

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 PENGERTIAN JUDUL

1. Pengertian Desain

- a. Desain adalah wujud lain dari kerumunan lingkungan buatan benda-benda di sekitar kita. (Agus Sachari, 1987:32)
- b. Desain merupakan sebuah proses yang kompleks, bersifat non-linear, dan seringkali kontradiktif. (Bielefeld & Khouly; 2007:3).
- c. Desain adalah sebuah satustasi kebudayaan yang berwujud dan merupakan produk nilai-nilai untuk kurun waktu tertentu. (Widagdo, 1993:6)

2. Pengertian Interior

- a. Interior adalah tata ruang dalam. (Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati, 2014:5)
- b. Interior itu seperti surga buatan, menyejukkan, tapi mahal tak apa. (Agus Sachari, 1987:78)
- c. Interior adalah ruangan tempat manusia menggunakan untuk berbagai macam kegiatan, interior suatu rumah tinggal merupakan hal yang tidak bisa ditinggalkan, karena disanalah tempat manusia menghabiskan waktunya. (Wahana Komputer, 2009:2)

3. Pengertian Klinik

- a. Merupakan organisasi kesehatan yang bergerak dalam penyediaan pelayanan kesehatan kuratif (diagnosis dan pengobatan), biasanya terhadap satu macam gangguan kesehatan (Kamus Bahasa Indonesia, 2019:708)

4. Pengertian *Beauty Center*

- a. *Beauty Center* atau klinik kecantikan adalah sarana pelayanan umum untuk kesehatan kulit rambut dan tubuh dengan perawatan kosmetik secara manual, preparatif, aparatif dan dekoratif yang modern maupun tradisional tanpa tindakan operasi atau bedah. (Hakim. 2001:169)

5. Pengertian Surakarta

a. Surakarta adalah Kota Surakarta, juga disebut Solo, adalah wilayah otonom dengan status Kota di bawah Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, dengan penduduk 519.587 jiwa (2019) dan kepadatan 11.798,06/km². Kota dengan luas 44,04 km², ini berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah Utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah Timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah Selatan. Kota ini juga merupakan kota terbesar ketiga di pulau Jawa bagian Selatan setelah Bandung dan Malang menurut jumlah penduduk. Sisi Timur kota ini dilewati sungai yang terabadikan dalam salah satu lagu keroncong, Bengawan Solo. Bersama dengan Yogyakarta, Surakarta merupakan pewaris Kesultanan Mataram yang dipecah melalui Perjanjian Giyanti, pada tahun 1755.

6. Pengertian *Biophilic*

a. *Biophilic* atau *Biophilia* adalah ilmu yang mempelajari keinginan manusia untuk berafiliasi dengan bentuk alam dalam kehidupan. Istilah 'biophilia' pertama kali diciptakan oleh psikolog sosial Eric Fromm dan kemudian dipopulerkan oleh ahli biologi Edward Wilson (*Biophilia*, 1984). Istilah ini berkembang dari bidang biologi dan psikologi dan disesuaikan dengan berbagai bidang salah satunya bidang Arsitektur. *Biophilia* merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan sebuah sistem alam atau (re) koneksi dengan alam dan sistem alam. Dalam arsitektur hal ini dikenal dengan desain *biophilic* atau hal ini adalah pengembangan *biophilia* dalam bidang desain ramah lingkungan, menyediakan kesempatan bagi manusia untuk memiliki hubungan dengan alam.

7. Pengertian *Biophilic Design*

a. *Biophilic Design* adalah desain yang menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan bekerja pada tempat yang sehat, minim tingkat stress, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara mengintegrasikan desain dengan alam.

8. Pengertian Desain interior *beauty center* Surakarta dengan pendekatan *biophilic*

a. Dari pengertian pengertian diatas dapat disimpulkan pengertian Interior *Beauty Center* adalah sebuah tempat pusat kecantikan di kota Surakarta

yang menyediakan kemudahan bagi pengguna untuk tujuan mencapai kecantikan luar dan dalam, kesehatan dan kebugaran fisik. memberikan pelayanan jasa di bidang perawatan kesehatan dan kecantikan kulit, rambut, kuku, dan lainnya dengan menerapkan pendekatan *biophilic*.

2.2 TINJAUAN UMUM

1. Fungsi dan tugas *Beauty Center*

Tugas dan fungsi dari *Beauty Center* merupakan sebuah klinik yang menawarkan jasa pelayanan dermatologi. Dermatologi (dari bahasa Yunani: derma yang berarti kulit) adalah cabang kedokteran yang mempelajari kulit dan bagian-bagian yang berhubungan dengan kulit seperti rambut, kuku, kelenjar keringat, dan lain sebagainya.

2. Tujuan *Beauty Center*

Tujuan utama pembuatan klinik kecantikan pada umumnya ingin menjadikan para pengunjung terhindar dari berbagai masalah kesehatan tubuh, memberikan keindahan. Sehingga tampak cantik, bersih, sehat.

3. Jenis Pelayanan *Beauty Center*

a. Jasa Konsultasi Pelayanan Perawatan Kulit

- Pelayanan perawatan kesehatan kulit yang diberikan terhadap pasien yang membutuhkan jasa perawatan kesehatan kulit atau melakukan pengobatan untuk kesehatan kulit.

b. Perawatan Wajah

- *Facial* adalah perawatan kulit untuk wajah, yang biasanya ditangani ahli kecantikan kulit yang berpengalaman, tujuannya untuk mempertahankan bahkan meningkatkan kualitas kulit wajah. (Galih sekar ayu, 2013: 1 – 4)
- *Face scrub* adalah salah satu produk kosmetik pembersih yang menipiskan/mengampelas kulit wajah (exfoliating cleanser). Face scrub bekerja lebih mendalam dengan tingkat abrasi yang lebih tinggi menggunakan partikel scrub (Talpekar dan Borikar, 2016).

c. Perawatan Tubuh

- *Massage* adalah jenis perawatan tubuh dengan pemijatan pada otot – otot dan seluruh tubuh agar dapat melancarkan peredaran darah, membantu relaksasi, meningkatkan fungsi organ tubuh, menghilangkan pegal – pegal, dan menyegarkan badan. Mandi susu adalah perawatan kulit dengan cara mandi memakai air yang dicaampur dengan susu, hal ini bertujuan agar kulit terlihat putih dan sehat. (Noormindhawati, 2013; 59 - 60)
- *Body scrub* / lulur adalah jenis perawatan tubuh yang bertujuan mengangkat sel kulit yang mati (Noormindhawati, 2013; 59 - 60)
- *Spa* adalah singkatan dari *sequash – par – aqua* (bahasa latin) merupakan fasilitas pusat pemulihan kesehatan fisik maupun spiritual dengan aktivitas relaksasi dan penyegaran. (Marlyna, 2008; 182).

