

### 3. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

#### 3.1. Lokasi Perancangan (Data Fisik)

Apartemen The VOILA tipe 79/89, Superblok Ciputra World Surabaya

Alamat : Jl. Mayjend Sungkono 89, Surabaya

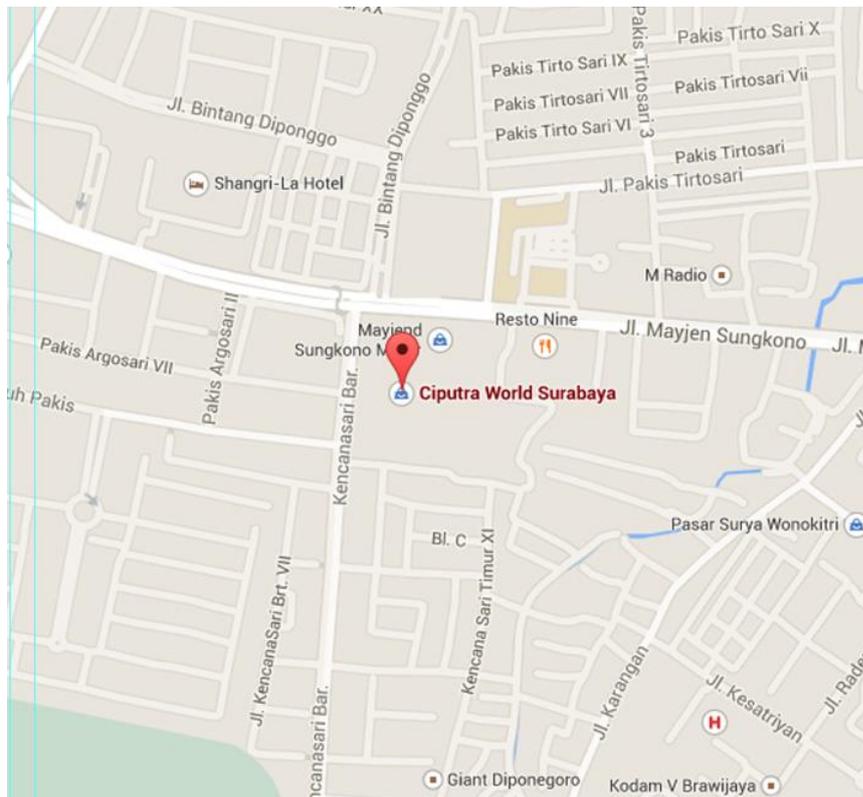
Telepon : +62 31 563 2828

Fax : +62 31 566 8777

Email : ritaherwicanti@yahoo.com

Website : www.ciputraworldsurabaya.com

Jam buka : 24 jam



Gambar 3.1. Letak apartemen The Voila Surabaya

Sumber : Google Earth

Apartemen The VOILA masih dalam tahap pembangunan dan direncanakan akan siap untuk mulai dihuni pada bulan Juni tahun 2016.

### 3.1.1. Batas Lokasi

Superblok Ciputra World berbatasan dengan :

- Utara : Jalan Mayjend Sungkono
- Selatan : Perumahan Kencanasari Timur
- Timur : Wonosari
- Barat : Perumahan Kencanasari Barat

Apartemen the VOILA berbatasan dengan :

- Utara : Mall Ciputra World
- Selatan : Perumahan Kencanasari Timur
- Timur : Ciputra World Office
- Barat : Skyloft SOHO



Gambar 3.2. Lokasi sekitar, *view* dari perumahan Kencanasari Barat ke arah Superblok Ciputra World

Sumber : Google Earth



Gambar 3.3. Lokasi sekitar, *view* dari Jalan Mayjend Sungkono menuju ke perumahan Kencanasari Barat

Sumber : Google Earth

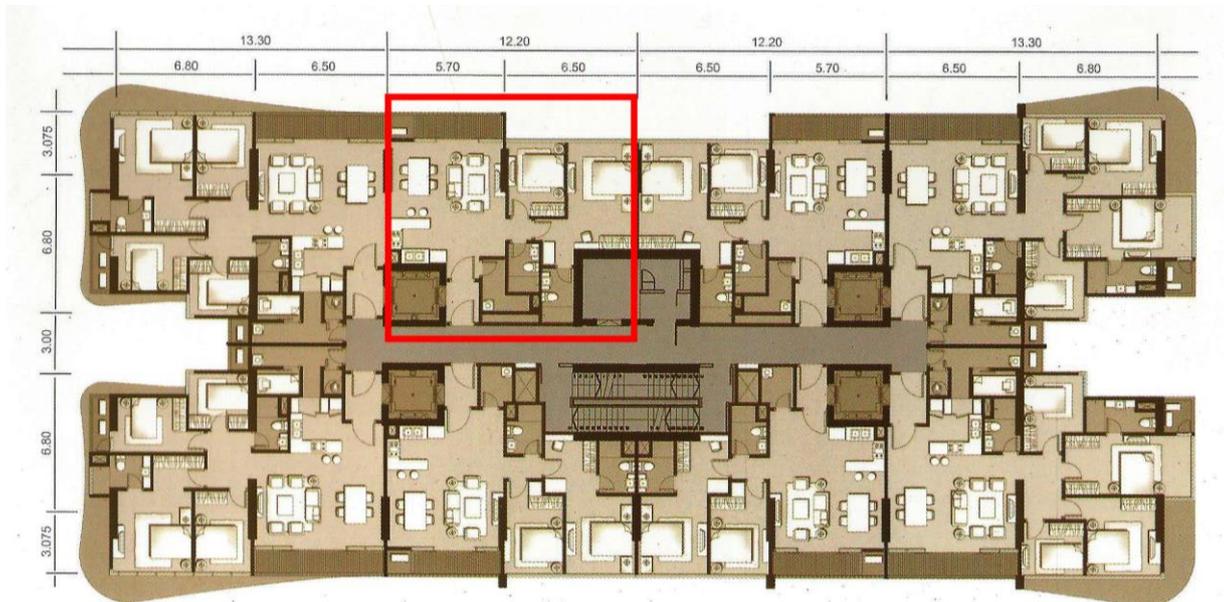


Gambar 3.4. Lokasi sekitar, *view* dari Jalan Mayjend Sungkono melihat ke arah *entrance* menuju Superblok Ciputra World

