

Perancangan Interior “*Interior World Center*” di Surabaya

Renita Olivia Handoyo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: renitaohandojo@gmail.com

Abstrak—Dewasa ini masyarakat menuntut adanya kemudahan dan kepraktisan dalam kehidupan mereka, termasuk dalam dunia interior. Tujuan dari perancangan *Interior World Center* ini adalah untuk memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan yang berhubungan dengan dunia interior, yaitu dengan cara menjadikan beberapa aktivitas dan ruang komersial interior menjadi satu tempat, serta menjadikan tempat ini sebagai sumber inspirasi dan pengetahuan bagi orang lain. Dalam tempat ini terdapat fasilitas-fasilitas yang berhubungan dengan dunia interior. Ruang-ruang komersial tersebut antara lain ritel *furniture* dan aksesoris interior, galeri furnitur, kantor konsultan interior dan kontraktor, *cafe*, ruang rapat, serta area bermain anak. Konsep yang dihadirkan mengangkat gaya desain dari beberapa negara yang akan diterapkan pada tiap fasilitas ruang.

Kata Kunci—Desain Interior, *Interior World Center*, *Green Design*, Surabaya.

Abstract—Interior World Center is a place that contain all needs and matters related to world of interior. The main purpose of Interior World Center is to give access and facilitate people in fulfill their needs that concern and correspond with interior world, that is to say with combine and integrate several interior activity into one in corporated place. Inside of this building there are several commercial space related with the interior world. The commercial spaces will support each other in order to succeed Interior World Center. The commercial spaces are furniture retail and interior accessories, furniture gallery, interior and contractor consultant office, cafe, meeting room, and also room for training and introduction about sustainable design.

Keyword—Interior Design, Interior Design Center, *Green Design*, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

PADA zaman sekarang ini, kehidupan manusia telah banyak mengalami perkembangan yang pesat, mulai dari pendidikan, teknologi, maupun dunia interior. Perkembangan tersebut akan menuntut kepraktisan bagi manusia dalam melakukan aktivitas hidupnya. Kepraktisan tersebut bertujuan agar manusia memperoleh kemudahan dan kecepatan dalam melakukan atau mendapatkan sesuatu yang mereka butuhkan. Maka dari itu, dunia desain interior juga dituntut agar dapat mendukung kehidupan manusia yang serba praktis dan mudah, khususnya di perkotaan kota Surabaya.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia. Banyak perusahaan interior yang lahir di

kota pahlawan ini, baik perusahaan konsultan interior maupun retail interior. Perusahaan konsultan interior umumnya masih belum dikenal oleh masyarakat awam, dikarenakan beberapa konsultan yang tidak memiliki *showroom*. Masyarakat lebih mengenal dan mengetahui keberadaan retail interior di Surabaya. Umumnya konsultan dan *retail* interior ini tidak bergerak secara bersama, terutama dari lokasi kedua bidang ini. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi para desainer maupun klien untuk memenuhi kebutuhannya yang berhubungan dengan interior.

Oleh karena itu, diperlukan suatu tempat yang dapat mawadahi segala kebutuhan yang berhubungan dengan dunia interior, yang dapat disebut sebagai *Interior World Center*. Dengan adanya tempat tersebut maka aktivitas masyarakat dapat berjalan lebih mudah dan praktis. Dalam *Interior World Center* ini terdapat beberapa jenis dan aktivitas ruang yang beragam, namun masih memiliki keterikatan dengan dunia interior. Jenis dan aktivitas ruang yang dihadirkan adalah *retail furniture*, *gallery interior*, kantor konsultan interior, ruang pelatihan dan bermain anak, dan *cafe*. Pada ruang *retail furniture* menjual perabot-perabot interior hingga aksesoris interior. Sedangkan ruang galeri interior ini digunakan untuk memamerkan karya *furniture* para desainer Indonesia. Pada galeri interior juga terdapat pula area galeri sementara yang digunakan untuk memamerkan karya furnitur desainer luar. Selain itu, terdapat pula kantor konsultan interior yang berfungsi sebagai sarana untuk membantu klien dalam merencanakan interior sebuah ruang. Untuk mendukung ruang-ruang yang berhubungan dengan interior tadi, maka dihadirkan ruang-ruang tambahan guna mendukung aktivitas serta keramaian dari tempat ini. Ruang tersebut adalah ruang bermain dan pelatihan anak, serta *cafe*. Ruang bermain anak ini sangat membantu pengunjung/orang tua dalam beraktivitas (berbelanja atau berkonsultasi). Selain itu, pada ruang ini juga akan dimanfaatkan sebagai ruang pengenalan mengenai *green design* kepada anak-anak, seperti desain ruang bermain yang menggunakan bahan bekas, pelatihan membuat aksesoris ruang menggunakan bahan bekas, dan lain-lain. Sedangkan *cafe* akan dijadikan sebagai tempat beristirahat pada pengunjung. Interior dari *cafe* ini akan dibuat unik dan berbeda dengan interior lainnya, yang dijadikan sebagai media untuk mengaplikasikan desain interior dari tempat ini.