d. Perawatan Rambut

- Perawatan rambut merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara merawat rambut dan kulit kepala, memilih kosmetika yang sesuai dengan jenis rambut, kondisi, iklim, dan teknik-teknik perawatan yang digunakan. Melakukan perawatan rambut akan membuat rambut tetap bersih, sehat dan kuat. (Tranggono dalam Rostamailis 2005:159)

e. Perawatan Kuku

- Perawatan tangan (manicure) adalah proses perawatan untuk kuku dan tangan yang meliputi pembersihan, perawatan kutikula pada kuku, pembentukan, pengurutan dan mewarnai kuku. (Harjanti,dkk: 2009).

f. Tata Rias Wajah

- Tata rias wajah adalah menyamarkan bagian yang kurang sempurna dan menonjolkan bagian yang sudah baik. Seorang penata rias tidak hanya harus mengerti dasar-dasar dalam tata rias namun harus mengerti juga konsep riasan yang ingin diaplikasikan. (Kustanti, dkk 2008)

g. Yoga

- Yoga adalah sebuah aktivitas yang mengarahkan seseorang untuk berkonsentrasi, mengatur nafas, menenangkan pikiran, dengan pose-pose tertentu. Yoga dilakukan berdasarkan rekognisi realistis dari keadaan psikologis seseorang saat ini. (Chidananda, 1991)

4. Jenis Fasilitas Pelayanan *Beauty Center*

a. Fasilitas perawatan kulit wajah

- *Beauty center* yang menyediakan perawatan untuk kulit wajah dan berfokus pada masalah yang sering dialami pada masalah kulit wajah dan merawatnya.

b. Fasilitas perawatan rambut

- *Beauty center* yang menyediakan perawatan untuk rambut dan berfokus pada masalah yang sering dialami pada rambut dan menatanya.

c. Fasilitas perawatan tubuh

- *Beauty center* yang menyediakan perawatan untuk tubuh dan berfokus pada masalah yang sering dialami pada masalah tubuh dan menanganinya.

d. Fasilitas *spa*

- *Beauty center* yang menyediakan perawatan untuk tubuh dan berfokus pada masalah yang sering dialami pada masalah tubuh dan merawatnya menggunakan metode pengobatan dengan air.

e. Fasilitas yoga

- *Beauty center* yang menyediakan arena olahraga yang mengarahkan seseorang untuk berkonsentrasi, mengatur nafas, menenangkan pikiran, dengan pose-pose tertentu.

2.3 TINJAUAN TENTANG INTERIOR *BIOPHILIC*

Menurut Browning, Ryan, & Clancy (2014), *Biophilic design* adalah desain yang berlandaskan pada aspek biophilia yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam. *Biophilic design* menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan bekerja pada tempat yang sehat, minimum tingkat stres, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara

mengintegrasikan alam, baik dengan material alami maupun bentuk-bentuk alami kedalam desain. *Biophilic design* berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia sebagai di lingkungan modern yang memajukan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia. (Kellert & Calabrese, 2015).

Penerapan konsep ini bukan hanya sebatas membuat sebuah bangunan menjadi bangunan “hijau” yang secara merta-merta hanya tinggal memberikan konsep tanaman di bangunannya. Pada mulanya konsep *biophilic* juga disamakan dengan konsep *green building* atau yang sering didengar sebagai arsitektur hijau. Perbedaan antara keduanya adalah, apabila *green building* berfokus pada bagaimana membuat bangunan tersebut atau membahasnya dengan konsep konstruksi atau bahkan renovasi, sedangkan *biophilic* adalah konsep yang mengusahakan mengurangi dampak negatif dari pemanasan yang ada di kehidupan perkotaan dalam skala mikro lokal yang memungkinkan manusia untuk dapat meningkatkan tingkat kenyamanan fisik dan improvisasi kesehatan dari manusia itu sendiri (Amjad Almusaed, 2011).

1. PRINSIP BIOPHILIC

a. *Nature in The Space*

- Prinsip pertama ini mengandung beberapa poin-poin utama yang diperhatikan dalam penerapannya dalam desain. Poin-poin tersebut adalah hubungan non-visual dengan alam, koneksi singkat dengan alam, pengaturan temperatur dan aliran udara di dalam ruang/bangunan, unsur air di dalam desain, pengaturan cahaya, dan hubungan bangunan dengan sistem alam.

b. Natural Analogues

- Unsur-unsur alam yang begitu banyak diadaptasi ke dalam bentuk-bentuk analogi di dalam desain pada prinsip ini. Pengembangan analogi tersebut dapat diterapkan pada beberapa hal yaitu, penerapan bentuk-bentuk biomorfik di dalam bangunan, kompleksitas tatanan bentuk ornamen dalam tampilan bangunan, dan penggunaan material-material alam.

c. *Nature of The Space*

- Prinsip yang ketiga ini menerangkan tentang kualitas ruang, yaitu bagaimana di dalam sebuah ruang, pengguna dapat merasakan perasaan ketika berada di alam. Prinsip ini meliputi

prospek yaitu sebuah kesan pemandangan yang leluasa, *refuge* perasaan terlindungi dari gangguan, misteri yaitu keterbatasan informasi yang diberikan dengan jelas, guna menarik rasa ingin tahu dari pengguna, dan *risk* yaitu faktor resiko di dalam ruang. (Terrapin Bright Green. 2014.)

2. ANALOG POLA ALAM

a. Analogi Pola Alam berasal dari warna, bentuk dan pola yang ditemukan di alam. Furnitur dengan bentuk alami dan bahan alami yang telah diproses (misalnya papan kayu atau permukaan granit) masing-masing menyediakan koneksi tidak langsung dengan alam secara analogi dari tempat alami. (Browning, Ryan, & Clancy. 2014)

- Bentuk dan pola biomorfik

Bentuk dan pola biomorfik mengacu pada bentuk dan fungsi yang ditemukan di alam, yang sifat-sifatnya telah diadopsi untuk kebutuhan dan masalah manusia (Kellert & Calabrese, 2015). Bentuk dan pola biomorfik yaitu, referensi atau acuan untuk mengacu pada bentuk dan fungsi yang ditemukan di alam, untuk memberikan solusi pada kebutuhan dan masalah manusia. bentuk tanaman pada fasad bangunan, hingga bentuk hewan pada kain atau penutup ruangan. Kemunculan bentuk yang alamiah dapat mengubah ruangan yang statis menjadi lebih dinamis dan dikelilingi oleh sistem kehidupan. (Browning, Ryan, & Clancy. 2014).

