraga Seloeroeh Indonesia (PSSI) milik orang Indonesia. Memasuki tahun 1930-an, pamor bintang lapangan Bond NIVB, G Rehatta dan de Wolf, mulai menemui senja berganti bintang lapangan bond China dan pribumi, seperti Maladi, Sumadi, dan Ernst Mangindaan. Pada 1933, VIJ keluar sebagai juara pada kejuaraan PSSI ke-3. Pada 1938 Indonesia lolos ke Piala Dunia.

Pengiriman kesebelasan Indonesia (Hindia Belanda) sempat mengalami hambatan. NIVU (*Nederlandsche Indische Voetbal Unie*) atau organisasi sepak bola Belanda di Jakarta bersitegang dengan PSSI (Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia) yang telah berdiri pada bulan April 1930. PSSI yang diketuai Soeratin Sosrosoegondo, insinyur lulusan Jerman yang lama tinggal di Eropa, ingin pemain PSSI yang dikirimkan. Namun, akhirnya kesebelasan dikirimkan tanpa mengikutsertakan pemain PSSI dan menggunakan bendera NIVU yang diakui FIFA. Pada masa Jepang, semua bond sepak bola dipaksa masuk *Tai Iku Koi* bentukan pemerintahan militer Jepang. Di

masa ini, Taiko, sejenis senam, menggantikan olahraga permainan. Baru setelah kemerdekaan, olahraga permainan kembali semarak

### **2.3.3. Perkembangan PSSI**

Pasca Soeratin ajang sepak bola nasional ini terus berkembang walaupun perkembangan dunia persepakbolaan Indonesia ini mengalami pasang surut dalam kualitas pemain, kompetisi dan organisasinya. Akan tetapi olahraga yang dapat diterima di semua lapisan masyarakat ini tetap bertahan apapun kondisinya. PSSI sebagai induk dari sepak bola nasional ini memang telah berupaya membina timnas dengan baik, menghabiskan dana milyaran rupiah, walaupun hasil yang diperoleh masih kurang menggembirakan. Hal ini disebabkan pada cara pandang yang keliru. Untuk mengangkat prestasi Timnas, tidak cukup hanya membina Timnas itu sendiri, melainkan juga dua sektor penting lainnya yaitu kompetisi dan organisasi, sementara tanpa disadari kompetisi nasional kita telah tertinggal.

Padahal di era sebelum tahun 70-an, banyak pemain Indonesia yang bisa bersaing di tingkat internasional sebut saja era Ramang dan Tan Liong Houw, kemudian era Sucipto Suntoro dan belakangan era Ronny Pattinasarani.

### **2.3.4. Tujuan permainan Sepak bola**

Dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang bertarung untuk memasukkan sebuah bola bundar ke gawang lawan (“mencetak gol”). Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang (biasanya dalam jangka waktu 90 menit, tetapi ada cara lainnya untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri). akan diadakan penambahan waktu 2x 15 menit dan apabila dalam penambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu penalti yang setiap timnya akan diberikan lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

## **2.4. Tinjauan yang Berhubungan dengan Perancangan Interior**

### **2.4.1. Pusat Informasi**

Pusat informasi adalah area yang memiliki luasan tertentu, yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang difungsikan untuk memberi informasi.

#### **a) Fungsi Pusat Informasi**

1. Mengusahakan untuk mengikuti perkembangan di bidang IPTEK.
2. Mengurangi kemungkinan adanya duplikasi kegiatan.
3. Tersedianya informasi tentang latar belakang dan pengenalan kegiatan.
4. Merangsang munculnya pemikiran dan tindakan oleh pengaruh dari interaksi dengan pendapat, pengetahuan, pengalaman dan keberhasilan orang lain.

#### **b) Tujuan Adanya Pusat Informasi**

1. Mengusahakan tersedianya informasi yang memadai bagi keputusan untuk manajemen dan kebijaksanaan baik swasta maupun pemerintah.
2. Menyelenggarakan pelayanan informasi yang sesuai dengan kebutuhan bersamaan dengan peningkatan kemampuan pembuat, pengolah, penyebar, dan pemakai informasi.
3. Membina kerjasama nasional dan internasional dalam rangka tukar dan menukar informasi dan keahlian.
4. Memusatkan perhatian organisasi pemerintah dan swasta kepada masalah-masalah penyediaan dan penggunaan informasi.
5. Mengusahakan pemanfaatan secara optimum Iptek, sosial ekonomi untuk mencapai tujuan nasional.

#### **c) Macam-Macam Bentuk Informasi**

1. Penataan koleksi sesuai maksud dan tujuan.
2. Dapat memberikan rangsangan emosi.
3. Penataan koleksi agar lebih mudah dilihat (Chiara, 1990 : 193).

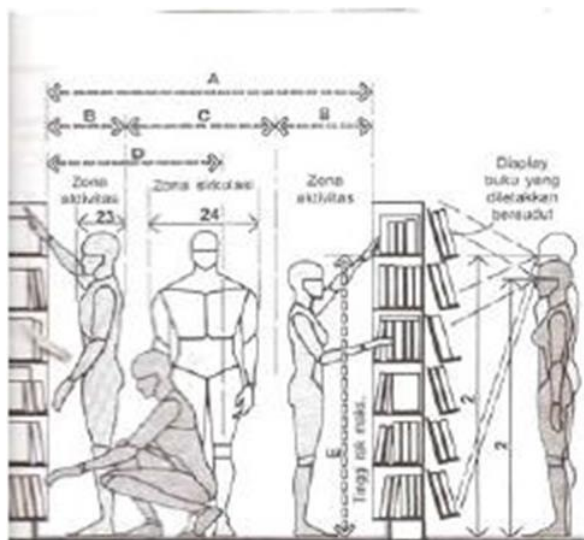
## 2.4.2. Galeri

Galeri merupakan tempat untuk pameran dan menjual barang seni yang pada umumnya memiliki skala ruang yang lebih kecil dari museum dan tidak disiapkan untuk menerima pengunjung dalam jumlah besar (Pile, 2003 : 353).

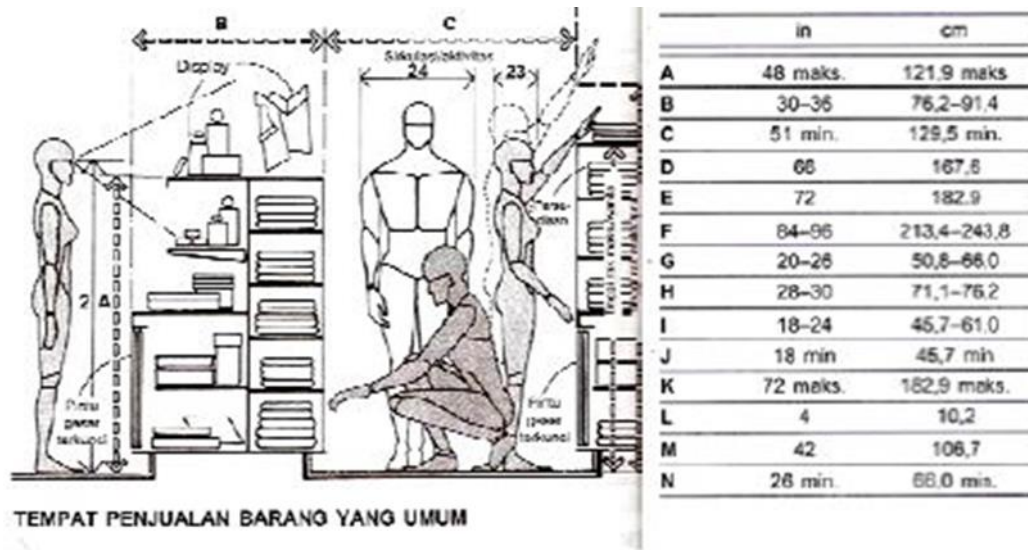
Dalam galeri yang harus diperhatikan adalah perencanaan ruang, pencahayaan dan warna harus baik sehingga mendukung obyek yang dipamerkan. Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan *image* para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk seni yang dipamerkan (Pile, 2003 : 353).