Fungsi *Interior World Center* ini masih belum ada di Surabaya. Pada umumnya, jenis dan aktivitas ruang yang berhubungan dengan dunia interior di Surabaya masih bergerak secara individual dan berada dalam banyak

kepemilikan. Dengan adanya *Interior World Center* ini diharapkan dapat menjawab segala kebutuhan masyarakat akan dunia interior dan menjadikan tempat ini sebagai *icon* interior, serta sebagai tempat rekreasi dan menggali inspirasi bagi orang awam.

II. METODE PERANCANGAN

Terdapat beberapa metode yang dilakukan dari awal perancangan hingga didapatkannya hasil rancangan. Metode yang dipilih menerapkan tahapan-tahapan Mark Karlen dalam bukunya yang berjudul “Dasar-Dasar Perencanaan Ruang” [1] dan “*Space Planning For Commercial and Residential Interiors*” karya Sam Kubba [2].

Tahap awal dilakukan adalah melakukan observasi/*survey* lokasi sejenis, baik observasi langsung maupun tidak langsung. Observasi langsung dilakukan pada 1 obyek (AJBS yang berlokasi di Surabaya) dan observasi tidak langsung yang dilakukan pada 2 obyek (JDC yang berlokasi di Jakarta dan IKEA yang ada di Singapura). Pada observasi ini akan diamati dan dianalisis mengenai obyek yang terkait, sehingga sapat diperoleh kesimpulan-kesimpulan, serta kelebihan dan kekurangan dari obyek tersebut, yang mana akan dijadikan sebagai pedoman dalam merancang *Interior World Center*. Hal-hal yang diamati antara lain jenis ruang yang ada, sirkulasi ruang, besaran ruang, gaya desain yang diangkat, sistem pelayanan, jenis barang yang dijual, lokasi / *site* bangunan, sistem pencahayaan dan penghawaan, dan hal-hal lain.

Tahap selanjutnya adalah eksplorasi data. Pada tahap ini akan dikumpulkan berbagai data-data yang diperlukan dalam perancangan. Data-data tersebut berupa data literatur, data lapangan, serta data tipologi. Selanjutnya data-data tersebut akan diolah dalam bentuk analisis maupun tabel hingga diperoleh kesimpulan dari kelebihan, kelemahan, serta kebutuhan yang dibutuhkan. Setelah diperoleh hasil analisis, maka selanjutnya akan membentuk konsep dimana konsep ini akan menjawab kebutuhan, kelemahan, dan kelebihan dari fasilitas tersebut. Konsep akan melahirkan ide-ide desain yang akan dituangkan pada sketsa hingga diperolehnya desain akhir secara komputerisasi.