- Hubungan material dengan alam

Menurut Browning, Ryan, & Clancy. (2014). Bahan dan material yang alami dapat menstimulasi respon terhadap stres. Bangunan yang alamiah dan elemen seperti kayu dan batu dapat diterapkan ke dalam desain bangunan dalam interior-eksteriornya. Bahan material dengan alam dapat merangsang dan mencerminkan sifat dinamis. Transformasi material dari alam sering memunculkan respon visual yang positif. Dalam hal pengaplikasian warna mengandung karakteristik suasana alam seperti: tanah, batuan, langit dan tanaman (Kellert & Calabrese, 2015).

- Kompleksitas dan keteraturan

Menurut Browning, Ryan, & Clancy (2014), kompleksitas dan keteraturan mengacu pada sifat matematis yang biasa ditemui di alam, misalnya skala hirarki yang terorganisir, bentuk berliku yang memiliki pengulangan, pola berulang yang bervariasi bentuknya. Bentuk dan pola ini sering kali paling berhasil jika mengaitkan fitur fungsional yang ada. Kompleksitas dan keteraturan yaitu, informasi yang didapat oleh kemampuan sensorik terhadap bentuk dan pola yang dapat dijumpai di alam. (Kellert & Calabrese, 2015).

2.4 TINJAUAN TENTANG KOTA SURAKARTA

Kota Surakarta yang juga sangat dikenal sebagai kota Solo, merupakan sebuah dataran rendah yang terletak di cekungan lereng pegunungan Lawu dan pegunungan Merapi dengan ketinggian sekitar 92 meter diatas permukaan air laut.

1. Tata Guna Lahan

Dengan Luas sekitar 44 km² , Kota Surakarta terletak diantara 110 45` 15" - 110 45` 35" Bujur Timur dan 70` 36" - 70` 56" Lintang Selatan.

Kota Surakarta dibelah dan dialiri oleh 3 (tiga) buah Sungai besar yaitu sungai Bengawan Solo, Kali Jenes dan Kali Pepe. Sungai Bengawan Solo pada jaman dahulu sangat terkenal dengan keelokan panorama serta lalu lintas perdagangannya.

Adapun Batas administrasi Kota Surakarta adalah Sebagian berikut:

- a. Batas utara : adalah kabupaten Karanganyar dan kabupaten Boyolali.
- b. Batas timur : adalah kabupaten Sukoharjo dan kabupaten Karangnyar.
- c. Batas barat : adalah kabupaten Sukoharjo dan kabupaten Karangnyar.
- d. Batas selatan : adalah kabupaten Sukoharjo.

Kota Surakarta terdiri dari 5 kecamatan, yaitu : Kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres dan Banjarsari, yang terdiri dari 51 kelurahan yang mencakup 592 RW, 2.645 RT dan 129.380 KK. Sebagian besar lahan dipakai sebagai

permukiman sebesar 65%. Sedangkan untuk kegiatan ekonomi memakan ruang yang cukup besar pula yakni berkisar antara 16% dari luas lahan yang ada.

2. Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta

Kota Surakarta terdiri dari satu PPK (Pusat Pelayanan Kota) yang membawahi beberapa Sub Pusat Pelayanan Kota. Berkenaan dengan sub pusat kota, fungsi dan cakupan wilayah pelayanannya dikemukakan sebagai berikut :

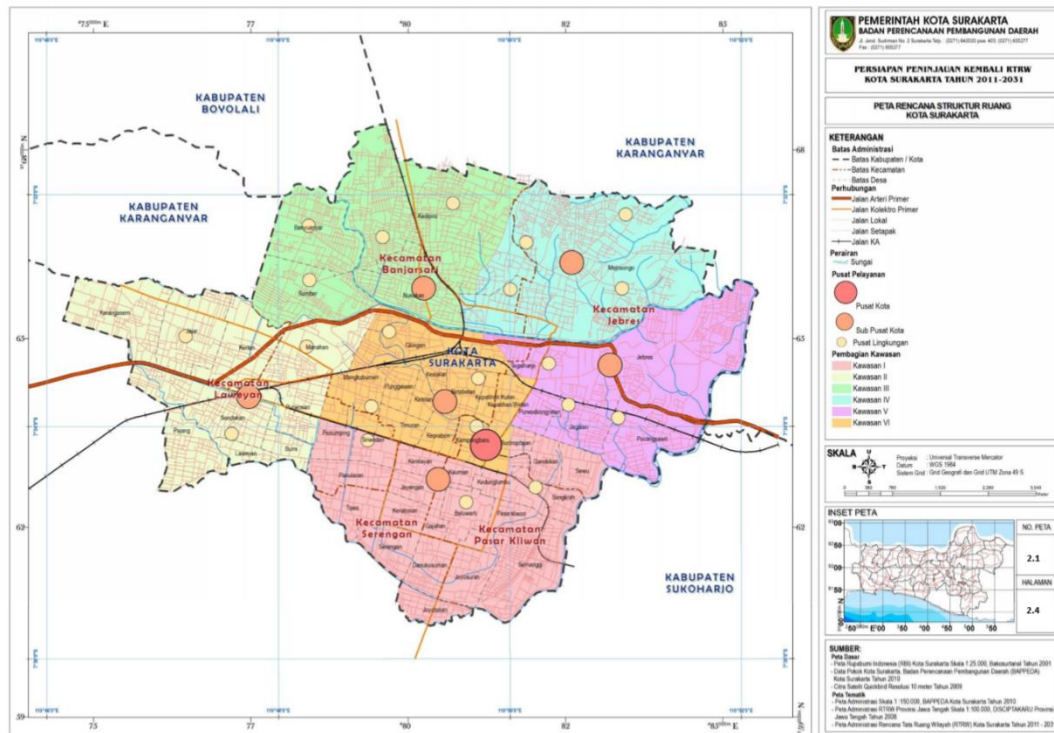
- a. Sub pusat pelayanan kota I di Kelurahan Kemlayan melayani kawasan I meliputi sebagian Kecamatan Jebres, sebagian Kecamatan Pasarkliwon, sebagian Kecamatan Serengan dan sebagian Kecamatan Laweyan. Kawasan I diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pariwisata, budaya, perdagangan, jasa dan olah raga sebagai pusat pariwisata (budaya), perdagangan dan jasa, olah raga serta industri kreatif.
- b. Sub pusat pelayanan kota II di Kelurahan Purwosari melayani kawasan II meliputi sebagian Kecamatan Laweyan dan sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan II diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pariwisata, olah raga dan perdagangan/jasa sebagai pusat pariwisata, olah raga dan industri kreatif.
- c. Sub pusat pelayanan kota III di Kelurahan Nusukan melayani kawasan III, meliputi: sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan III diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk permukiman perdagangan dan jasa sebagai pusat permukiman dan perdagangan dan jasa
- d. Sub pusat pelayanan kota IV di Kelurahan Mojosongo melayani kawasan IV, meliputi: sebagian Kecamatan Jebres dan sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan IV diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk permukiman, perdagangan dan jasa, industri kecil dan industri ringan.
- e. Sub pusat pelayanan Kota V di Kelurahan Jebres melayani kawasan V meliputi sebagian Kecamatan Jebres dan sebagian Kecamatan Banjarsari. Kawasan V diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pariwisata, pendidikan tinggi dan industri kreatif.

- f. Sub pusat pelayanan Kota VI di Kelurahan Stabelan melayani kawasan VI meliputi sebagian Kecamatan Jebres, sebagian Kecamatan Banjarsari, sebagian Kecamatan Laweyan dan sebagian Kecamatan Pasar Kliwon. Kawasan V diarahkan dan ditetapkan dengan fungsi utama untuk kegiatan pemerintahan, pariwisata budaya, perdagangan dan jasa.

Tabel 2.1 Arahkan Pembagian Sub Pusat Kota Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031

No.	Sub Pusat Pelayanan Kota	Kecamatan Tercakup	Arahkan Fungsi Kawasan
1.	I	Kec. Jebres	Pariwisata, Perdagangan dan Jasa, Olah Raga / RTH
		Kec. Laweyan	
		Kec. Pasar Kliwon	
		Kec. Serengan	
2.	II	Kec. Banjarsari	Pariwisata, Olah Raga / RTH
		Kec. Laweyan	
3.	III	Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa
4.	IV	Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa
5.	V	Kec. Banjarsari	Pariwisata, Pendidikan Tinggi, Industri
6.	VI	Kec. Banjarsari	Pemerintahan, Pariwisata, Perdagangan/Jasa

(Sumber : RTRW Surakarta)



Gambar 2.1 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta

2.5 ELEMEN PEMBETUK RUANG

Dalam setiap pembahasan desain interior tidak lepas dari pengertian tentang ruang. Adapun yang dimaksud ruang adalah Suatu wadah dari objek-objek yang adanya dirasakan secara subjektif dapat dibatasi oleh elemen-elemen buatan seperti garis, bidang, dan lain-lain maupun elemen alam. (Pamudji Suptandar, 1982:34).

1. LAYOUT

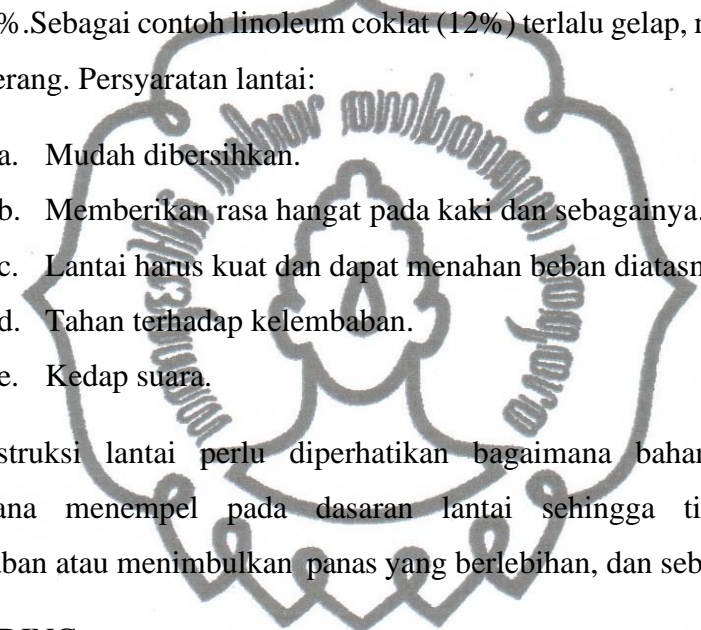
Desain yang baik tergantung pada perencanaan sistim pengaturan perlengkapan yang secara seksama, proses dapat dijalankan tanpa sedikit gangguan, mengurangi sirkulasi silang, layanan terpendek dan perpaduan kegiatan se-erat mungkin, dan penyusunan furniture dalam suatu ruang akan menimbulkan berbagai aspek yang berhubungan dengan aktivitas, fungsi maupun segi-segi visual. Semua ini harus diperhatikan dalam kaitannya antara aspek yang satu dengan aspek yang lain yang semuanya ditujukan untuk kebutuhan dan kenyamanan ruang gerak manusia. (Pamudji Suptandar, 1982:34).

2. LANTAI

Lantai biasanya merupakan permukaan bawah dalam bangunan atau ruangan, tetapi tidak selalu horizontal, yang mana furniture dan benda lain mungkin ditempati beberapa orang yang berjalan (William Dudley Hunt Jr., 1980).

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 menumpanginya (Y.B. Mangunwijaya, 1988).

Lantai harus sedikit lebih gelap daripada dinding (faktor refleksi difusi) kurang lebih 30%. Sebagai contoh linoleum coklat (12%) terlalu gelap, marmer putih (50%) terlalu terang. Persyaratan lantai:

- 
- a. Mudah dibersihkan.
 - b. Memberikan rasa hangat pada kaki dan sebagainya.
 - c. Lantai harus kuat dan dapat menahan beban di atasnya.
 - d. Tahan terhadap kelembaban.
 - e. Kedap suara.

Konstruksi lantai perlu diperhatikan bagaimana bahan lantai dipasang. Bagaimana menempel pada dasaran lantai sehingga tidak menimbulkan kelembaban atau menimbulkan panas yang berlebihan, dan sebagainya.

3. 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. (John F. Pile, 1995)

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. (Pamudji Suptandar, 1999).

4. CEILING

Pengertian istilah ceiling/langit-langit/plafon, 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. (Pamudji Suptandar, 1999 : 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 (John F. Pile, 1995, hal. 250).

Dasar pertimbangan dalam perencanaan langit-langit adalah :

a. Fungsi langit-langit

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

b. Penentuan ketinggian

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

c. Bentuk penyelesaian

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

Pada ruang perawatan dimana diharapkan tercapainya suatu pendapat yang membutuhkan ketenangan dan kenyamanan, diusahakan agar ceilingnya berbentuk sederhana, tidak mencolok karena akan mengganggu ketenangan dan kenyamanan. Dengan lajunya 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 :

- Untuk mencapai kesan alamiah, kayu, anyaman bambu, rotan, dan lain-lain.
- Untuk gaya klasikal, plat-plat gips bermotif.
- Untuk mencapai kesan glamor, kaca (*antique glass ceiling*), kain beludru.
- Pada rumah-rumah sederhana, eternit polos (bermotif), tripleks (multipleks), dan berbagai jenis *softboard* akustik tile.
- Pada bangunan-bangunan utilitas, beton *exposed*.
- Pada bangunan-bangunan umum, aluminium, *fiberglass* sebagai *skylight*, kaca timah pada gereja-gereja. (Pamudji Suptandar, 1999 : 166).

2.6 ELEMEN PELENGKAP PEMBENTUK RUANG

1. PINTU

Pintu berfungsi untuk mengendalikan keamanan, memungkinkan terjadinya sirkulasi manusia dari luar ke dalam gedung, di dalam gedung dan untuk mengendalikan tingkat *privacy* pengguna sebagai pembatas/pemisah ruang atau pengendali terhadap gangguan suara bising (Wardono, Prabu, 2005; 42).

Pintu dibagi menjadi 4 jenis, yaitu :

- a. *Swiing door* / satu atau dua daun pintu.
- b. *Sliding door* / satu atau dua daun pintu (terbuka dan tertutup).
- c. *Foolding door* / pintu lipat.
- d. *Revolving door* / pintu putar. (Wardono. 2005 ; 42).

2. JENDELA

Jendela dapat dilihat sebagai bagian yang terang pada dinding, jendela dapat dikembangkan sampai ketaraf dimana jendela menjadi bidang dinding

fisik. Jendela yang transparan secara visual dapat menyatukan sebuah ruang interior dengan ruang luar atau dengan ruang interior disebelahnya. (Ching, 1996 : 224).

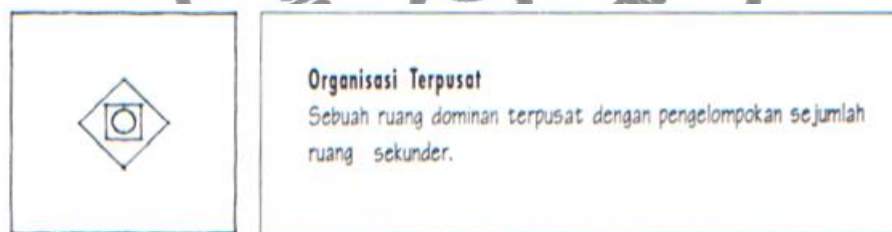
2.7 ORGANISASI RUANG

Francis D.K. Ching (1996) menyebutkan bahwa organisasi ruang dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu :

1. ORGANISASI TERPUSAT

Sebuah ruang dominan yang terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder. Organisasi terpusat dengan bentuk yang relatif padat dan secara geometri teratur dapat digunakan untuk :

- Menetapkan titik-titik yang menjadi *point of interest* dari suatu ruang.
- Menghentikan kondisi-kondisi aksial.
- Berfungsi sebagai suatu bentuk obyek di dalam daerah atau volume ruang yang tetap.



Gambar 2.2 Organisasi Terpusat

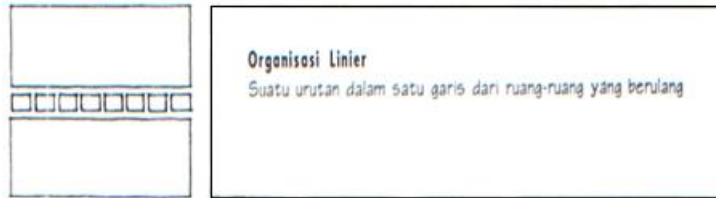
(Sumber : Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan.*)

2. LINEAR

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang berulang. Bentuk organisasi linear bersifat fleksibel dan dapat menanggapi terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini dapat disesuaikan dengan adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu badan air atau sebatang pohon, atau mengarahkan ruang-ruangnya untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Dapat berbentuk lurus, bersegmen, atau melengkung. Konfigurasinya dapat berbentuk horizontal sepanjang tapaknya, diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak seperti sebuah menara.

Bentuk organisasi linear dapat digunakan untuk :

- a. Menghubungkan ruang-ruang yang memiliki ukuran, bentuk dan fungsi yang sama atau berbeda-beda.
- b. Mengarahkan orang untuk menuju ke ruang-ruang tertentu.

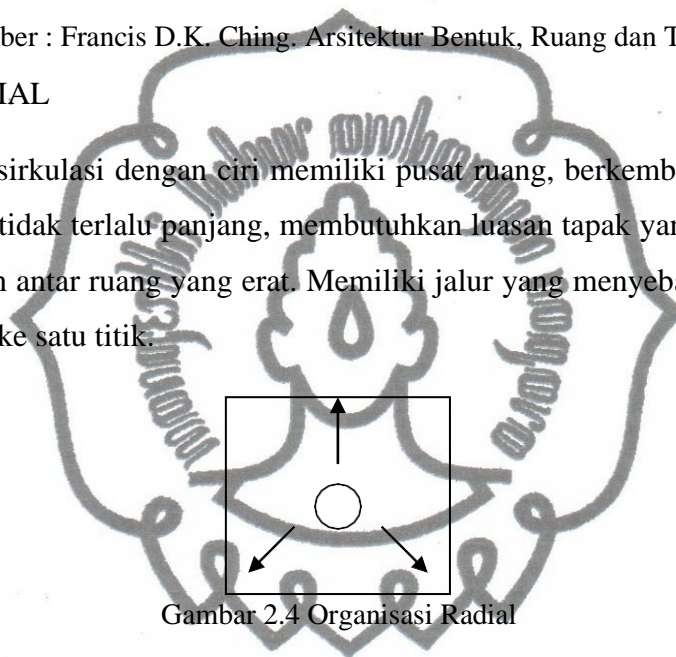


Gambar 2.3 Organisasi Linear

(Sumber : Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*.)

3. RADIAL

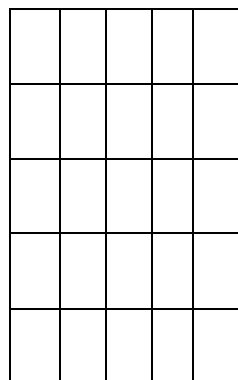
Pola sirkulasi dengan ciri memiliki pusat ruang, berkembang ke seluruh arah, sirkulasi tidak terlalu panjang, membutuhkan luasan tapak yang besar, dan adanya hubungan antar ruang yang erat. Memiliki jalur yang menyebar dari satu titik atau berpusat ke satu titik.



Gambar 2.4 Organisasi Radial

4. GRID

Terdiri atas 2 jalur sejajar yang berpotongan yang berkembang ke segala arah dan tidak memiliki titik pusat. Menciptakan ruang berbentuk persegi atau persegi panjang.



Gambar 2.5 Organisasi Grid

Kelebihannya adalah :

- a. Organisasi grid ini dapat memiliki hubungan bersama walau berbeda dalam hal ukuran, bentuk atau fungsi.
- b. Suatu grid juga dapat mengalami perubahan bentuk yang lain dengan cara pengurangan, penambahan kepadatan atau dibuat berlapis dan identitasnya sebagai sebuah grid tetap dipertahankan oleh kemampuan mengorganisir ruang.

Kelemahannya adalah :

- a. Dalam aspek bentuk, posisi, hubungan antar ruang semua diatur oleh pola grid tiga dimensi atau bidang sehingga sifatnya tidak fleksibel. (Ching. Francis, D.K. 1996 : 205-239)

5. Sirkulasi

Pada saat menghadapi struktur yang sudah ada, ruang yang tersedia biasanya memberikan beberapa indikasi seperti bagaimana ruang tersebut dimanfaatkan sebaik-baiknya. Jalan masuk ke suatu ruang dapat membentuk pola sirkulasi yang membagi ruang menjadi zona tertentu. (Ching, 1996; 72).

Organisasi ruang terbagi berdasarkan pola sirkulasi. Sirkulasi dibagi menjadi tiga yaitu sirkulasi pengunjung, pengelola dan karyawan. Adapun beberapa jenis organisasi ruang penggunaannya tergantung pada tuntutan program dari bangunan tersebut, dengan memperhatikan faktor-faktor pengelompokan fungsi ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan. Beberapa jenis organisasi ruang yang penggunaannya tergantung pada tuntutan program dari bangunan tersebut dengan memperhatikan faktor-faktor yang meliputi pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian antar ruang, pencahayaan dan arah pandang. (Suptandar, 1982 ; 55).

Pencapaian dari ruang luar ke ruang dalam hendaknya mempunyai identitas yang jelas, dan pencapaian semacam ini bisa berhubungan erat dengan sistem organisasi ruang seperti yang disimpulkan sebagai berikut :

- a. Kegiatan manusia sebagian besar dilakukan didalam ruang maka faktor yang sangat penting adalah perancangan sirkulasi dalam ruang.

- b. Fungsi ruang ditentukan oleh kegiatan manusia yang terjadi didalamnya dan ini akan mempengaruhi dimensi dalam ruang, ukuran, sirkulasi, letak serta bukaan jendela dan pintu-pintu.
- c. Dimensi suatu ruang selain ditentukan oleh aktivitas manusia juga dipengaruhi oleh skala dan proporsi.
- d. Modul dalam perancangan ruang dan bangunan merupakan faktor yang utama. ada beberapa modul yaitu modul dasar, modul manusia, modul fungsi, sub modul, perencanaan, multi modul dan faktor yang mempengaruhi modul adalah bahan bangunan dan teknik pelaksanaan.

2.8 INTERIOR SISTEM

Pencahayaan yang diarahkan untuk menerangi suatu obyek, pencahayaan yang membias (*Diffused*), dan pencahayaan khusus, yaitu pencahayaan yang khusus dibutuhkan untuk jenis-jenis pekerjaan. Terdapat beberapa macam metode pencahayaan buatan yang mampu memberikan efek-efek tertentu, yaitu :

1. GENERAL LIGHTING (PENCAHAYAAN UMUM)

Pencahayaan yang dapat dicapai oleh lampu – lampu portabel, lampu langit-langit, atau lampu yang memanjang di dinding.

2. SPECIAL LIGHTING (PENCAHAYAAN KHUSUS)

Pencahayaan ini bertugas untuk menciptakan pengamatan atau efek-efek khusus dari cahaya langsung pada area yang diinginkan.

3. DECORATIVE LIGHTING (PENCAHAYAAN DEKORATIF)

a. PENGHAWAAN

Yang dimaksud dari penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbon dioksida. Dan jumlah/kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah sivitas, maka udara yang dimasukkan akan lebih besar. (Suptandar, 1982 : 150).

Tujuan dari direncanakan penghawaan ini adalah terwujudnya kenyamanan pengguna dengan standar kenyamanan ruang, yaitu :

- Temperature udara : 18° - 26° Celcius.
- Pergerakan udara : 0,1 - 0,15 m/s.
- Kelembaban relatif : 50% - 55%.
- Kebutuhan udara bersih : $0,85 \text{ m}^3/\text{s/orang}$.

Kenyamanan dan perasaan nyaman adalah penilaian komprehensif seseorang terhadap lingkungannya. Oleh karena itu kenyamanan tidak dapat diwakili oleh satu angka tunggal.

Dari beberapa hal diatas, maka dapat dibedakan jenis penghawaan, yaitu :

- Penghawaan Alami (*Natural Ventilation*)

Sistem penghawaan yang menggunakan udara alam sebagai sumber penghawaan. Sifat penghawaan alami adalah permanen, karena udara yang dihasilkan oleh alam tidak akan habis, sehingga penggunaannya bisa kapan saja kita menginginkan tanpa ada batasnya. Untuk penghawaan alami ini dapat dimanfaatkan melalui bukaan-bukaan dan ventilasi udara yang lain, seperti jendela, pintu, ventilasi udara serta bukaan-bukaan yang lain.

Untuk merancang sistem penghawaan alami diperlukan beberapa syarat, yaitu :

- Tersedianya udara luar yang sehat (bebas dari bau, debu dan polutan lain yang mengganggu).
- Suhu udara luar tidak terlalu tinggi (maksimal 28°C).
- Tidak banyak bangunan disekitar yang akan menghalangi aliran udara horizontal (sehingga angin menembus lancar).
- Lingkungan tidak bising.

Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC (*Air Conditioner*). Dalam pasaran umum terdapat tiga jenis AC yaitu:

- *Window AC* : digunakan pada perumahan dan dipasang pada salah satu dinding ruang dengan batas ketinggian yang terjangkau.
- *Central AC* : digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel supermarket dengan pengontrolan atau pengendalian yang dilakukan.
- *Split AC*, hampir sama bentuknya dengan *window AC*, bedanya hanya terletak pada konstruksi di mana alat kondensator terletak di luar ruang.

b. SISTEM AKUSTIK

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, akustik merupakan ilmu fisika yang mempelajari suara. Sedangkan menurut Satwiko (2004:124), akustik berarti ilmu tentang bunyi. Dengan demikian, sistem akustik adalah ilmu yang mempelajari tentang mutu suara dan bunyi yang dihasilkan. Akustik sendiri berhubungan dengan organ pen-dengar, suara, atau ilmu bunyi. Sistem akustik dalam sebuah ruangan merupakan keadaan sebuah ruang yang mempengaruhi mutu bunyi yang terjadi di dalamnya. Akustik ruang ini sendiri banyak dikaitkan dengan hal yang mendasar seperti perubahan suara karena pantulan dan juga gangguan suara yang masuk dari ruang lain. Banyak material penyerap yang sangat efektif untuk digunakan. Material-material tersebut biasanya digunakan untuk memperjelas suara yang dihantarkan dalam ruang atau juga mengurangi kejelasan suara yang timbul. (Satwiko, 2004).