Untuk mendesain area pamer, perlu diperhatikan sebagai berikut:

- Variasi posisi atau akses masuk dapat membantu mengarahkan pengunjung dan lekatkan di jalur-jalur yang sering didatangi pengunjung.
- Hindari kesan monoton dengan variasi dimensi, warna, dan material pada elemen interior dan juga efek pencahayaan.
- Pintu bisa ditempatkan pada sudut-sudut paling jauh, dengan demikian ruang terasa lebih efektif.
- Penempatan karya atau obyek yang menarik perhatian perlu untuk memberi nilai lebih pada ruang itu sendiri dan menarik perhatian pengunjung.
- Pengaturan view penting, apalagi untuk area-area yang sering didatangi pengunjung (Pile, 2003 : 353).



	in	cm
A	66 min.	167,6 min
B	18 min.	45,7 min.
C	30 min.	76,2 min.
D	36	91,4
E	68	172,7
F	48	121,9
G	36 min.	91,4 min.
H	66	167,6
I	72	182,9
J	60-66	152,4-167,6



Gambar 2.1 Standarisasi ergonomi area pameran

Sumber : Panero (1979 , 202)

## a) Tujuan Dan Fungsi Galeri

### 1. Tujuan Galeri

Menurut *Kakanwil* Perdagangan, tujuan galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil-hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan barang-barang tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya. Diutamakan barang-barang yang dapat menarik perhatian para pengunjung, yang perlu diketahui secara lebih teliti dalam menjangkau pasaran yang lebih luas. Disamping itu juga untuk membantu para seniman kita yang belum mampu untuk mengadakan pameran secara tunggal untuk memperkenalkan hasil-hasil karya seninya.

### 2. Fungsi Galeri

Tinjauan yang digunakan adalah tinjauan tipologi yang merujuk pada perancangan museum, karena museum dan galeri memiliki persamaan fungsi sebagai ruang pameran. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa museum bersifat sosial dimana bangunannya digunakan sebagai tempat mengoleksi obyek pengetahuan atau karya seni yang langka, sedangkan galeri bersifat komersial dimana barang pameran yang dikoleksi memang sengaja untuk dipamerkan dan dijual (Hunt 375).

Menurut Rizzoli (1976) galeri memiliki beberapa fungsi, yang antara lain adalah sebagai berikut:

- Fungsi Komunikatif

Merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada komitmen atau pengunjung galeri mengenai produk-produknya.

- Fungsi Apresiatif

Merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam meningkatkan ide-idenya dan karyanya.

- Fungsi Estetis

Sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual.

Di dalam sebuah galeri, biasanya terdapat beberapa fasilitas, yaitu:

- *Visitor Guide Service* atau *information*

Untuk menerima pengunjung galeri dan berupa pelayanan informasi (Neufert 135).

- Administrasi dan Dokumentasi

Untuk mengatur dan mencatat keluar masuk barang.

- *Display* (sementara atau permanen)

Untuk memajang dan memamerkan benda-benda.

b) Sistem Penataan Ruang Galeri

Ruang untuk memamerkan hasil karya seni seharusnya memiliki persyaratan yaitu benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu serta setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (Neufert 135).

1. Penataan *Lay Out*

Penataan *lay out* berdasarkan benda seni pada galeri dibagi menjadi 2, yaitu:

- *Random Typical Large Gallery*

Penataan ini dibuat secara acak, biasa terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri asimetris, serta ruang-ruang yang dibentuk mempunyai jarak atau lorong dengan pembatasan oleh pintu. Jenis atau media benda seni yang tercampur menguatkan kesan acak, misalnya: seni lukis

pada media kanvas dengan seni patung yang terkadang menggunakan media 3 dimensi.

- *Large Space With An Introductory Gallery*

Disini pengenalan jenis benda seni yang akan mudah terlihat, pertama dengan memasuki ruang tengah telah terdapat sejumlah pintu yang membatasi ruang berdasarkan benda seni yang dipajang.

2. Penataan *Display*

Penataan *display* dalam sebuah galeri dapat diklasifikasikan menurut benda yang dipamerkan, antara lain:

- *In showcase*

Benda yang dipamerkan termasuk kecil maka diperlukan wadah atau kotak yang tembus pandang (kaca), yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang didisplay (Neufert 135).

- *Free standing on the floor, on plinth or supports*

Benda yang akan didisplay mempunyai bentuk yang cukup besar, hingga diperlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas dari display.

- *On walls or panels*

Benda karya seni lukis yang paling banyak ditempatkan pada dinding ruangan ataupun dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

Posisi gantungan yang terbaik untuk gambar-gambar yang kecil, titik berat penentuannya adalah garis ketinggian horizontal gambar pada ketinggian mata. (Neufert 135). Untuk penataan benda berharga sebaiknya memanfaatkan lemari kaca yang penempatannya masuk dalam dinding, yang dilengkapi dengan perlengkapan pengunci dan pengaman, pencahayaan dari dalam dan ruangan dibuat agak gelap.

Sebuah ruang pameran memiliki beberapa faktor yang harus diperhatikan, antara lain adalah sebagai berikut:

- Pengunjung dapat bergerak melalui ruang pameran yang mana tidak boleh dipaksa untuk melihat dua kali objek.
- Ada jarak untuk orang-orang bergerak.
- Harus ada display, supaya orang mengetahui apa yang mereka lihat.

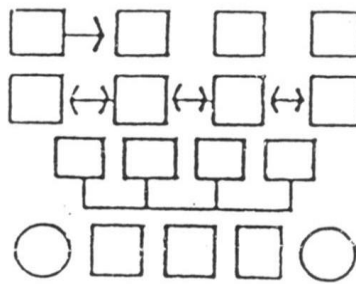
Pencahayaan di dalam galeri diatur sedemikian rupa dengan menggunakan lampu sorot dengan sudut penyinaran sesuai dengan pencahayaan alami. (Chiara 369)

### c) Sirkulasi Galeri

Sirkulasi juga sangat penting bagi galeri, karena sirkulasi yang baik dapat menyebabkan pengunjung merasa senang dan nyaman. Menurut Sutarga, sirkulasi dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

#### 1. *Sequential Circulation* (Linier)

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni di sini diperkenalkan satu per satu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya menuju *entrance* area pertama kali memasuki galeri tersebut.

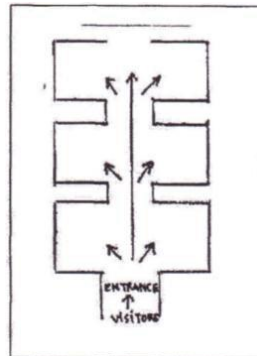


Gambar 2.2. Organisasi Ruang Linier

Sumber: Suptandar (1999, 111)

#### 2. Linier Bercabang

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas melihat koleksi.



Gambar 2.3. Pola sirkulasi linear bercabang.

Sumber : Suptandar (1999, 111)

### 2.4.3. Lobi

#### a) Pengertian Lobi

1. Koridor atau ruangan yang merupakan bagian dari ruang yang besar, digunakan sebagai ruang tamu, ruang tunggu atau tempat duduk-duduk.
2. Ruang teras di dekat pintu masuk hotel (bioskop), yang dilengkapi dengan beberapa perangkat meja-kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1996 : 599).