A. Ruang Lingkup

Interior World Center terbagi menjadi 8 ruang utama, yaitu *hall*, *I-Conference*, *I-Gallery*, *I-Cafe*, *I-Furniture*, *I-Design*, *I-Playground*, dan *I-Toilet*. Penentuan jumlah fasilitas ruang ini berdasarkan dari kebutuhan dan perlengkapan mengenai interior menurut *Indesign Media Group* [3]. Area *hall* digunakan sebagai tempat informasi dan berkumpul bagi pengunjung. *I-Conference* digunakan sebagai *meeting room* yang dapat digunakan secara umum. Untuk *I-Gallery* digunakan sebagai tempat galeri pameran bagi desainer maupun perusahaan yang bergerak dalam dunia interior. Sistem *display* pada area ini menggunakan sistem *booth* sehingga tiap desainer ataupun perusahaan dapat mendesain area *booth* sesuai dengan citra mereka. Sedangkan *I-Cafe* digunakan sebagai tempat beristirahat dan memenuhi kebutuhan akan makanan dan minuman. Untuk area *I-Furniture* digunakan

sebagai tempat berjualan mengenai perabot-perabot hingga aksesoris interior. *I-Design* digunakan untuk konsultan dan kontraktor interior dalam melayani kebutuhan pengunjung. Pada area ini juga terdapat *meeting room*, area tunggu, ruang direktur, *mini library*, *workplace*, serta kamar mandi. Selain itu juga terdapat fasilitas tambahan berupa tempat bermain serta pelatihan bagi anak-anak, yaitu berada pada area *I-Playground*.

Perancangan terhadap interior pada setiap fasilitas ini mencakup elemen interior (lantai, dinding, dan plafon), *furniture*, organisasi ruang dan sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, sistem akustik, sistem keamanan dan kebakaran.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana merancang sebuah *Interior World Center* yang menyatukan beberapa gaya desain?
- 2) Bagaimana merancang sebuah *Interior World Center* yang menerapkan *green design*?

III. KONSEP PERANCANGAN

A. Capturing Several Pieces of The World

Konsep desain dari perancangan ini adalah “*Capturing Several Pieces of The World*”. Konsep ini akan membuat *Interior World Center* sebagai wadah untuk menceritakan dan mengenalkan kepada pengunjung mengenai gaya desain yang ada pada beberapa negara terkenal di dunia. Pemilihan penerapan gaya desain beberapa negara ini dengan tujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mengenal dan mengetahui gaya desain khas dari negara tersebut, karena orang awam pada umumnya kurang memahami mengenai gaya desain interior secara spesifik. Konsep yang diangkat ini juga untuk menjawab tujuan dari perancangan interior ini, yaitu “*to provide, to acquaint, to inspire*”. *To provide* dihadirkan melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan dalam perancangan interior ini, yaitu fasilitas *I-Furniture*, *I-Cafe*, *I-Playground*, *I-Gallery*, *I-Conference*.. Sedangkan *to acquaint* dijawab melalui interior yang dihadirkan pada perancangan, yaitu penerapan interior yang menggunakan beberapa gaya desain dan *green design* sehingga pengunjung lebih mendalami mengenai dunia interior. *To inspire* dipenuhi melalui interior pada perancangan serta karya desainer yang dipamerkan pada *I-Gallery*.

B. Tema Perancangan

Pada perancangan ini terdapat beberapa tema yang berbeda pada tiap ruang fasilitas. Tema tersebut diangkat dari beberapa negara terkenal di dunia. Pemilihan negara tersebut berdasarkan “*Top 25, Famous City In The World*” dari *travel website* terkenal[4]. Dari 25 negara terkenal diseleksi (berdasarkan hasil angket kepada 10 orang) hingga diperoleh 5 negara dari benua yang berbeda yang akan diaplikasikan pada tiap fasilitas ruang, yaitu:

- 1) Eropa : Italia, diaplikasikan pada fasilitas *I-Cafe*

- 2) Asia Tenggara : Indonesia, diaplikasikan pada fasilitas *I-Gallery*
- 3) Asia : Jepang, diaplikasikan pada fasilitas *I-Toilet*
- 4) Amerika : California, diaplikasikan pada fasilitas *I-Furniture* dan *I-Design*
- 5) Australia : Australia, diaplikasikan pada fasilitas *I-Conference*.