Sumber : Google Earth

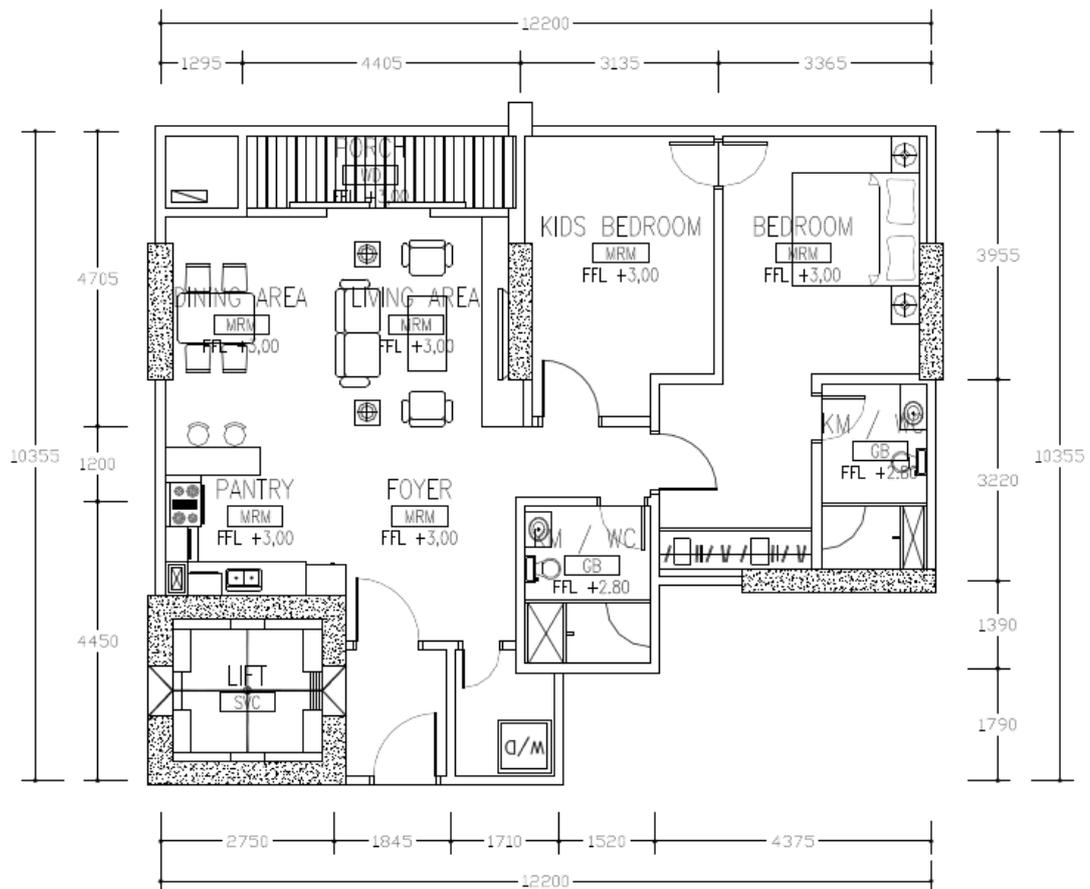
### 3.1.2. Denah Lokasi

Apartemen the VOILA terdiri dari 28 lantai dengan total 216 unit apartemen. Dalam satu lantai terdapat 8 buah unit, 4 unit tipe standar *2 bedroom* dan 4 unit tipe *junior penthouse 3 bedrooms*. Unit ini dihubungkan oleh sebuah koridor panjang di bagian tengah gedung. Unit 79/89 tipe standart *2 bedrooms* yang akan menjadi studi site perancangan mebel berada di lantai 9 gedung apartemen.



Gambar 3.5. *Floor Plan* lantai 9 apartemen The Voila Surabaya

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)



001.001 Layout Plan  
R0 Skala 1/75

Gambar 3.6. *Layout* unit apartemen tipe 79/89

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)

Unit 79.89 tipe 2 bedroom memiliki luasan *semi gross* sebesar 115m<sup>2</sup> dan luasan *net gross* sebesar 95m<sup>2</sup>. Unit ini menghadap ke arah Selatan. Akses menuju unit dapat melalui lift umum dan koridor, tangga darurat, atau melalui lift semi privat di dalam unit. Satu buah lift diperuntukkan dua unit, satu unit tipe 2 bedroom dan satu unit *junior penthouse*.

### 3.1.3. Suasana Lokasi

Lokasi apartemen the VOILA berada di antara kawasan *Central Business District* yang cukup padat, memiliki akses jalan primer langsung menuju jalan

Mayjend Sungkono di sisi utara dan menuju perumahan Kencanasari Barat di sisi barat. Terletak di Surabaya Barat yang memiliki akses terbatas mengakibatkan volume kendaraan yang sangat besar.

### 3.1.4. Bentuk dan Gaya Bangunan

Apartemen the VOILA memiliki bentuk bangunan persegi panjang. *Fasade* bangunan *sleek* bernuansa futuristik. Desain interior apartemen *clean and functional*, mempresentasikan *urban lifestyle* penghuninya.



Gambar 3.7. Gaya bangunan

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)



