

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Tugas akhir ini merupakan karya tulis yang disusun berdasarkan kaidah keilmuan dibawah pengawasan dan pengarahan dosen pembimbing Tugas Akhir. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan akademik yang harus diselesaikan dalam program Sarjana jurusan Arsitektur Interior Universitas Ciputra. Tugas Akhir yang dibuat meliputi laporan sebuah perancangan desain interior dengan konsep *Ambience Message*.

Terinspirasi dari perkembangan dunia desain interior yang sangat pesat saat ini, maka cara pandang para pengusaha terhadap perusahaanya tidak lagi hanya sebatas keuntungan tapi juga bagaimana bisa memberikan layanan serta fasilitas yang memuaskan bagi para konsumennya. Hal ini tercermin dari perkembangan desain publik area yang saling bersaing memberikan kenyamanan dan kemewahan tersendiri bagi para penggunanya. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menyampaikan pesan pemilik publik area tersebut kepada penggunanya melalui *brand* yang dimiliki, sehingga pesan *brand* tersebut dapat diterima dan menjadi dampak positif bagi pengguna dan pemilik perusahaan.

Dalam upaya mencapai penyampaian pesan ini, maka penulis membuat sebuah perancangan desain interior yang memanfaatkan *brand* sebagai aplikasi dari keseluruhan desain interior.

1.2 Pengertian Judul Karya Desain

Karya desain ini berjudul “Perancangan Desain Interior dengan konsep *Ambience Message*”.

Adapun pengertiannya adalah :

- Perancangan
 - perancangan, proses, cara, perbuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia pusat bahasa edisi ke 4 halaman 1139)
 - hasil dari suatu proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreatif dan logis guna mencapai hasil yang optima, melalui pengidentifikasian masalah, analisis dan mengupayakan beberapa alternatif pemecahan masalah yang paling efektif dimana proses tersebut didasari oleh permintaan konsumen dan juga batasan-batasan lainnya. (Departemen Pendidikan Nasional, 2001, p.915)
- Desain
 - Kerangka bentuk; rancangan
 - Membuat desain; membuat rancangan pola (Departemen Pendidikan Nasional, 20015, p.257)
- Interior
 - karya arsitek / desainer yang khususnya menyangkut bagian dalam dari sebuah bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-

unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer. (Suptandar, 1999, p.61)

- bagian dalam dari gedung atau ruang yang dibatasi oleh lantai, dinding, dan plafon. (Departemen Pendidikan Nasional, 2001, p.383)

- Dengan

- kata penghubung yang menyatakan hubungan kata kerja dan pelengkap atau keterangannya. Kata penghubung untuk menerangkan cara. (Kamus Besar Bahasa Indonesia pusat bahasa edisi ke 4 halaman 312)

- Konsep

- membuat rancangan, gambaran mental dari objek, atau apapun yang di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. (Kamus Besar Bahasa Indonesia pusat bahasa edisi ke 4 halaman 725)
- sesuatu yang sudah dipikirkan atau diimajinasikan, ide atau persepsi, metode, rencana dari sebuah desain. (M.Echols, John & Shafily, 1996, p.135)

- *Ambience*

- *the character and atmosphere of a place.* (kamus Apple mac OX, *Oxford America Dictionary*)

- *Message*

- *a verbal, written, or recorded communication sent to or left for a recipient who cannot be contacted directly.* (kamus Apple mac OX, *Oxford America Dictionary*)

Kesimpulan :

Membuat rancangan sebuah fasilitas dengan menggunakan konsep atau ide penyampaian pesan terhadap pengguna dengan memanfaatkan suasana sekitar pengguna sebagai media untuk menyampaikan pesan tersebut.

1.3 Latar Belakang Masalah

Tingginya tingkat PHK yang cukup meresahkan sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan yang dapat mempermudah pertumbuhan wirausaha. Sehingga pertumbuhan wirausaha di Indonesia belakangan ini sangat pesat. Dalam mengatasi hal ini, maka dibutuhkan banyak strategi untuk dapat bersaing. Strategi yang digunakan bukan lagi hanya sekedar dalam produk atau jasa yang ditawarkan, tetapi juga melalui *branding*.

Selain itu juga saat ini perkembangan dunia desain interior juga sangat pesat. Tidak lagi hanya dibutuhkan keindahan dan kenyamanan bagi pengguna, tetapi juga dibutuhkan nilai fungsi yang lebih terhadap sebuah penciptaan desain interior tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan diatas, maka penulis yang memiliki kompetensi dibidang interior membuka sebuah perusahaan yang dapat mewujudkan impian dan keinginan para pemilik wirausaha dengan memberikan penciptaan nilai pada interior melalui *branding*. Sehingga perusahaan ini diberi nama Dream-Link. DreamLink sendiri berada diantara grafis desain dan interior desain.

Dimana *brand* memiliki kekuatan dalam produk dan jasa sebuah perusahaan. Dan salah satu aplikasinya adalah melalui interiornya. Penciptaan ini dilakukan untuk memberikan suasana ruang yang nyaman, unik dan dapat menceritakan kisah tersendiri dari sebuah *branding* perusahaan kepada seluruh penggunanya.

Pada kesempatan ini, DreamLink yang baru mengawali usahanya mendapatkan proyek sebuah hotel, yaitu Hotel Filadelfia, Surabaya. Hotel ini merupakan perkembangan dari Hotel Filadelfia-Batu.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang sebuah desain interior yang menggunakan *branding* sebagai aplikasi dari keseluruhan interior, dengan menyampaikan pesan dari *branding* tersebut melalui interior yang unik, kreatif, atraktif, dan edukatif.
- Bagaimana merancang sebuah desain interior yang dapat memberikan tambahan fungsi serta fasilitas yang unik, menarik dan tepat guna bagi pengguna sehingga dapat memberikan nilai tambahan jual bagi pemilik wirausaha yang memiliki publik area.

1.5 Tujuan Perancangan

- Merancang sebuah desain interior hotel yang dapat menceritakan Filadelfia kepada penggunanya sehingga keinginan pencapaian pemilik usaha akan Filadelfia dapat tercermin melalui fasilitas serta desain interiornya.

- Merancang desain interior yang dapat memberikan nilai jual lebih pada area yang didesain melalui organisasi ruang dan fasilitas dengan memperhatikan tingkat kenyamanan, fungsi, organisasi ruang serta pengolahan seluruh elemen interior yang tepat.

1.6 Manfaat Perancangan

- **Bagi pengguna/pengunjung langsung :**
 - lebih menikmati dan menyukai suasana publik area tersebut,
 - mengerti akan maksud yang diinginkan dari ruangan tersebut
 - mendapatkan edukasi secara tidak langsung dari *ambience* area
- **Pengguna / pemilik usaha dan publik area :**
 - usahanya akan semakin ramai dengan kenyamanan yang didapatkan pengunjung.
 - pesan yang ingin disampaikan pada pengunjung dapat tersampaikan
 - ruangan yang dimiliki akan mendapatkan fungsi yang lebih maksimal.
 - memperkuat *branding* perusahaannya dengan *creative* interior ini.
- **Bagi pertumbuhan *Entrepreneur* dalam bidang desain interior / arsitektur interior.**

- Dalam hal ini, peranan wirausaha ini sangat penting bagi *entrepreneur* dalam bidang apapun. Karena memberikan fasilitas dan jasa baru bagi pemilik usaha.
- Pertumbuhan *entrepreneurship*, khususnya dalam bidang industri kreatif akan terus meningkat dengan adanya kerjasama antara industri kreatif. Bidang desain interior dan desain grafis akan digabungkan dan membentuk sebuah kerjasama yang baik sehingga dapat menghasilkan desain yang bernilai jual tinggi.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup yang dikerjakan pada Tugas Akhir ini adalah :

1. Sebuah desain dan perencanaan bisnis fasilitas umum berupa bisnis hotel berbintang 3 dengan pelayanan bintang 5.
2. Batasan fisik objek desain, diantaranya :
 - Denah perancangan merupakan bangunan asli yang didapat penulis dari klien sendiri. Dimana pada mulanya area yang didesain ini merupakan lahan untuk rumah kos yang akan dijadikan hotel. Sehingga ada perubahan fungsi dan *image* dari masyarakat juga harus diperhatikan.
 - Luas bangunannya adalah 1125m² dengan ruang lingkup perancangan sebagai berikut :
 - Area *Lobby*

- *Coffee Shop*
- *Restaurant*
- *7 type Guest room*
- *Meeting Room dan Function Hall*
- *Corridor Floor 1*
- *Corridor Floor 2*
- *Sitting area*
- *Courtyard*