Penentuan gaya desain negara yang diaplikasikan pada tiap fasilitas ruang berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:

- 1) Gaya desain Negara Italia, diterapkan pada *I-Cafe* dikarenakan penempatan fasilitas ini pada *layout*. Jika dilihat pada *layout*, fasilitas ini berada di depan dan tengah pintu masuk utama, sehingga pengunjung ketika masuk pada interior bangunan ini akan melihat fasilitas ini terlebih dahulu dibandingkan fasilitas yang lain. Hal ini sesuai dengan gaya desain Italia yang merupakan gaya desain tertua / awal yang memelopori gaya desain interior yang lain. Oleh karena itu, pengunjung akan dipaksa / diajak untuk melihat dan mengamati terlebih dahulu gaya desain ini dibandingkan fasilitas yang lain.
- 2) Gaya desain Negara Indonesia, diterapkan pada fasilitas *I-Gallery* dengan alasan karena fasilitas ini berfungsi untuk memamerkan beberapa karya para desainer interior dari Indonesia sehingga cocok jika interior dari fasilitas ini menerapkan gaya desain dari negara Indonesia pula.
- 3) Gaya desain Negara Jepang, diterapkan pada fasilitas *I-Toilet* dikarenakan negara ini memiliki teknologi toilet yang canggih dibandingkan dengan negara lain. Oleh karena itu gaya desain negara ini cocok diterapkan pada fasilitas *I-Toilet*. Selain itu, ciri khas dari negara ini juga mendukung fungsi dari fasilitas ruang toilet, yaitu menggunakan elemen interior berupa pembatas dinding yang *flat*, serta ruang yang bersih dan minimalis.
- 4) Gaya desain Negara California, diterapkan pada fasilitas *I-Furniture* dan *I-Design* karena fasilitas ini merupakan fasilitas utama yang ada pada perancangan, yang memiliki kesamaan nilai dengan negara California yang berada pada benua Amerika yang menjadi benua adikuasa bagi negara lain. Pertimbangan lain adalah gaya desain yang diangkat pada negara ini lebih bersifat minimalis dibandingkan dengan gaya desain negara lain sehingga cocok digunakan pada kedua fasilitas ini.
- 5) Gaya desain Negara Australia, diterapkan pada fasilitas *I-Conference* dengan pertimbangan bahwa bangunan khas dari negara Australia, yaitu *Sydney Opera House* yang merupakan tempat bertemunya beberapa orang, sehingga keduanya memiliki fungsi yang sama. Selain itu, gaya desain yang diangkat juga sesuai dengan fungsi dari fasilitas ruang, yaitu menerapkan gaya modern yang lebih menjunjung tinggi dari ruang pertemuan dibandingkan nilai estetika dari ruang tersebut.

Sedangkan gaya desain yang khas dari tiap negara tersebut akan dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Ciri Khas Gaya Desain Pada Tiap Negara

Negara	Gaya Desain	Ciri Khas
Italia	<i>Gothic</i>	- Berada pada abad

		<ul style="list-style-type: none"> - pertengahan - Bentuk <i>arch</i> dan <i>vault</i> - Proporsi yang digunakan cenderung simetris - Memainkan <i>tone / color</i>, terutama warna gelap - Memainkan ornamen-ornamen, seperti <i>fireplace</i> - Menggunakan dinding bermotif, seperti <i>wallpaper</i> - <i>Furniture</i> yang digunakan memperhatikan detail yang rumit dan dapat menjadi <i>focal point</i> dari suatu ruang[5]
	<i>Renaissance</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan pengaruh dari Yunani - Menggunakan plafon yang tinggi untuk menghadirkan kesan yang megah - <i>Ceiling details</i> - Lantai menggunakan motif yang ramai, seperti <i>bricks, tiles</i> - Dinding menerapkan <i>pattern walls</i> - Khas dengan <i>mural fresco painting</i>[6]
Indonesia	Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> - Gaya desain yang dipengaruhi oleh India, Cina, Arab, Eropa - Identik dengan batik, candi/stupa - Terdapat ornamen khas dan lukisan[6]
Jepang	<i>Zen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Minimalis, - Nyaman, simpel untuk mendapatkan kedamaian - Menggunakan warna putih/krem, hitam, coklat - Dinding <i>flat, smooth paint finished</i>, serta menggunakan