Gambar 3.8. Detail facade

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya

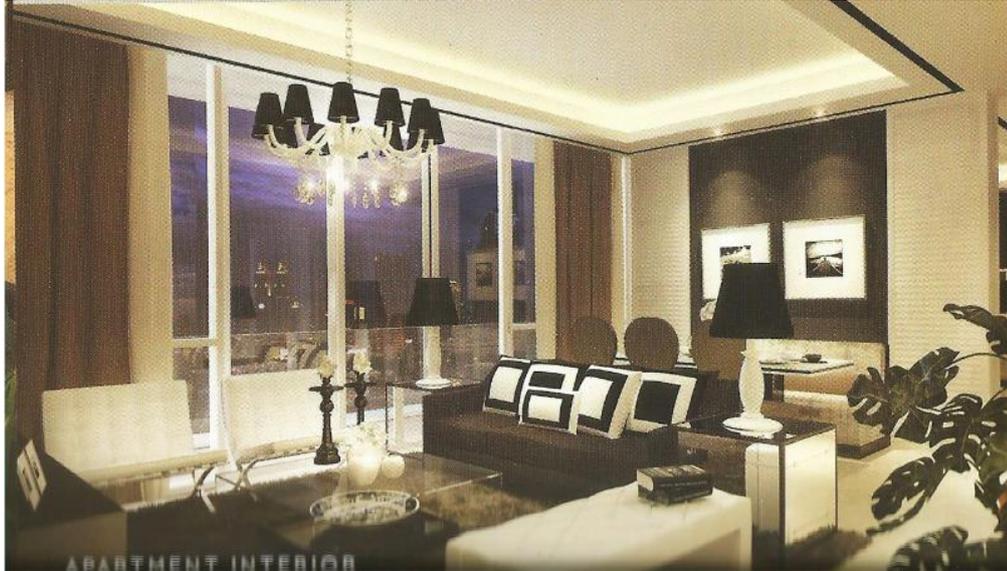


Gambar 3.9. Fasilitas sky terrace

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya

### 3.2. Data Interior (Data Fisik)

*Style* interior apartemen modern, dengan dominasi warna putih dan aksen warna netral seperti hitam, krem, perunggu dan coklat. Banyak ditemui permainan unsur *line* dan *texture* pada elemen interior bangunan. Pencahayaan buatan menggunakan *warm white*, memberi kesan mewah.



Gambar 3.10. Nuansa interior apartemen

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya

#### 3.2.1. Elemen Interior

##### 3.2.1.1. Lantai

Untuk *area bedroom, bathroom, pantry, living area, dining area* menggunakan *marble import*. *Area foyer* menggunakan *granit* dan *porch* menggunakan *flamed andesite*.

##### 3.2.1.2. Dinding

Dinding eksterior menggunakan *bata ringan* dan *panel finish*. Dengan cat *weathershield* dan *curtain wall (laminated glass)*.

Dinding interior menggunakan *bata ringan* dengan finishing *plaster*. Kecuali *area bathroom* terdapat beberapa sisi dinding berlapiskan *marble import*.

##### 3.2.1.3. Plafon

Plafon menggunakan *gypsum board*, dengan finishing cat biasa kecuali *area bathroom* menggunakan cat anti air.

### 3.2.2. *Layout Interior*

Unit 79/89 tipe 2 *bedroom* memiliki luasan 95m<sup>2</sup>. Unit ini terbagi menjadi 12 area yang terdiri dari 8 ruang dibatasi oleh dinding, yaitu:



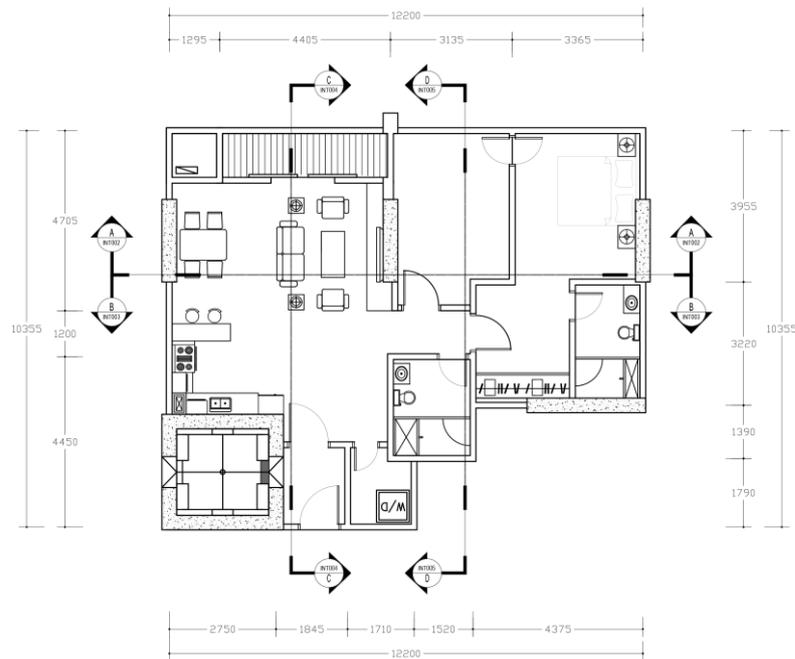
Gambar 3.11. *Layout* unit apartemen tipe 79/89

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)

1. Main Entrance
2. Semi Private Lift
3. Foyer
4. Pantry
5. Dining Area
6. Porch
7. Living Area
8. Kids Bedroom

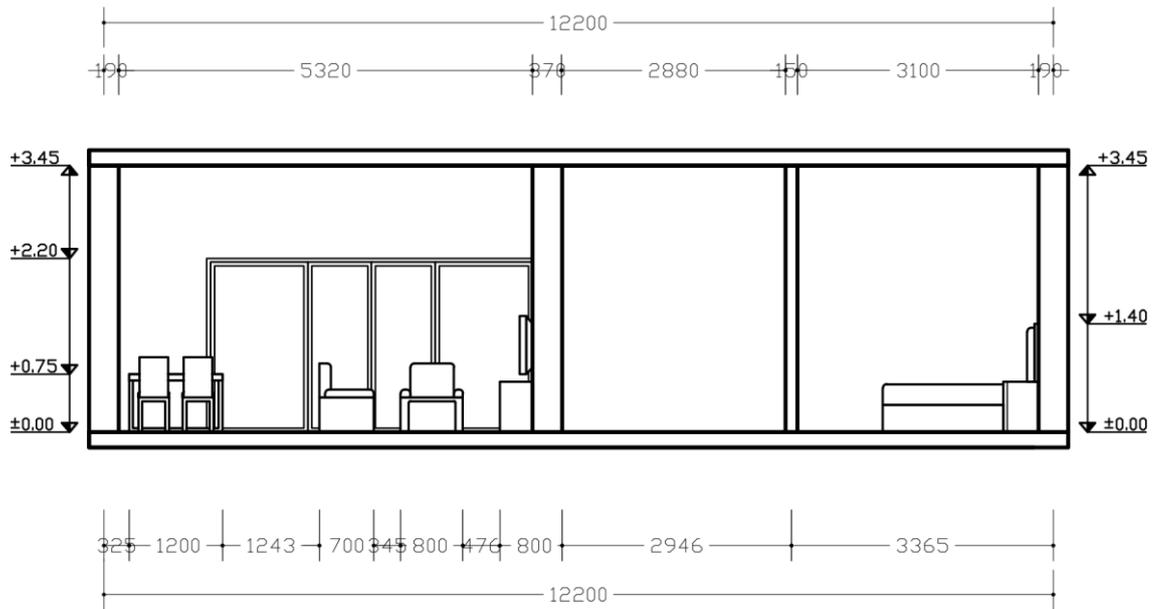
- 9. Master Bedroom
- 10. KM/WC Master Bedroom
- 11. KM/WC luar
- 12. Service Room