- Akustik Ruang

Akustik ruang dalam arsitektur merupakan perencanaan dan perancangan ruang dengan memperlihatkan sumber bunyi yang mengganggu ruangan. Gelombang bunyi akan menyebar luas dari sumbernya hingga memenuhi batasan-batasan ruang, dimana secara umum beberapa energi bunyi tersebut akan dipantulkan kembali ke

ruangan, sebagian diantaranya diserap dan dipindahkan melalui kisi-kisi bidang yang membatasinya. Dalam perancangan desain akustik sebuah ruangan ada beberapa faktor yang seharusnya kita perhatikan untuk mendapatkan tingkat kenyamanan akustik, diantaranya adalah :

- Bentuk bidang pembatas ruang yaitu dinding, lantai ataupun langit-langit.
- Bahan bidang pembatas ruang, terutama untuk mengenal karakter bahan yang kita akan pergunakan dalam ruang tersebut perlu untuk dimengerti.

Secara umum bahan dibedakan menjadi 2, yaitu :

- Penyerap nada-nada tinggi

Bahan-bahan yang mengandung banyak hawa udara atau pori-pori lembut. Misalnya serabut gelas, serabut kayu, serabut kelapa, merang jerami dan bahan sintetis berbentuk busa seperti novolan, stiropor, moltopren dan batu apung, vermikulit perlit dan sebagainya.

- Penyerap nada-nada menengah dan rendah

Penyerap nada-nada menengah dan rendah (gelombang panjang) bekerja pada prinsip pengubahan energi bunyi ke energi mekanis, yaitu gerak getaran suatu selaput, membran atau pelat yang relatif tipis tetapi padat dan karenanya bisa bergetar secepat mungkin sehingga banyak energi bunyi diubah menjadi getaran selaput / resonator.

- Akustik Lingkungan

Akustik lingkungan merupakan suatu akustik untuk perpindahan bunyi dari suatu ruang ke ruang lain dalam penanganan bunyi dari elemen-elemen bangunan, terutama desain yang memperhatikan ruang majemuk dalam bangunan seperti flat sekolahan ataupun rumah sakit. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan akustik lingkungan, antara lain :

- *Mekanisme Sound Generation* : Bunyi dapat menyebar dalam bangunan lewat udara maupun struktur bangunan. Mekanisme penghasil bunyi selanjutnya dibagi menjadi dua kelompok umum. Kelompok pertama terdiri dari sumber yang menghasilkan bunyi secara langsung ke udara. Isolasi terhadap bunyi semacam ini disebut isolasi bunyi udara (*air borne sound insulation*).
- *Sound Insulation* dari elemen bangunan : Metode yang dipakai untuk meminimize kebisingan didalam bangunan baik yang ditimbulkan oleh *airborne sound* ataupun struktur borne sound dapat ditempuh oleh beberapa cara. Dengan mengetahui, sumber bunyi, karakter perjalanan bunyi, perambatannya dan pengaruh yang ditimbulkan dalam ruang maupun bangunan secara makro dilingkungan site, maka kita perlu untuk mempertimbangkan aspek pengendalian kebisingan tersebut dalam konsep perencanaan interior sistem yang baik.

Adapun hal-hal yang perlu dikaji sebagai acuan atau strategis desain adalah sebagai berikut :

- *Pertimbangan Site*

Meninjau peletakan bangunan atau site terhadap lingkungan sekitar sebagai sumber kebisingan pada umumnya dan tinjauan jenis kegiatan dalam ruang sebagai sumber internal yang dapat menimbulkan *noise*.

- *Penentuan Program Ruang*

Memperhatikan prioritas kebutuhan kegiatan yang terwadahi dalam suatu ruang terhadap tingkat kenyamanan yang dituntut, memperhatikan dampak kegiatan yang ada dan selanjutnya menempatkannya pada zona yang di analisa merupakan zona tenang (jauh dari sumber bising) atau memungkinkan penempatannya pada daerah yang relatif bising dengan ketentuan desain isolasi ruang.

- Penempatan Bukaannya

Perencanaan bukaan sebaiknya dihindarkan secara langsung dari sumber kebisingan, karena akan memungkinkan terjadi perambatan bunyi langsung lewat bunyi udara.

- Pemilihan Bahan Bangunan

Pada desain bangunan tertentu yang menuntut kenyamanan akustik, seperti pada bangunan publik dibutuhkan penutup bangunan (*building envelope*) yang dapat mengolah bunyi. Apakah bunyi akan diserap atau bunyi akan dipantulkan tergantung pertimbangan kebutuhan ruang tersebut. Bahan bangunan merupakan komponen yang sangat membantu untuk mendapatkan kenyamanan akustik, diantaranya pelapis akustik dinding, penutup lantai dan plafon.

- Pertimbangan Konstruksi dan Struktur Bangunan

Tinjauan secara langsung biasanya terhadap bentuk ceiling, kolom, balok atau ketebalan lantai cor beton yang mampu mendistribusikan bunyi secara maksimal dengan bentuk tertentu.

c. 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. Pada sistem pengamanan terhadap fisik bangunan berupa pengamanan terhadap bahaya kebakaran. Sistem pengamanan terhadap bahaya kebakaran adalah:

○ SMOKE DETECTOR

Saat kepadatan asap (*smoke density*) sudah memenuhi ambang batas (*threshold*), rangkaian elektronik yang terdapat didalam *smoke detector* akan aktif. Karena berisi rangkaian elektronik *smoke detector* membutuhkan tegangan.

○ FIRE ALARM SYSTEM

Fire alarm bekerja dengan mengeluarkan sinyal berupa suara alarm dan indikasi lampu menyala apabila detektor menemukan salah satu atau beberapa tanda kebakaran seperti api, asap, gas, maupun panas.

○ FIRE EXTINGUISHER

- *Pull*. Tarik pin pengaman yang ada pada alat pemadam api.
- *Aim*. Angkat dan arahkan *nozzle* sumber api dengan memegang ujung selang alat pemadam api agar penyemprotan dapat terkendali.
- *Squeeze*. Tekan terus *handle* sampai api dapat dipadamkan atau isinya habis.
- *Sweep*. Sapukan dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

○ SPRINKLER

Fire Sprinkler akan bekerja ketika mendapatkan suhu dari panas api sekitar 68°C yang akan terbuka dan air akan keluar pada kepala *sprinkler*. Clapper pada alarm valve akan terbuka dan menyebabkan seat pada alarm check valve terbuka, kemudian air akan mengalir ke pipa alarm trim dan mengaktifasi alarm.

○ HYDRANT 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.