		<ul style="list-style-type: none"> material <i>shoji screen</i> - Menggunakan material alam (bambu, kayu sutra) [7]
Amerika	Kontemporer	<ul style="list-style-type: none"> - Menciptakan suasana nyaman dan menyambut - Sederhana, tekstur halus - Warna terang, netral, dan warna aksen menggunakan warna tebal - Warna hitam biasa digunakan dalam permukaan - Banyak menerapkan unsur garis - Prinsip “<i>less is more</i>” - Memanfaatkan elemen struktur, seperti <i>ducting</i> yang terekspos pada plafon, pipa-pipa terekspos[6]
	<i>Eclectic</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak bergantung pada tren - Gabungan dari 2 gaya dengan benang merah - Bertujuan untuk mereproduksi apa yang ada di masa lalu[8]
Australia	Modern	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan bentuk-bentuk yang sederhana - Menggunakan warna yang terang - Mementingkan fungsi dibandingkan estetika - Menekankan pada pemikiran teknologi[9]

Selain beberapa gaya desain di atas, terdapat pula pemikiran *green design* yang diaplikasikan pada fasilitas *I-Playground*. Batasan dari *green design* adalah dari penggunaan material, pemanfaatan cahaya matahari, serta *indoor air quality*. Material yang digunakan pada umumnya berasal dari alam dan sumber daya yang diperbaharui, serta material yang tidak mengandung toksin dan material daur ulang/bekas. Dalam

perancangan ini juga memanfaatkan pencahayaan alami dengan cara membuat banyak bukaan pada dinding yang menghadap ke arah selatan dan timur, serta bukaan pada plafon. Untuk *indoor air quality* yang baik diterapkan dengan cara pemberian tanaman pada interior ruang agar dapat membantu meningkatkan kualitas udara yang baik dalam ruang[10].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Layout Interior World Center*



Gambar 1. *Layout Interior World Center*

Pada *layout* perancangan ini tidak didominasi oleh warna atau bentuk tertentu, namun *layout* ini lebih menerapkan ciri-ciri desain pada tiap fasilitasnya sesuai dengan negara yang telah ditentukan. Untuk sirkulasi dan organisasi ruang yang diterapkan adalah ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama, yaitu *hall* yang berada di tengah ruang[11]. Area tengah (*hall*) warna lebih bersifat netral agar dapat menyatukan beberapa gaya desain.

B. *Perspektif Interior World Center*



Gambar.2. *Main Entrance Interior World Center*

Pada *main entrance* menerapkan ciri-ciri dari gaya desain Indonesia, yaitu batik kawung yang diaplikasikan pada panel *laser cutting* berwarna kuning kecoklatan. Warna kuning kecoklatan akan menggambarkan warna khas dari batik itu sendiri, termasuk warna lilin dari batik tersebut.

Pada area tengah/*hall* banyak menerapkan warna netral, yaitu putih, abu-abu, serta hitam agar dapat menyatukan beberapa gaya desain yang diangkat pada tiap fasilitas. Selain itu pada area ini juga terdapat *main entrance* ataupun *shop front* dari tiap fasilitas sehingga pengunjung dapat melihat fasilitas-fasilitas yang tersedia dengan desain yang sesuai dengan ciri khas yang telah ditentukan.



Gambar 3. Reception Yang Ada Pada Hall

Pada area tengah ini terdapat kios-kios agar mendukung aktivitas utama dari *Interior World Center*, yaitu kios aksesoris interior, kios makanan, dan kios majalah. Untuk desain yang diterapkan tidak menerapkan gaya desain dari negara tertentu, namun lebih menekankan pada ide desain yang kreatif dan unik sehingga dapat mendukung fasilitas dalam menghibur dan menginspirasi pengunjung.



Gambar 4. Kios Yang Terdapat Dalam Hall

Pada area *I-Conference* terletak di depan sehingga mereka yang membutuhkan terhadap ruangan ini dapat masuk dan menuju ruangan ini dengan cepat dan mudah. Desain yang diterapkan lebih simpel dan menerapkan unsur-unsur dari Negara Australia. Partisi pada area rapat ini menggunakan dinding lipat sehingga 2/3 ruang rapat dapat digabung.