Apartemen ini memiliki tinggi plafon 3.45m, dengan tinggi pintu standart 2.1m dan pintu teras 2.2m. Dapat dilihat pada potongan tampak ruang berikut:



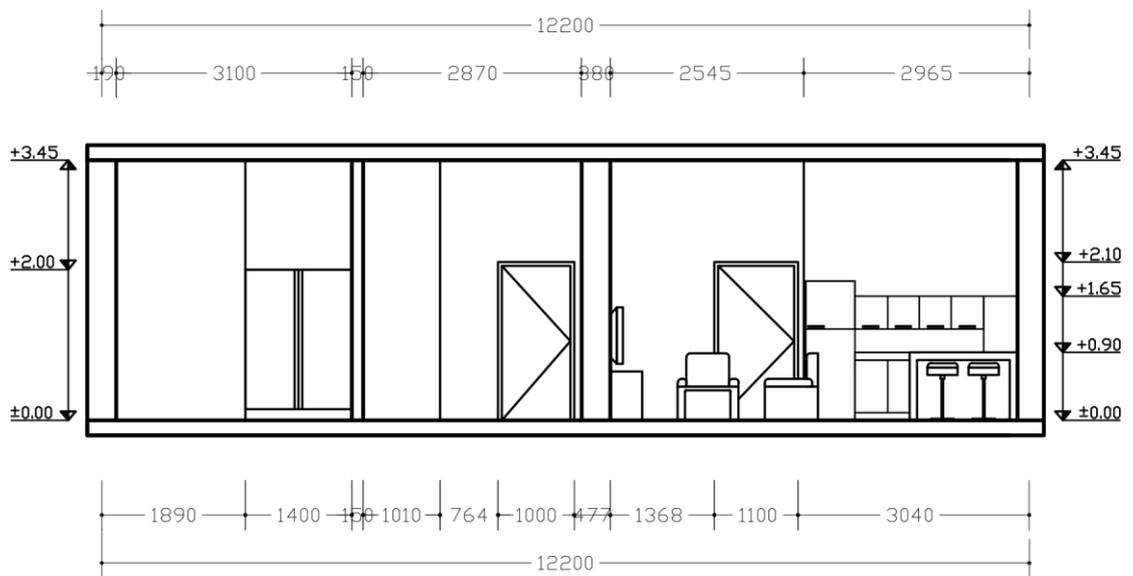
Gambar 3.12. Arah potongan *layout* apartemen

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)



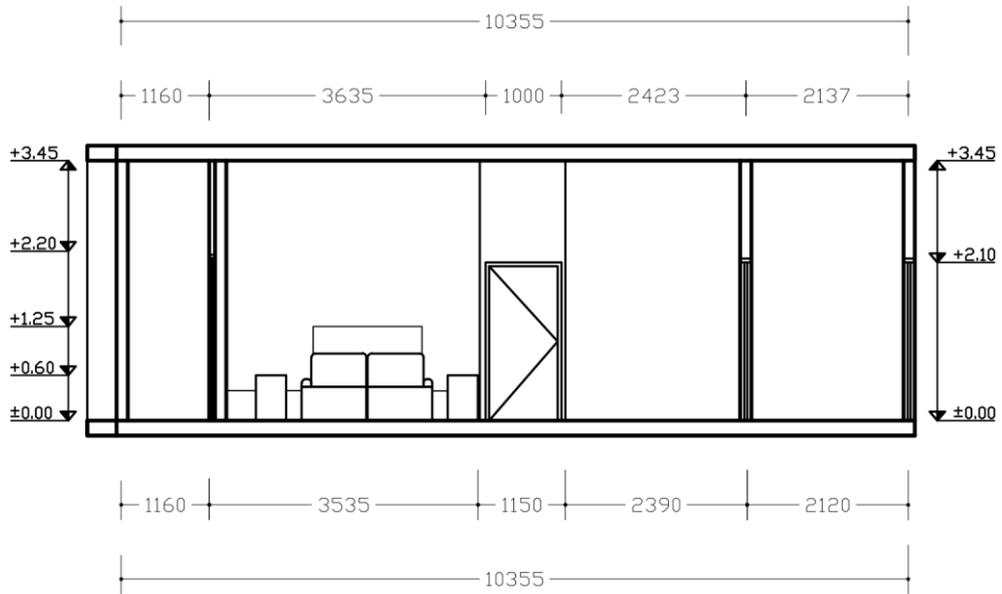
Gambar 3.13. Potongan A

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)



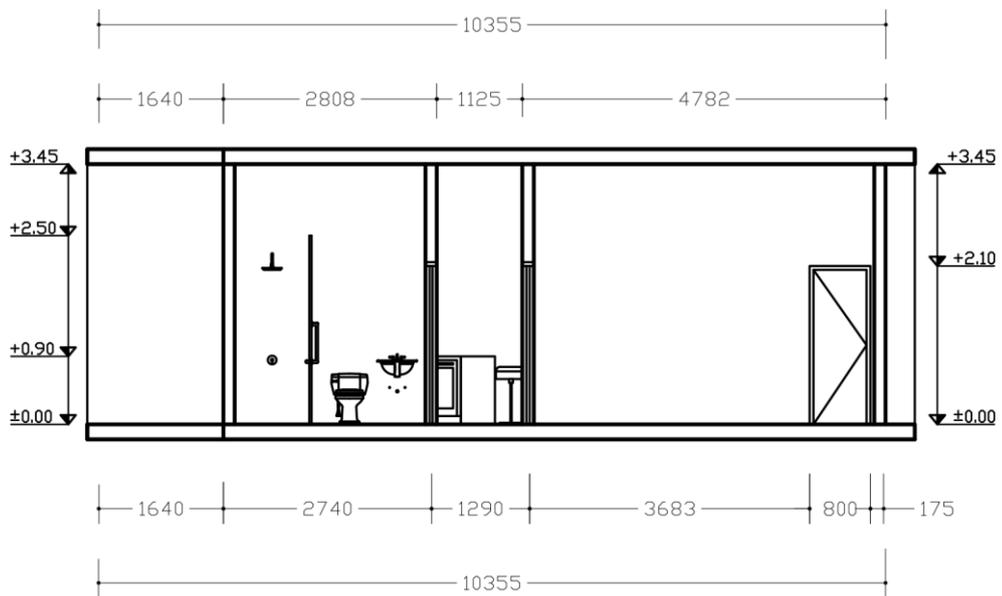
Gambar 3.14. Potongan B

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)