Jadi lobi dapat diartikan sebagai ruang masuk pada suatu bangunan. Kata lobi pada umumnya dipakai sebagai kata ganti ruang tamu. Fungsi dasar lobi hampir sama dengan ruang tamu rumah, hanya saja fungsi lobi menyangkut citra (*image*) yang pada umumnya ingin mempengaruhi tamu yang datang (Soekresno, 2000 : 19-20). Interior lobi sebagai “*sitting lobby*” haruslah nyaman, tidak membuat pengunjung bosan dan juga indah dipandang mata. Untuk itu penggunaan bahan untuk perabot pada area ini harus benar-benar diperhatikan, baik dari segi kenyamanan ataupun keindahannya (Soekresno, 19-20).

#### b) Fungsi Lobi

Fungsi lobi dapat dibedakan atas fungsi umum dan fungsi khusus:

##### 1. Fungsi umum

Sebagai suatu tempat atau wadah seluruh karyawan pada kantor dalam melaksanakan tugas mengurus serta mengelola segala macam yang berhubungan manajemen di perusahaan tersebut.

##### 2. Fungsi Khusus

Sebagai suatu wadah dari pihak perusahaan untuk penerimaan awal pengunjung, tempat memperoleh informasi dan melayani segala macam keperluan dari pengunjung tempat untuk bertemu janji (Soekresno 19-20).

#### c) Fasilitas Lobi

Di dalam area lobi terdapat fasilitas sebagai berikut:

1. Area tempat duduk, yang berfungsi sebagai ruang duduk dan ruang tunggu.
2. Area komunikasi.
3. Area resepsionis.

Lokasi dari resepsionis harus dapat segera dilihat oleh tamu yang masuk dan staf resepsionis harus dapat melihat dan mengontrol arah masuk pengunjung (Soekresno, 19-20).

#### **2.4.4. Kafe**

Di dalam sebuah kafe terdapat adanya pembagian ruang antara lain:

##### **A. Area makan**

Yaitu tempat untuk menikmati hidangan makanan dan minuman ringan yang berupa:

- *Hot drink* yaitu *coffee, black coffee* yang tersedia dalam berbagai macam pilihan yaitu *Arabica, Java Coffee* dan *Coffee mixing*.
- *Cold drink* yaitu *ice coffee, ice tea, soft drink*.
- *Cold food* yaitu roti, salad dan camilan ringan.
- *Hot food* yaitu sup ayam, chicken wing, sandwich dan burger.

##### **B. Bar**

Yaitu tempat untuk menikmati minuman berupa hot drink, cocktail dan jenis minuman yang dicampur oleh bartender seperti *wiski, chivas, vodka dan wine*.

##### **C. Lounge**

Yaitu tempat tunggu sementara di bagian kafe. Biasanya area ini digunakan sebelum memulai makan, namun bisa juga dipakai untuk bersantai setelah makan dan minum. Umumnya menu yang disediakan di area ini adalah makanan dan minuman *before/ after dinner*.

##### **D. Informasi**

Harus mudah dijangkau oleh pengunjung.

- Persyaratan ruang untuk area makan:

A. 1,2-1,4 meter persegi perorang dilayani oleh pelayan

(Soekresno 20).

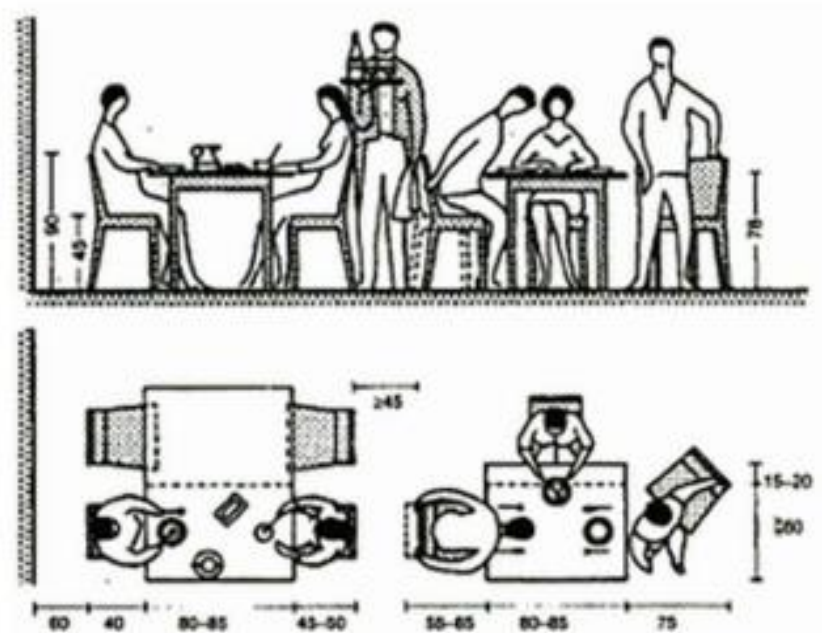
B. 0,83 meter persegi perorang, makanan yang disajikan terbatas.

C. Peletakan suatu kelompok meja makan sebaiknya dibuat dekat dengan tiang atau kolom, jika berada di tengah ruangan

D. Pintu masuk tidak bersilangan dengan jalur pelayanan

E. Tempat duduk pelayan tidak terletak pada tempat yang mengganggu pengunjung (Soekresno 20).

Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dengan ketinggian 75 cm. Meja bundar, delapan dan enam siku dengan diameter 90-120 cm sangat ideal bagi 4 orang dan mampu menampung 1 atau 2 orang lagi. Jarak antara meja makan dengan dinding > 75 cm → karena 1 kursi saja membutuhkan 50 cm untuk ruang gerak, pengaturan ruangan antara meja dengan dinding dijaga sebagai jalan kecil, jarak ini seharusnya sebesar >100 cm. Meja bundar membutuhkan ruang gerak yang lebih banyak dengan perbedaan sampai dengan 50 cm.



Gambar 2.4. Dimensi ruang gerak pada meja makan

Neufert (1996, 210)

#### 2.4.4.1. Perabot Untuk Kafe

##### 2.4.4.1.1. Kursi

Kursi dalam ruang makan disusun dan diatur sedemikian rupa, selalu nampak rapi dalam jajarannya, model dan warnanya manis serta menarik setiap hari. (Soekresno 21).

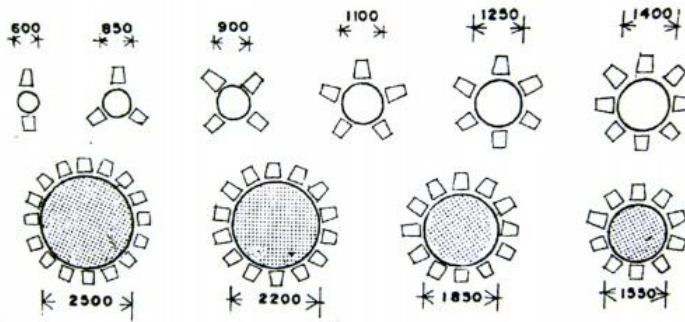
#### **2.4.4.1.2. Meja**

Bentuk meja yang paling umum digunakan dalam restoran adalah bulat, elips, bujur sangkar, empat persegi panjang. pemilihan bentuk meja makan tergantung digabian mana meja itu akan ditempatkan. Sebuah restoran dapat menggunakan meja dengan bentuk campuran, ada berbagai pilihan untuk memberikan variasi asalkan bentuk ruang memungkinkan. Kalau bentuk ruang empat persegi panjang, maka menggunakan meja dengan bentuk persegi atau persegi panjang akan lebih efisien. Penyusunan meja kadang-kadang disesuaikan dengan tipe atau gaya pelayanan yang ingin ditampilkan. Selain bentuknya, ukuran meja pun bermacam-macam, yaitu meja yang dipergunakan menjadi satu deret untuk tamu-tamu rombongan, satu keluarga besar atau undangan yang sifatnya resmi. Di restoran-restoran yang baik biasanya permukaan mejaditutup dengan kain *moulton* atau *silent cloth pad* terlebih dulu sebelum dipasang taplak meja. Kain *moulton* dan *silent cloth pad* adalah kain yang terbuat dari bahan yang mudah menyerap cairan seperti kain flanel.