Gambar 5. I-Conference

Sedangkan pada fasilitas *I-Gallery* menerapkan sistem *booth* sehingga tiap desainer/perusahaan interior dapat mendisplay dan mendesain area *booth* mereka sendiri.

Pada fasilitas *I-Toilet* menerapkan gaya desain Negara Jepang, yaitu gaya *zen*. Pengaplikasian gaya desain *zen* ini diterapkan pada dinding, lantai, hingga plafon. Yang paling

menggambarkan ciri khas dari Jepang adalah bentuk segiempat yang ada pada partisi kamar mandi.



Gambar 6. I-Toilet Yang Menerapkan Gaya Desain Jepang

Pada fasilitas *I-Cafe* menerapkan gaya desain Italia. Pengaplikasiannya diterapkan pada plafon yang kaya akan detil ornamen, lantai yang berpola persegi dan bertekstur, serta dinding yang menggunakan material bata dan bermotif dari *wallpaper*. Selain itu, perabot yang digunakan juga kaya akan detil. Hal utama yang dapat menggambarkan suasana dari negara Italia adalah adanya sungai dan gondola pada bagian depan *cafe*. Gondola ini akan dimanfaatkan sebagai area makan untuk 2 – 4 orang. Plafon pada area gondola ini juga tinggi dan berupa plafon kaca sehingga suasana *outdoor* semakin tercipta.



Gambar 7. I-Cafe Yang Menerapkan Gaya Desain Negara Italia



Gambar 8. Smoking Area Pada Fasilitas I-Cafe

Sedangkan pada area *I-Furniture* menerapkan gaya desain Negara California, yang mana ciri khas dari negara tersebut diaplikasikan pada material ekspos, elemen garis, dominan akan warna netral dan sub dominan akan warna tebal/aksen. Di sini warna merah yang mewakili warna bendera dari Amerika digunakan sebagai warna aksen.



Gambar 9. Area display *I-Furniture*



Gambar 10. Main Entrance Area *I-Furniture*

Pada fasilitas penjualan *furniture* juga terdapat area penjualan *outdoor* yang dijadikan sebagai area untuk mendisplay kursi taman, meja taman, canopy, serta tanaman yang berukuran kecil. Pada area ini, 2 dinding serta plafon bermaterial kaca sehingga cahaya matahari dapat masuk langsung ke dalam ruang. Bukan pada dinding kaca ini menghadap ke arah timur dan selatan sehingga panas dan arah cahaya matahari yang datang cukup menguntungkan. Namun perlu adanyaantisipasi ketika sinar matahari yang masuk ke dalam ruang berlebihan, yaitu dengan menyediakan *roller blind* pada dinding kaca.



Gambar 11. Area display *Furniture Outdoor*

Selain area penjualan perabot interior, terdapat pula area penjualan buku-buku interior yang terletak di sebelah barat.



Gambar 12. *Bookstore* Pada Fasilitas *I-Furniture*

Fasilitas lain yang menerapkan gaya desain negara yang berada pada benua Amerika ini adalah *I-Design*. Pada fasilitas ini juga mengekspos material yang digunakan. Dari segi warna, pada area ini menggunakan warna aksen biru yang mewakili bendera dari negara California ini.



Gambar 13. Main Entrance Pada Fasilitas *I-Design*

Fasilitas pendukung lain yang tersedia pada *Interior World Center* ini adalah *I-Playground*. Pada fasilitas ini tidak menerapkan gaya desain negara tertentu, namun fasilitas ini lebih menerapkan *green design*. Pengaplikasian nilai *green design* ini dilakukan pada material yang digunakan, yaitu kardus bekas, besi bekas, tali tambang, serta kayu bekas. Selain penerapan *green design* pada material ruang, penerapan lain yang dilakukan adalah melalui pelatihan dan pengenalan dasar akan makna *green design* kepada anak-anak. Di sini anak-anak diajak untuk memanfaatkan barang bekas menjadi lebih berguna melalui permainan dan pelatihan yang menarik.