- Air dari water tank akan dihisap oleh pompa hydrant dan dialirkan ke jaringan pipa utama (header).
- Dari pipa header kemudian didistribusikan ke jaringan pipa cabang.
- Pipa cabang memiliki ujung komponen output meliputi hydrant pillar dan hydrant valve untuk di dalam gedung.

1. Unsur-Unsur Desain.

a. Garis

Garis digunakan untuk menghasilkan arah gerak suatu obyek dan kesan lebih panjang maupun tinggi tentang objek tersebut.

- Garis lurus : garis yang memberikan kesan dingin, keras, dan lugas.
- Garis Vertikal, garis ini memberi rasa aktif dan memberikan kesan mengarah ke atas.
- Garis Horizontal, garis ini membawa kesan tenang, mempunyai hubungan erat dengan bumi, dan memberi kesan melebar.
- Garis Diagonal, garis ini terasa mengarah ke bawah dan ke atas. Dengan demikian garis ini memberikan kesan hidup dan tidak tenang.
- Garis Patah – Patah, garis ini memberikan kesan keras. Dan kalau pematahan itu berulang kali terjadi akan timbul kesan ramai. (Fritz Wilkening. 1987 : 24).
- Garis lengkung : Garis lengkung terasa lunak dan memberikan kesan lemah gemulai. (Fritz Wilkening. 1987 : 25).

b. Bentuk

Terdapat tiga macam bentuk dasar yaitu bentuk lurus (kubus, segi empat), bersudut (segitiga, *pyramid*), dan lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut). Bentuk bujur sangkar membawa kesan tenang yang disebabkan oleh sudut-sudutnya. Bentuk segitiga lebih aktif ke arah sudut lancipnya. (Fritz Wilkening. 1987 : 25).

c. Motif

Motif merupakan titik tolak atau pangkal dari sebuah pola. Motif menciptakan suatu kesenian atau tema suatu gambaran.

(Dra Tiwi Bina A & Drs. Sanusi. 2000 : 4).

d. Tekstur

Tekstur adalah kasar halusnya permukaan benda atau materi. Tekstur kasar menimbulkan kesan kuat, maskulin, sedangkan tekstur halus mencerminkan hal-hal yang resmi dan elegan. Sedangkan menurut Ching, tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya.

e. Ruang

Ruang dapat dirasakan dengan adanya jarak antara benda- benda. Ruang dan bentuk berhubungan karena bentuk terdapat di dalam ruang tetapi sekaligus membentuk ruang.

f. Warna

Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk, warna merupakan atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk yang mampu memberikan penekanan kontras. Warna mempunyai peranan yang sangat besar dalam tata ruang, terutama dalam pembentukan suasana keseluruhan dari ruang.

Warna adalah kekuatan yang berpengaruh terhadap manusia dan memberikan rasa sehat atau rasa lesu. Pengaruh warna terhadap manusia terjadi secara tidak langsung melalui pengaruh fisiologis. Pengaruh tersebut terjadi secara langsung melalui kekuatan pengaruh impuls.

Berikut beberapa pengaruh yang ditimbulkan oleh sifat warna :

- Warna yang hangat dan terang, dari atas kelihatan merangsang kejiwaan dari samping menghangatkan, mendekatkan, dari bawah meringankan, meningkatkan.
- Warna yang hangat dan gelap, dari atas tampak menyendiri, anggun, dari samping melingkari, dari bawah sentuhan dan injakan yang nyaman.
- Warna yang dingin dan terang, dari atas meregangkan

syaraf, dari samping menggiring, dari bawah licin, merangsang untuk berjalan.

- Warna yang dingin dan gelap, dari atas berbahaya, dari samping dingin dan sedih, dari bawah membebani, menarik ke bawah. (Ernst Neufert. 1995 : 33).

Tiap-tiap warna memiliki arti khusus berdasarkan efek psikologis pemakai warna. Warna-warna tersebut adalah :

- Kuning : mampu memancarkan kehangatan, bercahaya, dan cerah.
- Coklat : berkesan melindungi, kaya, dan tahan lama.
- Biru : menggambarkan sesuatu yang konstan, kebenaran, ketenangan dan ketergantungan.
- Hijau : menyiratkan kesan alamiah, segar, dan menyembuhkan.
- Ungu : memancarkan aura spiritual, elegan, dan misterius.
- Merah : memberikan dampak dinamis dan cenderung menstimulasi.
- Merah muda : menggambarkan kemudaan, ceria.
- Oranye : memberikan energi, vitalitas.
- Putih : memberi arti keaslian, ringan, terang, dan murni.
- Hitam : mengandung kekuatan, berkesan misterius, klasik dan elegan.

Setiap warna memberi kesan tersendiri. Perasaan hangat ditimbulkan oleh warna-warna matahari, diantaranya warna kuning, merah, kuning kemerahan, dan warna spektrum lainnya. Kesan dingin yaitu diperoleh dari warna-warna musim dingin, yaitu biru, biru kehijauan, putih dan hitam. Warna-warna muda musim semi seperti kuning muda, hijau daun muda, merah jambu, dan coklat cerah memberikesan hangat dan berjiwa remaja. Warna musim gugur yang bercampuran abu-abu dan hitam terasa tenang dan hangat. Kesan lain yang ditimbulkan oleh warna, adalah kesan menonjol dan menjauh. Kesan dekat dan jauh dapat dimanfaatkan untuk menimbulkan kesan ruang yang lebih luas atau lebih sempit,

menonjolkan atau mendesakkan dinding, langit- langit, atau perabot. (Fritz Wilkening. 1987 : 61).

2. Prinsip Desain

- a. Proporsi/Skala : perbandingan atau pertimbangan skala (garis atau titik tanda yang berderet-deret dan mempunyai jarak yang sama).
- b. *Balance* : keseimbangan letak unsur cetak 100% terhadap garis poros.
- c. Kontras tapi tidak berseberangan/paradox : paradox adalah pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran; bersifat paradox diartikan dalam hal pengaturan warna.
- d. Aksentuasi : pengutamaan; penitikberatan, sedangkan *point of interest* adalah penekanan pada minat/daya tarik.
- e. Harmoni : pernyataan rasa, aksi, gagasan, dan minat; keselarasan; keserasian.
- f. Ritme/irama : keteraturan.
- g. Repetisi : pengulangan.
- h. Kesenambungan/continuity: segala sesuatu yang berkelanjutan/tidak berhenti ditengah jalan.
- i. Unity : kesatuan

Proyek tugas akhir ini sudah pernah dibahas dalam tugas akhir mahasiswa UNS tahun 2002 dan menjadi bahan penelitian dengan ide gagasan bagaimana menciptakan Beauty Center dengan menerapkan tema *Nature*, kemudian pembahasan ini juga pernah dibahas dalam tugas akhir mahasiswa Universitas Kristen Maranata dengan konsep *Reflection of Beauty*.