#### **2.4.4.1.3. Bentuk dan Ukuran Meja Bundar**

Menurut Soekresno (37-40) untuk memudahkan pengaturan meja dengan jumlah tempat duduk sesuai dengan pesanan dalam satu meja, restoran perlu memiliki fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi. Pedoman ukuran meja bundar antara lain:

- a. Diameter 600 mm untuk 2 orang
- b. Diameter 800 mm untuk 3 orang
- c. Diameter 900 mm untuk 4 orang
- d. Diameter 1100 mm untuk 5 orang
- e. Diameter 1250 mm untuk 6 orang
- f. Diameter 1400 mm untuk 8 orang
- g. Diameter 1550 mm untuk 10 orang
- h. Diameter 1850 mm untuk 12 orang
- i. Diameter 2200 mm untuk 14 orang
- j. Diameter 2500 mm untuk 16 orang



Gambar 2.5. Pedoman ukuran meja bundar

Sumber : Soekresno (2000, 37)

#### 2.4.4.1.4. Pedoman Untuk Ukuran Kursi

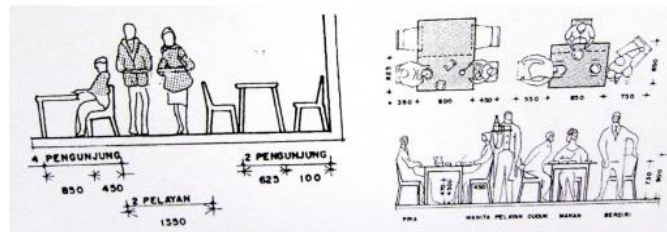
Pedoman untuk kursi, antara lain :

- Tinggi kursi keseluruhan sampai dengan sandaran 900 mm.
- Tinggi kursi sampai bagian yang diduduki 450 mm.
- Panjang dan lebar kaki kursi 450 x 450 mm.

#### 2.4.4.1.5. Tata Letak Meja dan Kursi

Adapula pedoman tata letak untuk meja dan kursi yaitu sebagai berikut :

- Luasan meja alternatif, dapat disesuaikan dengan banyak atau sedikitnya jumlah tempat duduk.
- Jarak kursi yang satu dengan kursi yang membelakangi adalah 1350 sebagai jalur dua pramusaji atau 900 mm untuk 1 pramusaji.
- Pergeseran maju dan mundur kursi antara 100-200 mm untuk kebutuhan duduk.
- Pergeseran mundur kursi untuk pelanggan berdiri adalah 300 mm.



Gambar 2.6. Pedoman Tata Letak Meja dan Kursi

Sumber : Soekresno (2000, 40)

#### 2.4.5. Ruang Penjualan

Sebuah ruang penjualan harus memiliki ruang penyimpanan barang-barang. Ruang penyimpanan atau gudang ini digunakan sebagai ruang *stokies* barang yang diperjualbelikan atau digunakan juga sebagai ruang pengepakan barang sebelum pengiriman ke luar tempat.

#### a) Prinsip Perancangan Toko

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam merencanakan tata letak (*layout*) pada ruang penjualan:

1. Calon pembeli diusahakan agar mengunjungi atau melewati seluruh bagian toko yang menyediakan barang-barang dagangannya.
2. Pada bagian display yang paling belakang atau pojok dibutuhkan pencahayaan khusus dengan tingkat penerangan yang lebih tinggi untuk dapat menarik perhatian pengunjung..
3. Peletakkan satu pintu masuk dan pintu keluar yang sama dalam perencanaan harus dihindarkan.
4. Barang-barang yang *didisplay* atau dijual harus diklasifikasikan menurut jenisnya, sehingga lebih jelas dalam penempatannya.
5. Barang-barang yang dianggap penting atau mahal seharusnya diletakkan dekat dengan kasir, karena barang-barang tersebut harus diawasi secara terus-menerus.
6. Pelayanan dan tata letak ruang yang fleksibel dapat mempermudah pergantian dan perubuhan secara bervariasi.
7. Penjual tidak perlu menjelaskan semua model atau jenis barang-barang yang sudah terdapat pada papan gambar.
8. Mengetahui dengan jelas apa saja yang dijual oleh toko.
9. Toko harus dapat menarik perhatian pengunjung untuk masuk.
10. Tata *layout* dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan betah dengan cara mengelompokkan barang yang dijual sesuai dengan karakteristiknya sehingga pengunjung dapat dengan mudah dijangkau oleh pembeli (Beddington, 1-3).

#### b) Sirkulasi Toko

Dalam merancang sebuah toko, juga harus memperhatikan sirkulasi toko itu sendiri. Berikut ini ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan dalam mengatur sirkulasi:

1. Terdapatnya ruang yang cukup untuk meletakkan obyek yang akan dipajang/dijual.
2. Terdapat ruang bagi pengunjung untuk berjalan dan melewati obyek-obyek yang dipajang/dijual.
3. Terdapat ruang yang cukup bagi pengunjung untuk dapat menghindari dari keramaian, sehingga dapat mengamati obyek lebih jelas dan lebih detail.

#### c) Jenis Toko

Pada umumnya terdapat tiga jenis toko, yaitu:

1. Toko yang terbuka (*open space shop*), ciri-ciri:

- Tanpa pintu
- Pengunjung bebas masuk dari arah manapun
- Membuat pengunjung lebih tertarik untuk masuk ke dalam toko.

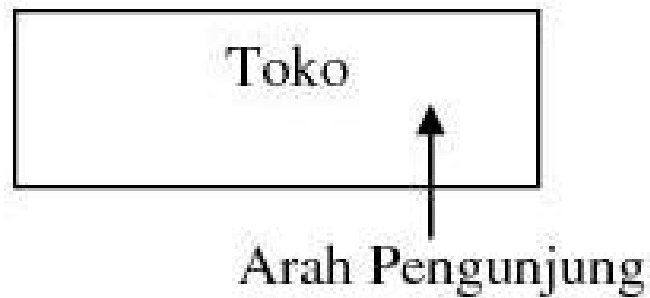


Gambar 2.7. Jenis Toko Terbuka

Sumber: Chiara (1973, 594)

2. Toko yang tertutup kaca (*close-non nuassif space*), ciri-ciri:

- Bagian depan toko tertutup kaca secara keseluruhan.
- Pintu juga menggunakan bahan dari kaca.
- Pengunjung hanya bisa masuk dan keluar dari arah pintu.
- Pengunjung yang berada di dalam toko menjadi merasa lebih eksklusif dan memiliki privasi (Chiara, 598).

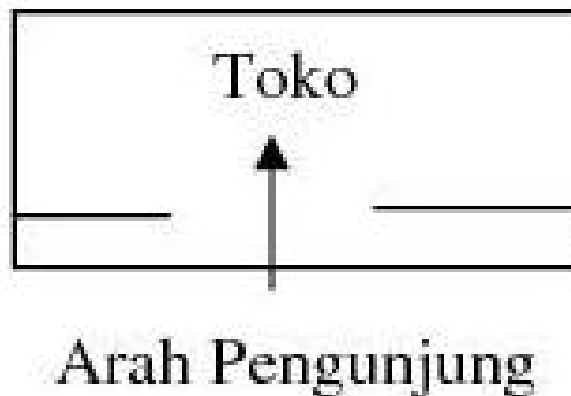


Gambar 2.8. Jenis Toko Tertutup Kaca

Sumber: Chiara (1973, 594)

3. Toko yang tertutup sebagian (*semi closed non-massif space*), ciri-ciri:

- Bagian depan toko yang tertutup kaca hanya sebagian saja, yaitu bagian pintu toko.
- Bagian depan toko yang lain tertutup oleh bidang masif secara menyeluruh.



Gambar 2.9. Jenis Toko Tertutup Bidang Masif

Sumber: Chiara (1973, 594)

d) Kriteria *Main Entrance* Toko

Penempatan sebuah pintu masuk ditentukan oleh:

1. Arus sirkulasi pengunjung yang berada di luar toko.
2. Jumlah lantai yang dimiliki toko (hanya satu lantai atau dua lantai, dan sebagainya).
3. Tata *layout* toko.

Kriteria sebuah pintu masuk yang baik adalah sebagai berikut:

- Pintu masuk harus mudah dijangkau oleh pengunjung.

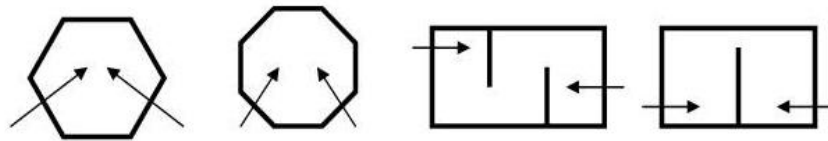
- Pintu masuk tidak menyulitkan pengunjung yang ingin masuk ke dalam toko.
- Penempatan pintu masuk sesuai dengan arus sirkulasi di dalam dan di luar toko.
- Lebar dan tinggi pintu masuk harus disesuaikan dengan peralatan yang digunakan di dalam toko, baik oleh pengunjung toko maupun oleh karyawan toko itu sendiri (Chiara, 598).

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum mendesain display:

- Obyek apa yang akan ditampilkan/ dipajang.
- Fungsi dan maksud yang ingin disampaikan kepada pengunjung.
- Besaran area yang disediakan.
- *Efek* yang ingin didapat/dicapai.
- Pemeliharaan yang dibutuhkan.

Pada umumnya terdapat dua jenis penataan display toko berkaitan dengan pintu masuk toko, yaitu:

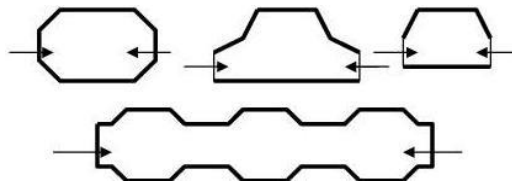
- Pintu masuk terhadap langsung dengan display (Chiara, 598).



Gambar 2.10. Penataan Display Menghadap Langsung, dengan Pintu

Sumber: Chiara (1973, 595-598)

- Letak pintu saling berhadapan, sedangkan letak display berada di sekeliling pintu masuk



Gambar 2.11. Penataan Display Terletak Di Sekeliling Pintu Masuk

Sumber: Chiara (1973, 595-598)

## 2.4.6. Kantor

### a) Elemen Interior Kantor

Untuk elemen interiornya, disarankan menggunakan dinding partisi yang terbuat dari *stainless steel*, gabungan antara *stainless steel* dan kaca, atau dapat juga

menggunakan *block-plaster*. Dengan menggunakan dinding partisi ini membuat ruangan jadi lebih fleksibel dan mudah untuk dipindahkan sewaktu-waktu. Plafon dapat menggunakan bahan *acustic tile*, plasteran, *acustic plaster* dan lain-lain. Untuk lantai lebih banyak pilihannya, dapat terbuat dari vinil, vinil asbes, keramik, dan masih banyak lagi. Penerangan dalam kantor sebaiknya menggunakan penerangan utama, disarankan menggunakan lampu jenis *fluorescent* dan *incandescent*. Arus telepon pada sebuah kantor besar biasanya sudah terprogram khusus, sehingga telepon yang masuk maupun yang akan keluar haruslah melalui operator.

#### b) Warna Untuk Kantor

Penggunaan warna pada kantor juga sangat membantu atau memberikan pengaruh pada suasana kantor yang akan dihasilkan. Jika menggunakan warna yang salah maka dapat menyebabkan efek yang buruk bagi orang di dalam ruang tersebut. Penggunaan warna abu-abu, kuning terang, putih dan ungu pada dinding sebaiknya dihindari. Disarankan untuk dinding sebaiknya menggunakan warna kuning muda, biru kehijauan, biru muda (Shapier, 1-3).

Berikut ini terdapat beberapa contoh warna beserta efek psikologisnya:

Merah : meningkatkan tekanan darah dan kerja otot

Kuning : menstimulasi rasa gugup dan menimbulkan rasa optimis

Hijau : memberikan rasa tenang dan harmoni

Biru : mengurangi tekanan dan memberi rasa santai

Putih : menyilaukan pandangan.

Tata ruang kantor tidak hanya harus membuat para pekerjanya nyaman, menjalankan tugas, namun juga mampu menunjukkan citra diri yang ingin ditampilkan perusahaannya. Bahkan, bagi kantor-kantor yang bergerak di bidang jasa, seperti kantor pengacara, kantor notaris, dan bank, penampilan citra perusahaan lewat interior itu merupakan salah satu hal yang penting.

Di bawah ini terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah kantor:

- Jumlah pegawai
- Jenis kegiatan

- Sifat hubungan antar pekerjaan
- Jenis dan sifat ruang
- Peralatan terkait dengan mebel yang sesuai
- Kondisi fisik ruang akibat tuntutan-tuntutan tertentu

#### c) Penataan Kantor

Terdapat empat macam penataan ruang kantor:

##### 1. *Cellular*

- Merupakan bentuk tradisional
- Menempati gedung yang sempit
- Ditandai dengan adanya koridor
- Ruang-ruang yang berukuran kecil
- Lampu artifisial yang permanen

##### 2. *Group space* (pengelompokan ruang)

- Kantor berukuran sedang
- Menampung 5-15 orang yang bekerja secara bersama-sama

##### 3. *Open plan*

- Cara tradisional pada layout yang lebih luas (Saphier, 1-3)
- Terdiri dari beberapa bentuk subdivisi yang lebih lengkap
- Tempat bekerja disusun beraturan secara geometri

##### 4. *Office Landscaping*

- Banyak dipakai pada dekade 15 tahun terakhir.
- *Layout* terkontrol oleh pengolahan suasana yang artificial.
- *Layout* area kerja mencerminkan struktur dan metode dari organisasi kerja.
- Menggunakan tirai, tanaman dan perabot penyimpanan untuk menandai rute sirkulasi dan memberikan batas wilayah dan identitas pengelompokan kerja (Saphier, 1-3).

#### **2.4.7. Teori Warna**

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi visualisasi suatu ruang. Warna juga dapat mengkamufleskan sesuatu, misalnya ruang yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mempunyai proporsi kurang bagus menjadi bagus. (Pile, 90)

Warna memiliki pengaruh psikologi terhadap seseorang dan di bawah ini adalah efek-efek psikologi tentang warna terhadap seseorang. (Pile, 1995)

Pada pengampliasian warna untuk interior dapat dilihat sebagai berikut:

• **Merah**

Merah mewakili semangat, keberanian, kesenangan, kekuatan, gairah dan rangsangan. Merah dapat juga membantu orang yang pemalu untuk lebih mengekspresikan diri. Efek yang ditimbulkan jika warna merah diaplikasikan pada:

1. Plafon, yaitu: menolak, mengganggu, berat.
2. Dinding, yaitu: agresif, mencolok
3. Lantai, yaitu: siaga, waspada.

• **Orange**

Orange melambangkan kepercayaan diri dan ilmu pengetahuan yang praktis, berperan sebagai osmulator, mempunyai daya dorong dan kekuatan yang luar biasa. (Pile, 1995 : 90)

Orange terkesan riangan, optimis, toleransi, sabar, dan bersahabat, dapat memberikan keberanian dan konsekuensi yang fleksibel. Efek yang ditimbulkan pada warna orange jika diaplikasikan pada:

1. Plafon, yaitu: merangsang, mencari perhatian.
2. Dinding, yaitu: hangat, berpedar.
3. Lantai, yaitu: mengaktifkan, berorientasi pada gerakan

• **Kuning**

Kuning adalah pemikir, tepat, optimis, jelas, segar, cerah, adil, cepat, tenang, dan jujur. Kuning adalah warna ilmu pengetahuan, cinta akan ide-ide baru yang fleksibel dan gampang menyesuaikan diri. Kuning melambangkan cepat dalam mengambil keputusan, keuangan, penuh gaya dan menyiratkan perasaan yang sehat, penuh keinginan, rasa percaya diri dan harga diri. Efek yang ditimbulkan jika kuning diaplikasikan pada:

1. Plafon, yaitu: terang, berpedar, merangsang
2. Dinding, yaitu: hangat, semangat, merangsang.
3. Lantai mengangkat barang yang ada di atasnya, memecahkan konsentrasi.

## • Hijau

Hijau berarti keselarasan, menstabilkan, idealis, kecerahan, pengertian dan penerimaan diri. Hijau melambangkan kemakmuran, pertanda baik, penderma bijaksanaan, berpikir sehat, penuh toleransi, berhasil, penuh kebaikan dan berbakat. Hijau dan hijau biru dapat membentuk lingkungan yang baik untuk meditasi dan tugas-tugas yang akan membutuhkan konsentrasi tinggi. Efek yang ditimbulkan jika warna hijau diaplikasikan pada :

1. Plafon, yaitu: melindungi
2. Dinding, yaitu: dingin, aman , lembut.
3. Lantai, yaitu:natural, lembut, merilekskan, dingin. (Pile, 90)

## 2.5. Organisasi Ruang

### 2.5.1. Elemen pembentuk ruang

#### a. Lantai

Lantai merupakan bagian bangunan yang berhubungan langsung dengan beban, baik beban mati, bergerak dan gesek. Karakter lantai harus mempunyai daya tahan yang kuat dalam mendukung beban-beban yang datang dari segala perabotan, aktivitas manusia dalam ruang dan lain-lain. Selain itu, lantai harus bersifat kaku dan tidak bergetar (Panuwun, 6).

Lantai mempunyai tugas untuk mendukung beban yang datang dari benda-benda, seperti perabot rumah tangga, manusia dengan segala aktivitasnya dan kerangka itu harus mampu dan kuat memikul beban mati atau hidup, lalu lintas manusia dan lain-lain yang menumpang (Wijaya, 329).

Persyaratan lantai:

- 1) Lantai harus kuat dan dapat menahan beban di atasnya.
- 2) Mudah dibersihkan
- 3) Kedap suara
- 4) Tahan terhadap kelembaban
- 5) Memberikan rasa hangat pada kaki dan sebagainya

Berdasarkan karakteristiknya lantai terbagi menjadi empat, yaitu :

1) Lantai lunak, terdiri dari semua tipe permadani dan karpet. Pemberian karpet pada lantai dapat menunjang penyerapan bunyi, sbb:

- a) Jenis serat, praktis tidak mempunyai pengaruh pada penyerapan bunyi.
- b) Pada kondisi yang sama tumpukan potongan (*cut piles*) memberikan penyerapan yang lebih banyak di bandingkan dengan tumpukan lembaran (*loop piles*).
- c) Dengan bertambahnya berat dan tinggi tumpukan, dalam tumpukan akan bertambah.

d) Makin kedap lapisan penunjang (*backing*), makin tinggi penyerapan bunyi.

2) Lantai Semi Keras, terdiri dari pelapisan lantai seperti vinyl, aspal dan cor.

3) Lantai Keras, terdiri dari semua jenis batuan dan logam yang dipakai sebagai bahan lantai.

4) Lantai Kayu (*parquet*), terdiri dari berbagai jenis dan motif bahan lantai yang terbuat dari kayu.

Dalam pameran lantai berperan untuk memberi petunjuk arus lalu lintas agar pengunjung tidak bingung dan dapat melihat seluruh stand partision ataupun barang-barang yang sedang dipamerkan. Pada ruang-ruang tertentu seperti dapur, pantry, kamar mandi, WC, dipilih jenis lantai yang kedap air serta warna pola yang serasi dengan fungsi dan perawatannya. Pada daerah pertokoan lanati dipasang pada jalur lintas orang berjalan (*hall*) dengan motif yang berbeda-beda agar member kesan adanya perbedaan antar ruang-ruang yang ada di dalam kompleks tersebut. Pada ruang-ruang rapat yang memerlukan konsentrasi hendaknya jangan digunakan lantai yang terlalu banyak motif dan warna karena dapat mengganggu. ( Pamudji Suptandar, 1999 ).

#### b. Dinding

Dinding merupakan bidang nyata yang membatasi suatu ruang atau pembatas kegiatan yang mempunyai jenis berbeda. Dinding adalah penahan beban yang menyangga lantai dan atap, sehingga struktur kekuatan dinding sebagai penahan beban harus diperhatikan (Pile 222).

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/ pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Dalam proses

perancangan suatu "ruang dalam" dinding mempunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, di samping unsur-unsur lain seperti tata letak, desain furniture serta peralatan-peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan dengan dinding

Setelah fungsi dinding tercapai dan untuk menambah keindahan ruang, dinding dipergunakan sebagai "*point of interest*" dari ruang dinding samping memberi atau menambah keindahan ruang. Dinding juga dapat merusak suasana ruang, yaitu apabila dalam perencanaannya sangat dipaksakan, terutama dikarenakan bahwa dinding tersebut telah ada sebelumnya. Ini terjadi pada renovasi rumah-rumah kuno, dimana dinding berfungsi struktural. (Suptandar 147 )

Dinding pada suatu wadah kegiatan dapat sebagai struktur atau hanya sebagai pembatas ruang saja, tergantung dari sistem struktur yang dipakai dalam perencanaannya (Panuwun 56).

Fungsi dan bentuk dinding terbagi menjadi 2 bagian :

1. Struktur, misalnya :

- a) *Bearing wall* : dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan/urugan tanah.
- b) *Load bearing wals* : dinding untuk menyokong/ menopang balok, lantai, atap dan sebagainya.
- c) *Foundation wall* : dinding yang dipakai di bawah lantai, tingkat dan untuk menopang balok-balok lantai pertama.

2. Non struktural, misalnya :

- a) *Party wall* : dinding pemisah antara dua bangunan yang bersandar pada masing-masing bangunan.
- b) *Fire wall* : dinding yang digunakan sebagai pelindung dari pancaran kobaran api.
- c) *Certain or Panels wall* : dinding yang digunakan sebagai pengisi pada suatu konstruksi rangka baja atau beton.

d) *Partition wall* : dinding yang digunakan sebagai pemisah dan pembentuk ruang yang lebih kecil didalam ruang yang besar. (Suptandar, 1999 : 145 )

c. Langit-langit (ceiling)

Pengertian istilah ceiling/langit-langit/plafond, berasal dari kata "ceiling", yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan : ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Dengan jarak ketinggian tertentu dalam bangunan, ceiling sebagai elemen penutup utama pada bidang atas sebagai pembentuk atap bangunan. (Suptandar 161)

Ceiling adalah pembentuk ruang yang merupakan penutup bagian atas. Kesan pertama adalah adanya tinggi rendah ruang, berfungsi sebagai bidang penempatan lampu, penempatan AC, sprinkler head, audio loudspeaker dan sebagai peredam suara atau akustik (Pile 250).

Dasar pertimbangan dalam perencanaan langit-langit adalah :

1) Fungsi langit-langit

Fungsi dari langit-langit selain sebagai penutup ruang juga sebagai pengatur udara dan ventilasi.

2) Penentuan ketinggian

Penentuan ketinggian didasari oleh pertimbangan fungsi, proporsi ruang, kegiatan ruang, konstruksi dan permainan ceiling.

3) Bentuk penyelesaian

Bentuk dan penyelesaian dapat dilakukan berdasarkan fungsinya seperti melengkung, berpola, polos, memperlihatkan struktur, dan sebagainya. (Panuwun 72)

Pada ruang rapat di mana diharapkan tercapainya suatu pendapat yang membutuhkan konsentrasi, diusahakan agar ceilingnya berbentuk sederhana, tidak

menyolok karena akan mengganggu konsentrasi. Pada ruang pameran, agar menarik pengunjung, dibuat ceiling yang kontras, saling bersaing untuk dapat menonjolkan diri dan kesan yang mewah. Dengan melajunya kemajuan teknologi, dan penemuan-penemuan baru di bidang industri bahan bangunan tercipta berbagai material ceiling yang memungkinkan untuk memenuhi segala macam jenis fungsi ruang antara lain :

- a) Untuk mencapai kesan alamiah, kayu, anyaman bambu, rotan, dan lain-lain
- b) Untuk gaya klasikal, plat-plat gips bermotif
- c) Untuk mencapai kesan glamour, kaca (antique glass ceiling), kain beludru
- d) Pada rumah-rumah sederhana, eternit polos (bermotif), tripleks (multipleks), dan berbagai jenis softboard/akustik tile
- e) Pada bangunan-bangunan utilitas, beton exposed
- f) Pada bangunan-bangunan umum, alumunium, fiber glass sebagai skylight, kaca timah pada gereja-gereja. (Suptandar 166).

## **2.5.2 Interior Sistem**

Didalam sebuah karya penciptaan sebuah karya interior maupun arsitek yang baik, ada baiknya selain memperhatikan keindahan juga memperhatikan perancangan bangunan yang serba alami. Pencahayaan alami, ventilasi atau penghawaan alami, dan akustik alami. Akan tetapi, tuntutan kehidupan modern dan keterbatasan potensi alam telah menuntut manusia beralih kehal-hal yang serba buatan, baik pencahayaan buatan, ventilasi atau penghawaan buatan, dan akustik buatan. Tetapi meski semua buatan, tidaklah keliru jika diterapkan secara benar.

Berikut penataan penataan interior menurut Prasasto Satwiko dalam bukunya Fisika Bangunan, adalah sebagai berikut:

### **2.5.2.1. Sistem Penghawaan**

Sebagian besar masyarakat Indonesia meyakini bahwa kita beruntung hidup di Negara tropis lembab yang nyaman. Dengan melimpahnya flora dan fauna seras masyarakat tidak pernah mengalami musim dingin dan musim panas seperti

didaerah gurun pasir. Tetapi pada kenyataannya bahwa ventilasi alami sulit diusahakan di iklim lembab seperti di Indonesia. Suhu di iklim tropis lembab pada umumnya antara 24°-32° C. Akan tetapi, kelembapan yang tinggi dan kecepatan angin yang amat rendahlah yang menjadi persoalan. Sebenarnya kita hidup dilingkungan yang tidak nyaman secara thermal.

Di zaman yang serba bergerak cepat ini, manusia dituntut selalu aktif dan produktif. Mengingat Negara Indonesia berada pada iklim tropis lembab yang secara thermal kurang nyaman, setiap bangunan perlu menggunakan mesin penyejuk ruang atau biasa disebut sebagai Air Conditioner (AC). Mengingat bahwa penghawaan alami tergantung sekali dengan kualitas udara alami di lingkungan bangunan. Kalau kualitas udara lingkungan tidak sehat dan nyaman, akan secara langsung berpengaruh pada ventilasi.

#### 1) Pengkondisian udara

Ventilasi buatan atau penghawaan buatan (*Artificial ventilation/Forced ventilation/Mechanical ventilation*) adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik. Penghawaan buatan sering juga disebut Pengkondisian Udara (*Air Conditioning*) yaitu proses perlakuan terhadap udara didalam bangunan yang meliputi suhu, kelembaban, kecepatan dan arah angin, kebersihan, bau, serta distribusinya untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuninya. Dengan demikian, pengkondisian udara tidak hanya berarti menurunkan suhu (*Cooling*), tetapi juga menaikkan suhu (*Heating*). Di daerah tropis lembab yang suhu rata-ratanya tinggi., pengkondisian udara (atau penghawaan buatan) diasosiasikan dengan penyejukan udara oleh mesin penyejuk udara atau mesin pengkondisian udara yang dikenal luas dengan istilah Air Conditioner (AC). Kipas angin listrik (*electric fan*) tidak menurunkan udara, tetapi hanya menggerakkan udara saja. Kipas angin listrik ada diantara penghawaan alami dan buatan.

#### 2) Keuntungan penggunaan AC

Penghawaan buatan dengan AC, jika dirancang dengan benar akan memberikan banyak keuntungan. Yaitu:

- a) Suhu udara lebih mudah disejukkan dan diatur.
- b) Kecepatan dan arah angin mudah diatur.
- c) Kelembaban mudah diatur.
- d) Kebersihaan udara dapat dijaga.

Karena ruang AC tertutup, maka diperoleh keuntungan sampingan yaitu kenyamanan akustik dan ketenangan.

- a) AC keluaran baru dilengkapi dengan pembangkit ion negatife (*ionizer*) yang dapt membunuh bakteri, jamur, dan mengikat biang bau, serta memberikan efek segar pada udara ruang.
- b) Karena ruang tertutup, bau didalam ruang mudah diatur dan dipertahankan, misalnya dengan wewangian.

#### **2.5.2.2. Sistem Pencahayan**

Cahaya adalah unsur penting dalam kehidupan ini. Tidak dapat dibayangkan jika kita hidup tanpa cahaya. Didalam perancangan sebuah interior, unsur cahaya dianggap hal yang paling penting dalam penggunaan kebutuhannya. Karena cahaya selain memberi efek terang, juga ditata dengan baik akan memberikan efek estetik yang akan memberikan keindahan ruang.

Didalam dunia arsitek dan interior telah mengenal dua macam sumber pencahayaan, yaitu :

##### 1) Pencahayaan alami (*natural light*)

Adalah cahaya yang bersumber pada alam dan biasa langsung diasosiasikan dengan cahayamatahari (*daylight*). Cahya ini sangat baik bagi manusia. Karena bila mengasingkan manusia dari cahaya matahari secara total akan membawa dampak merugikan baik secara fisik maupun mental (*depresi*).

Ada beberapa keuntungan dan kerugiannya jika kita menggunakan sumber cahaya ini yaitu:

- a) Cahaya alam murah dan mudah didapat.
- b) Memberikan efek sehat bagi tubuh kita baik secara fisik maupun psikologis.
- c) Menghasilkan penampakan obyek yang jelas dan tegas
- d) Pencahayaan alami (matahari) mempunyai keterbatasan waktu.
- e) Mempunyai tingkat cahaya yang berbeda tergantung dengan musim.

f) Untuk mengurangi panas berlebih perlu dibutuhkan perangkat penghalang.

## 2) Pencahayaan buatan (*artificial light*)

Adalah segala bentuk cahaya yang bersumber pada alat yang diciptakan oleh manusia seperti lampu pijar, lilin, lampu minyak tanah, dan obor. Cahaya buatan sering secara langsung diasosiasikan dengan cahaya lampu.

Cahaya ini sangat besar artinya ketika malam hari. Karena cahaya ini dapat menggantikan cahaya matahari ketika malam hari. meski tidak ekonomis cahaya ini membarikan beberapa keuntungan, yaitu:

- a) Penerangan dapat dilakukan sepanjang hari.
- b) Memberikan fleksibilitas perencanaan kebutuhan cahaya dalam ruang.
- c) Dapat memberikan efek-efek estetis pada ruang.

Sedang dilihat dari segi pengarahannya, kita mengenal dua macam arah cahaya yaitu:

### 1. Pencahayaan langsung (*direct lighting*)

Yaitu pencahayaan dengan mengarahkan sinar langsung ke bidang kerja atau obyek.

### 2. Pencahayaan tak langsung (*indirect lighting*)

Yaitu pencahayaan dengan cara memantulkan sinar lebih dulu (misalnya ke langit-langit atau kearah dinding). Pencahayaan tak langsung sangat baur sehingga menimbulkan suasana lembut. Berdasarkan cakupannya dikenal istilah:

#### 1) Pencahayaan umum (*general lighting*)

Yaitu pencahayaan merata untuk seluruh ruangan dan dimaksudkan untuk memberikan terang merata, walau mungkin minimal, agar tidak terlalu gelap.

#### 2) Pencahayaan kerja (*task lighting*)

Yaitu pencahayaan fungsional untuk kerja visual tertentu, biasanya disesuaikan dengan standart kebutuhan penerangan bagi jenis kerja bersangkutan.

#### 3) Pencahayaan aksen (*accent lighting*)

Yaitu pencahayaan yang secara khusus diarahkan ke obyek tertentu untuk memperkuat penampilannya (fungsi estetis).

### 2.5.2.3. Sistem Akustik

Sejak zaman dulu, akustik telah menjadi bagian penting arsitektur maupun interior. Nenek moyang manusia menjadikan suara bagian penting dari peradapan dan kebudayaan mereka yang tidak hanya di gunakan untuk komunikasi saja namun juga untuk kesenangan. Akan tetapi, dalam perkembangan zaman, manusia membutuhkan akan alat yang dapat mempermudah mereka memperoleh kualitas dan kuantitas bunyi sesuai keinginan mereka. Terciptanya alat penguat suara (*loudspeaker*) berawal dari keinginan manusia untuk menciptakan suara yang diinginkan di tengah kegaduhan didalam ruang.

Akustika sendiri adalah cabang dari ilmu fisika yang menyelidiki dan mempelajari penghasilan, pengendalian, penyampaian, penerimaan, dan pengaruh bunyi. Sedang bunyi adalah gelombang getaran-gataran mekanis dalam udara atau benda padat yang masih bisa ditangkap oleh telinga manusia yang memiliki frekwensi antara 16-20.000 Hz.

Ruang yang baik adalah ruang yang sesuai menjawab kebutuhannya dari salah satu faktornya adalah mengenai gangguan seperti bising, gema, gaung dan sebagainya. Penanganan gangguan yang terjadi dalam ruang menjadikan menjadikan perlunya kualitas akustik yang sebaik-baiknya. Akustik dapat mengatasi masalah teknis yang berhubungan langsung dengan suatu desain interior, antara lain tingkat bunyi yang berlebihan, perlindungan privasi ruang, tingkat kejelasan pencakupan dengan latar belakang suara dan pengadaan suara latar yang sesuai dengan situasi tertentu (Pile 421).

Tujuan dari akustik adalah meniadakan dan mengurangi bunyi yang sifatnya mengganggu, kemudian mengatur sistem bunyi tata suara agar bunyi yang dikehendaki terdengar jelas tanpa gangguan, serta menjaga kontinuitas bunyi dan perambatannya dalam ruang-ruang khusus yang menghendaki sistem akustik spesifik.

Dalam pengaturan penyebaran bunyi di dalam suatu ruang terdapat 3 faktor yang harus diperhatikan yaitu :

- 1) Bunyi Langsung, yaitu bunyi yang berasal dari sumber suara yang berjalan langsung mencapai pendengaran
- 2) Bunyi Pantul, yaitu bunyi yang berasal dari sumber suara yang dalam pencapaian sebelum ke pendengaran, lebih dahulu mengenai bidang pantul
- 3) Bunyi Serap, yaitu bunyi yang mengalami penyerapan karena material absorpsi (Satwiko 129)

Kualitas dan kuantitas suara dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

- a) Permukaan pantul. Baik permukaan lantai, dinding, plafon, dan benda-benda dalam ruang.
- b) Konstruksi dan bahan bangunan.
- c) Luas dan fungsi ruang.
- d) Pengaruh lingkungan.

Untuk mengatasi suara yang tidak kita inginkan dapat menggunakan peredam suara yaitu dengan cara menggunakan perangkat alat untuk mengurangi atau menghambat getaran suara. Saat ini cara yang paling efektif atau umum untuk meredam kebisingan adalah dengan mencegat atau memutus perambatan bunyi.

Meskipun demikian baru-baru ini telah ditemukan teknologi baru yang meredam bunyi justru dengan menimbulkan bunyi lain.

#### 2.5.2.4. **Sistem Keamanan**

Sistem pengamanan terhadap kegiatan yang berlangsung menggunakan sistem sekuriti, CCTV ( Closed Circuit Television ) dan Heavy duty door contact (sensor yang dipasang pada pintu). CCTV (Closed Circuit Television) adalah suatu alat yang berfungsi untuk memonitor suatu ruang melalui layar televisi/monitor, yang menampilkan gambar dari rekaman kamera yang dipasang pada setiap sudut ruangan (biasanya tersembunyi) yang diinginkan oleh bagian keamanan. Semua kegiatan dapat dimonitor di ruang khusus.

Pada sistem pengamanan terhadap fisik bangunan berupa pengamanan terhadap bahayakebakaran.

- 1) Sistem pengamanan terhadap bahaya kebakaran adalah :

a) Sistem pendeteksi awal

- Smoke detektor. Alat ini bekerja bila suhu mencapai 700C.
- Fire alarm sistem. Alarm yang otomatis akan berbunyi jika ada api atau panas pada suhu 1350C - 1600C

b) *Fire extinguisher*

c) Sprinkler

Penempatan titik – titik sprinkler harus disesuaikan dengan standar yang berlaku dalam kebakaran ringan. Setiap sprinkler dapat melayani luas area 10-20 m dengan ketinggian ruang 3 m. Ada beberapa cara pemasangan sprinkler seperti dipasang di bawah plafon atau di pasang pada dinding. Kepala sprinkler yang dipasang dekat dinding, harus mempunyai jarak tidak boleh lebih dari 2,25 m dari dinding.

d) Hidrant Kebakaran

Hidrant kebakaran adalah suatu alat untuk memadamkan kebakaran yang sudah terjadi dengan menggunakan alat baku air.

Dalam usaha memadamkan kebakaran selain api faktor utama yang harus diperhatikan adalah asap. Untuk mancegah mengalirnya asap kemana-mana diperlukan alat-alat seperti :

- Fire damper

Alat untuk menutup pipa ducting yang mengalirkan udara supaya asap dan api tidak menjalar kemana-mana. Alat ini bekerja secara otomatis, kalau terjadi kebakaran akan segera menutup pipa-pipa tersebut.

- Smoke & heat ventilating

Alat ini dipasang pada daerah-daerah yang menghubungkan udara luar. Kalau terjadi kebakaran, asap yang timbul segera dapat mengalir keluar, sehingga para petugas pemadam kebakaran akan terhindar dari asap-asap tersebut.

- Vent & exhaust

Dipasang di depan tangga kebakaran yang akan berfungsi menghisap asap yang akan masuk pada tangga yang akan dibuka pintunya. Dapat pula dipasang di dalam tangga, secara otomatis berfungsi memasukkan udara untuk memberikan

tekanan pada udara di dalam ruang tangga. Macam-macam system pemadaman yaitu sebagai berikut:

- a) Penguraian, yaitu memisahkan atau menjauhkan benda-benda yang dapat terbakar.
- b) Pendinginan, yaitu penyemprotan air pada benda-benda yang terbakar.
- c) Isolasi atau lokalisasi, yaitu dengan cara menyemprotkan bahan kimia CO<sub>2</sub>. Blasting affect system, yaitu dengan cara memberikan tekanan yang tinggi, misalnya dengan jalan meledakkan bahan peledak

## 2) Sistem keamanan dari ancaman kejahatan manusia

Sistem keamanan dari ancaman kejahatan manusia (pencurian) diterapkan dengan sekuriti, CCTV (Close Circuit Television) dan Heavy duty door contact (sensor yang dipasang pada pintu). (Satwiko 129)