Gambar 3.15. Potongan C

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)



Gambar 3.16. Potongan D

Sumber : Marketing Gallery Ciputra World Surabaya, diolah peneliti (2015)

### 3.3. Data User (Data Non Fisik)

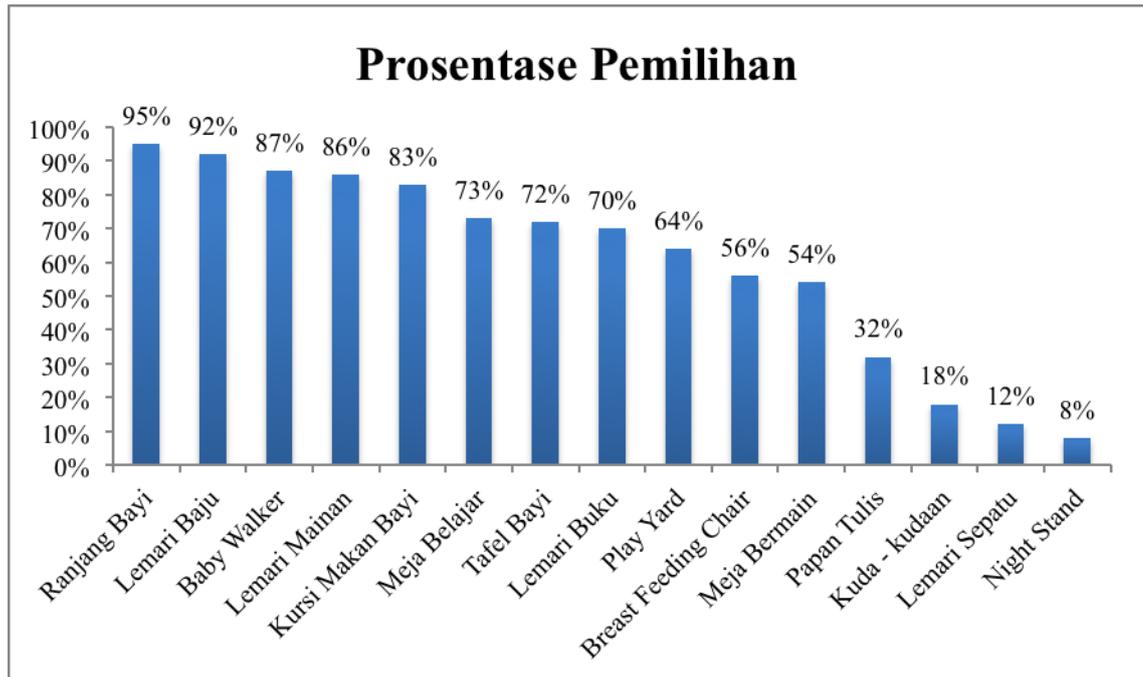
Mebel hasil perancangan direncanakan akan dipasarkan kepada user residential hunian sempit (<100m<sup>2</sup>). Sistem pemasaran melalui promosi di berbagai media seperti *website*, brosur, dan poster. Kemudian setelah order diterima, pengerjaan mebel akan segera dilaksanakan oleh pengrajin mebel yang telah dipilih.

#### 3.3.1. Target Market

Consumer	: Anak usia dini (0-7 tahun)
Customer	: Pasangan suami istri muda (25-35 tahun)
<i>Sosial Economy Status</i>	: <i>Lower-upper class</i> dan <i>Upper-middle class</i>
Lokasi	: Surabaya dan sekitarnya
Karakteristik khusus	: Orang tua yang mengikuti trend kebutuhan dan pembelajaran anak, terutama di bidang sensorik dan motorik & luasan hunian / intitusi PAUD kecil.

#### 3.3.2. Hasil Kuisisioner

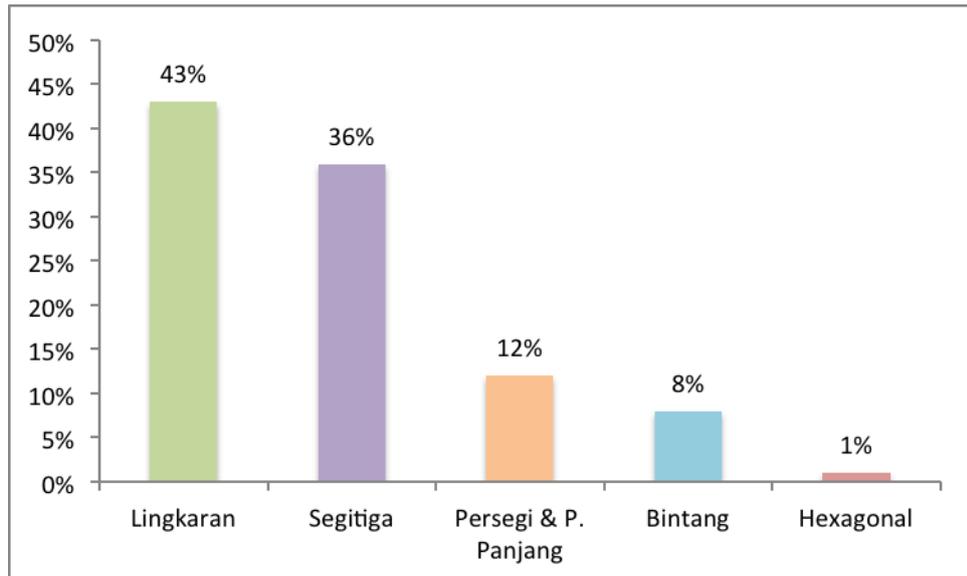
Berdasarkan kuisisioner yang telah disebar, dapat diketahui kebutuhan mebel yang dibutuhkan oleh orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak – anak. Posisi tertinggi ditempati oleh ranjang bayi dengan tingkat pemilihan mencapai 95%, diikuti lemari baju di 92% dan *Baby Walker* di 87%. Terdapat 11 fungsi yang akan diberikan oleh mebel ini, meliputi ranjang bayi, lemari baju, *baby walker*, lemari mainan, kursi makanan bayi, meja belajar, tafel bayi, *play yard*, *breast feeding chair*, dan meja bermain. Fungsi tersebut akan diaplikasikan pada sebuah sistem mebel multifungsi yang bertujuan menstimulasi perkembangan kemampuan sensorik dan motorik anak melalui bentuk rupa dan warna serta permainan yang akan diterapkan pada mebel.



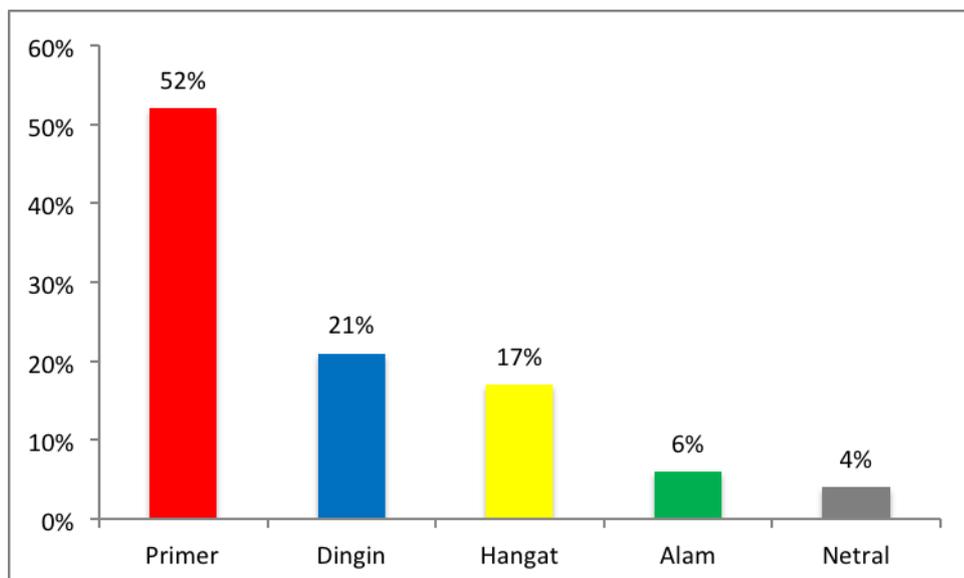
Grafik 3.1. Prosentase pemilihan

Hasil prosentase mengenai kebutuhan mebel anak dibahas pada bab 4.2. rencana perancangan mebel. Mengenai permainan, 83% responden menyatakan bahwa permainan penting bagi proses pembelajaran dan tumbuh kembang anak. Durasi orang tua membelikan anaknya mainan 76% berkisar dua kali sebulan dan mereka masih merasa kurang karena anak cenderung mudah bosan dengan permainan yang ada. 88% responden setuju bahwa rumah mereka menjadi sempit dengan adanya mebel dan permainan anak, dan 81% responden setuju bahwa penyimpanan mebel dan permainan menjadi suatu permasalahan di rumah mereka.

Mengenai bentuk rupa, 55% menyatakan bahwa hal ini mempengaruhi minat anak terhadap benda. Dari total 200 responden, 43% menyatakan bahwa anak lebih sering memberi respon positif terhadap benda rupa lingkaran dan 52% anak lebih tertarik terhadap warna-warna primer seperti merah, biru dan kuning.



Grafik 3.2. Minat anak terhadap bentuk (responden orang tua)

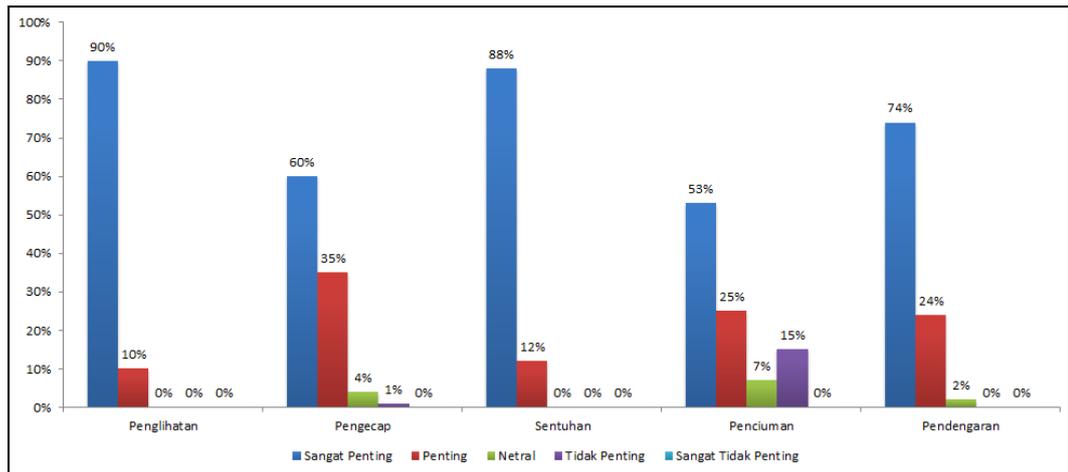


Grafik 3.3. Minat anak terhadap warna (responden orang tua)

Kuisisioner kedua disebarakan ke lembaga PAUD yang ada di Surabaya, seperti biMBA-AIUEO, Bintang Kecil, Buah Hati, Bumble Bee, Child Development Garden, CNN, Cyber Kids, Galaxy Kids, Gymboree, Hati Bunda, Baby Smile, dsb. Kuisisioner ini memuat pertanyaan mengenai perkembangan kemampuan sensorik dan motorik, permainan untuk pembelajaran, dan minat anak terhadap bentuk rupa dan warna

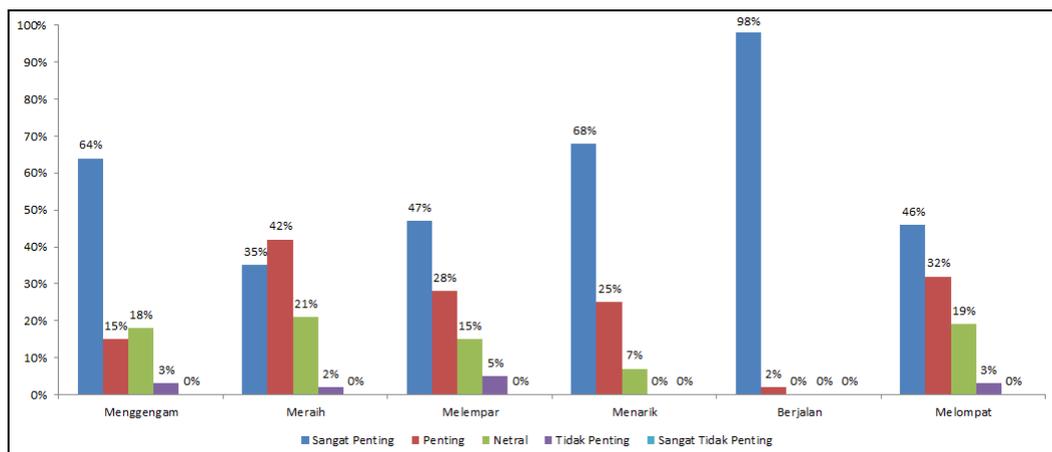
Responden lembaga PAUD sebanyak 97% menyatakan bahwa kemampuan sensorik dan motorik sangat penting untuk dilatih terutama saat anak

berada pada usia dini. Dari total 25 lembaga PAUD, 19 diantaranya memiliki program kurikulum khusus untuk pelatihan sensorik dan motorik. Untuk kemampuan sensorik, pelatihan terhadap penglihatan dinilai paling penting, dengan prosentase 90%, terpenting kedua adalah sentuhan dengan prosentase 88% dan ketiga pendengaran dengan prosentase 74%.

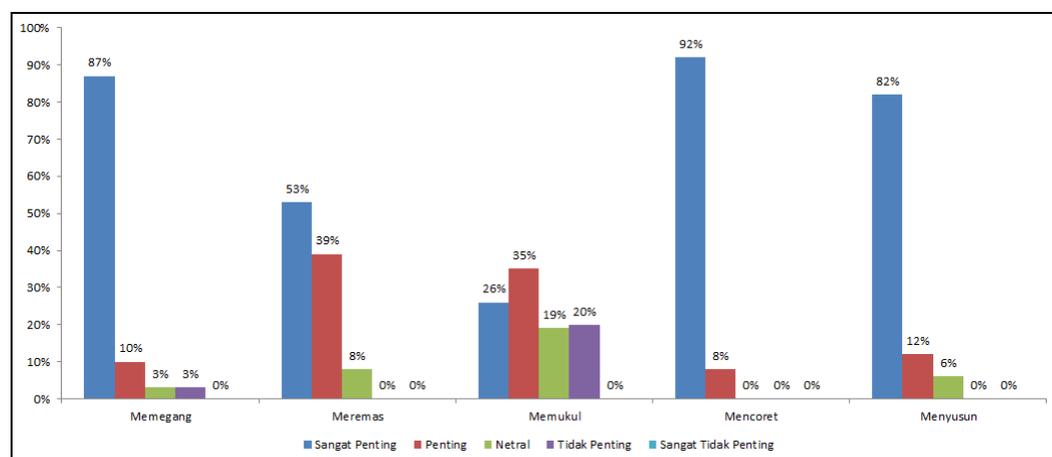


Grafik 3.4. Prosentase substansi kemampuan sensorik

Kemampuan motorik kasar yang menurut lembaga PAUD paling membutuhkan pelatihan adalah kemampuan anak untuk berjalan, 98% dari responden menilai hal ini sangat penting. Kemampuan menarik dan menggenggam juga dinilai penting, dengan prosentase 68% untuk kemampuan menarik dan 64% untuk kemampuan menggenggam. Selain kemampuan motorik kasar, kemampuan motorik halus juga memiliki peranan yang sama pentingnya terhadap perkembangan anak usia dini. Dalam masa tumbuh kembang anak, kemampuan anak dalam membuat coretan dinilai paling penting dengan prosentase 92%. Memegang dengan jumlah 87% dan kemampuan menyusun dengan jumlah 82% juga dinilai penting dalam pelatihan kemampuan motorik halus anak.

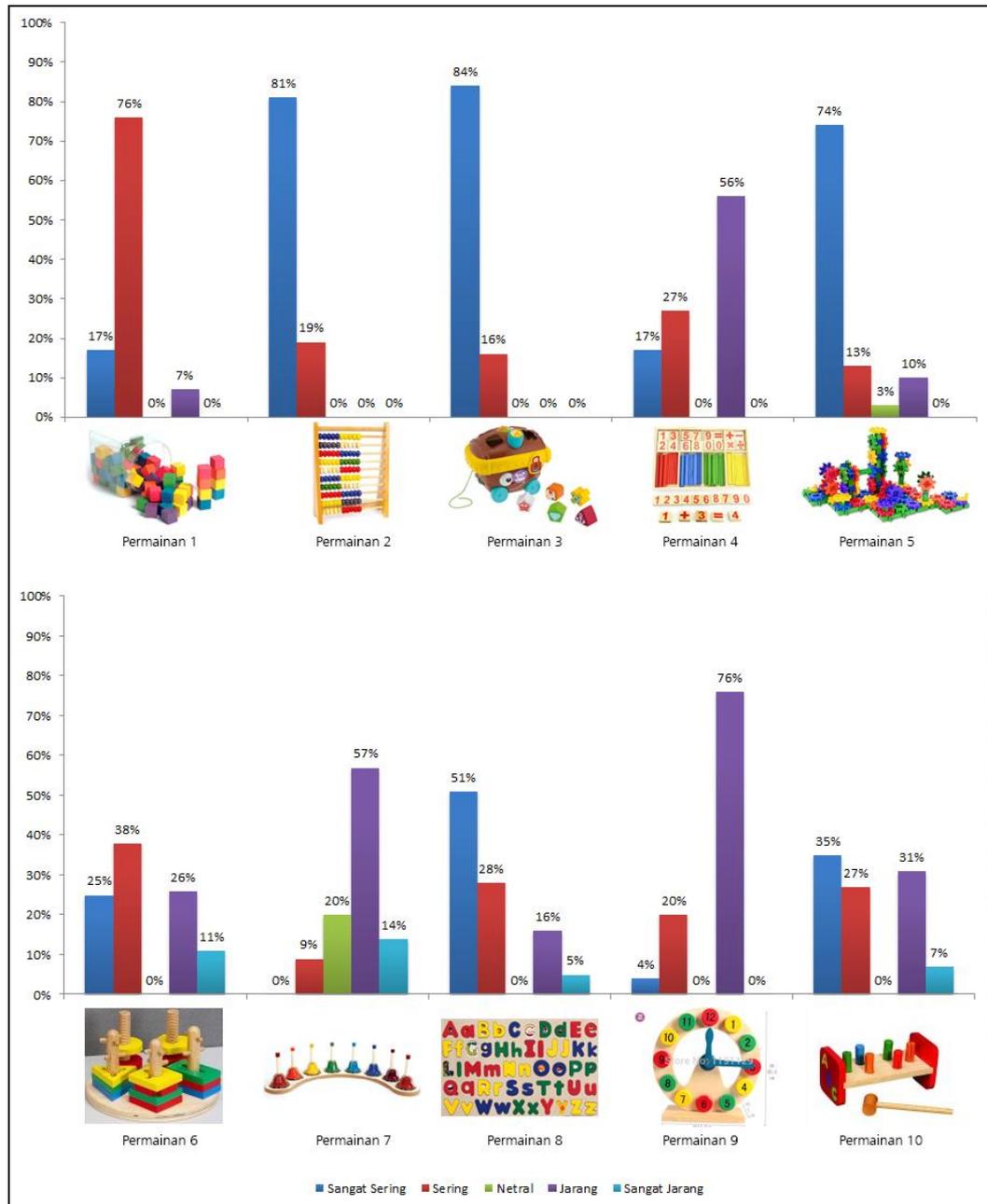


Grafik 3.5. Prosentase substansi kemampuan motorik kasar



Grafik 3.6. Prosentase substansi kemampuan motorik halus

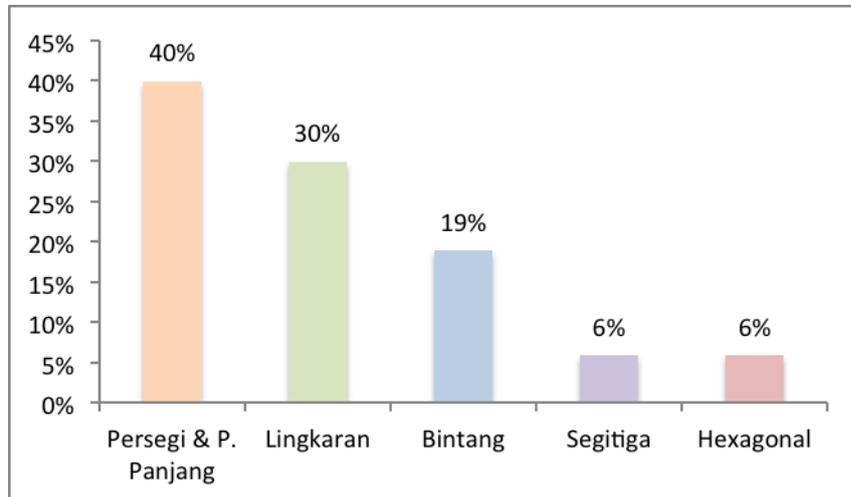
Permainan memiliki peran penting dalam pembelajaran dan tumbuh kembang anak usia dini. Pernyataan ini disetujui oleh 96% dari total responden lembaga PAUD. Terdapat banyak sekali permainan yang ditawarkan oleh pasar saat ini, namun hanya permainan tertentu saja yang dapat dengan efektif melatih kecerdasan anak. Permainan yang paling sering digunakan oleh lembaga PAUD adalah jenis puzzle (permainan 3 dan permainan 5) dan sempoa aritmatika (permainan 2). Untuk kemampuan linguistik, permainan alfabet juga sering digunakan (permainan 8) dan permainan 1 untuk berlatih menyusun balok berkenaan dengan pelatihan kemampuan motorik halus.



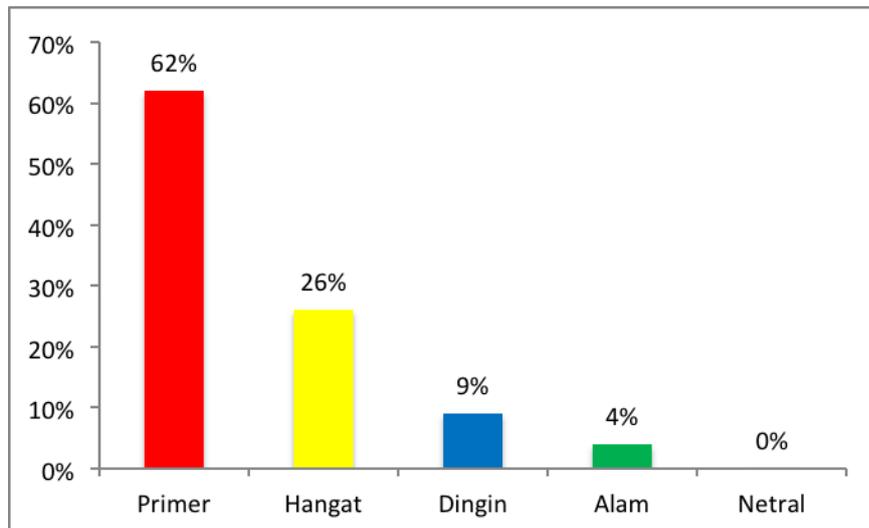
Grafik 3.7. Prosentase substansi permainan anak

Dalam hal bentuk rupa, 78% responden lembaga PAUD menyatakan bahwa hal ini mempengaruhi ketertarikan dan minat anak terhadap benda. Bentuk yang paling diminati oleh anak menurut mereka adalah persegi dan persegi panjang dengan total 40% dari seluruh responden. Sedangkan bentuk kedua yang diminati adalah lingkaran dengan total 30%. Selain bentuk, warna juga memengaruhi minat anak terhadap benda. Warna memiliki peran yang lebih besar dibandingkan bentuk menurut responden lembaga PAUD, dengan 98% suara

yang menyatakan bahwa warna mempengaruhi minat anak. Tidak berbeda dengan jawaban oleh responden orang tua, 62% dari responden lembaga PAUD juga menilai bahwa anak usia dini cenderung tertarik pada warna-warna primer.



Grafik 3.8. Minat anak terhadap bentuk (responden lembaga PAUD)



Grafik 3.9. Minat anak terhadap warna (responden lembaga PAUD)