Gambar 14. Main Entrance Pada Fasilitas *I-Playground*

V. KESIMPULAN

Dalam mendukung aktivitas dan kebutuhan manusia akan dunia interior maka diperlukan suatu wadah/tempat yang menampung berbagai aktivitas dan keperluan yang menyangkut dunia interior. “*Interior World Center*” ini dapat menjawab kebutuhan tersebut. Pada fasilitas ini terdapat berbagai aktivitas seperti ritel perabot, konsultan dan kontraktor interior, *cafe*, *playground*, ruang rapat, serta galeri interior. Selain menyediakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, *Interior World Center* juga dijadikan sebagai sumber inspirasi bagi pengunjung dan sebagai media untuk mengenalkan dunia interior secara lebih mendalam. Oleh karena itu, dalam penelitian ini konsep perancangan yang diterapkan adalah “*Capturing Several Pieces of The World*”. Maksud dari konsep tersebut adalah mengaplikasikan beberapa gaya desain yang khas dari beberapa negara terkenal di dunia pada tiap fasilitas ruang. Penerapan gaya desain pada tiap fasilitas ini dapat menjawab tujuan utama dari fasilitas ini, yaitu *to provide*, *to acquaint*, *to inspire*. *To provide* akan dijawab dengan menyediakannya fasilitas-fasilitas yang berhubungan. Sedangkan *to acquaint* dijawab dengan cara mengaplikasikan gaya desain beberapa negara sehingga mereka dapat mengenal gaya desain interior secara lebih mendalam. Dan *to inspire* dijawab melalui interior dari perancangan tersebut. Gaya-gaya desain tersebut diaplikasikan pada elemen interior maupun furnitur yang ada pada ruang tersebut.

Selain menerapkan beberapa gaya desain, diterapkan pula pemikiran *green design* pada material, pemanfaatan cahaya alami, hingga sirkulasi udara yang ada di dalamnya. Diharapkan penerapan *green design* ini dapat mengubah pemikiran manusia agar lebih peduli terhadap kondisi sekitarnya.

Dalam mengaplikasikan konsep perancangan pada fasilitas ini diperlukan pengetahuan dan pemahaman yang dalam mengenai gaya desain agar dalam penerapannya tidak sampai “keluar dari jalur”. Maka sangatlah bermanfaat jika membuat *list* mengenai ciri khas/elemen interior yang khas dari tiap gaya desain tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Renita Olivia mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah menyertai penulis dalam menyelesaikan jurnal ini. Tidak terlepas dari bantuan pihak lain, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak lain, yaitu:

1. Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT. dan Yohan Santoso, S.Sn., selaku pembimbing.
2. Keluarga yang telah mendukung dan memberi bantuan dalam bentuk moril maupun material.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan jurnal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya. Penulis berharap agar jurnal ini dapat berguna dan memberikan wawasan bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Karlen, Mark. 2004. *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang*. Jakarta : Erlangga.
- [2] Kubba, Sam. 2003. *Space Planning For Commercial and Residential Interior*. USA : McGrawHill.
- [3] Indesign Media Group. 2013. *Interior Equipment (Collection)*. www.indesignlive.com. (Diakses pada tanggal 12 November 2013).
- [4] TripAdvisor LLC. 2014. *Top 25, Famous City In The World*. www.tripadvisor.com.
- [5] Pile, J. F., Arnold Friedman & Forrest Wilson. 1982. *Interior Design an Introduction To Architectural Interiors*. New York : Elsevier Science Publishing Co, Inc.
- [6] Pile, John. F. 2005. *A History of Interior Design*. United Kingdom : Laurence King Publishing Ltd.
- [7] Rink Design. 2014. *Characteristics Of Japanese Interior Design*. www.rinkdesign.com.
- [8] Pile, John. F. 2000. *History of Design*. New York : Harry N. Abrams. Inc.
- [9] Edwards, Clive. 2011. *Interior Design, Critical Introduction*. UK : Oxford International Publishers Ltd.
- [10] Dennis, Loni, 2010. *Green Interior Design*. New York : Allworth Press.
- [11] Ching, D. K. 2007. *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga.