

KAJIAN DESAIN INTERIOR RUANG TUNGGU CIP LOUNGE BANDARA DI INDONESIA

Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn., M.Ds.^{al}, Drs. Yohannes Nugroho M.Sn.^{bl}

^{al/bl} Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta

Alamat email untuk surat menyurat : chandrarezky@mercubuana.ac.id^{al}, ngrh_associates@yahoo.com^{bl}

ABSTRACT

CIP lounge (Commercial Important Person) have evolved since the frequency of the passenger's number using airlines at airports that will depart or transit. To be able to attract visitors to the public waiting room, CIP lounge not only offers food menus and service quality but also supported by room facilities according to the demands of the user's lifestyle and supported by the atmosphere of the room that can provide user satisfaction. The atmosphere of the space can be formed visually through its interior design elements that meet the design principles. The subjects in this study are CIP Mandiri Priority Kualanamu and CIP Bluesky Lounge Sepinggan Airport as a comparative case study to find out whether it meets the design principles. Where the atmosphere of the resulting space can provide user comfort to find out the characteristics of the CIP lounge waiting room that is presented. The interior atmosphere can be formed through the aesthetic aspects that are applied to the layout arrangement, the elements forming the space, the elements of the space fillers, the decorative elements of the room and the lighting system. The research method used a qualitative description approach by examining elements of the interior design of existing space facilities with the approach of Interior design theory from Francis D.K. Ching as a theory of function, form, technique and space in accordance with the principle of unity in design by outlining in detail the interior design arrangement system of the second waiting room of CIP Lounge. This research concludes that the application of interior design is following by design principles that produce different interior compositions according to the characteristics of the atmosphere of the image from two lounges while still providing a comfortable, clean, and pleasant atmosphere for users.

Keywords : Airport CIP Lounge, Atmosphere, Comfort, Interior Design Theory, Qualitative Description Method

ABSTRAK

Ruang Tunggu CIP (*Commercial Important Person*) lounge berkembang sejak meningkatnya frekwensi jumlah penumpang yang menggunakan maskapai penerbangan di bandara yang akan berangkat atau transit . Untuk dapat menarik minat pengunjung datang ke ruang tunggu publik *CIP lounge* tidak hanya menawarkan menu makanan dan kualitas pelayanan, tetapi juga dildukung fasilitas ruang sesuai tuntutan gaya hidup pengguna serta didukung suasana ruang yang dapat memberikan kenyamanan kepuasan pengguna. Suasana ruang dapat dibentuk secara visual melalui elemen desain interiornya yang memenuhi prinsip-prinsip desain. Objek pada penelitian ini adalah CIP Mandiri Prioritas Kualanamu dan CIP Bluesky Lounge Bandara Sepinggan sebagai studi kasus pembandingan untuk mengetahui apakah memenuhi kaedah prinsip-prinsip desain. Dimana suasana ruang yang dihasilkan dapat memberi kenyamanan pengguna dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik suasana ruang tunggu *CIP lounge* yang dihadirkan. *Atmosphere* suasana interior dapat terbentuk melalui aspek estetikanya yang diterapkan pada penataan *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, elemen dekoratif ruang dan sistem pencahayaan. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif dengan mengkaji elemen desain interior fasilitas ruang yang ada dengan pendekatan teori desain Interior dari Francis D.K. Ching yaitu teori fungsi, bentuk, teknik dan ruang sesuai dengan prinsip kesatuan dalam desain dengan menguraikan gambaran secara mendetail sistem penataan desain interior ruang tunggu kedua *CIP lounge* berada. Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pada desain interior sesuai dengan kaedah prinsip desain yang menghasilkan komposisi tatanan interior yang berbeda sesuai karakteristik terhadap suasana citra ruang kedua *lounge*, namun tetap memberikan suasana yang nyaman, bersih, dan *welcome* bagi pengguna.

Kata Kunci : Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara, Atmosphere, Kenyamanan, Teori Desain Interior, Metode Deskripsi Kualitatif .

PENDAHULUAN

Perkembangan penerbangan yang semakin meningkat membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Salah satu sarana prasarana di bandara adalah bangunan terminal. Tingginya tingkat frekwensi penerbangan dan meningkatnya jumlah maskapai penerbangan sehingga timbul persaingan untuk meningkatkan pelayanan penumpang tidak hanya pelayanan penerbangan di pesawat tetapi juga pelayanan penumpang di darat terutama pelayanan *commercial* penumpang yang akan berangkat dan transit. Mobilitas kegiatan tersebut menuntut adanya fasilitas ruang tunggu yang nyaman sesuai tuntutan gaya hidup yang sifatnya *semi private* untuk melayani calon penumpang yang menunggu jadwal penerbangan, transit dan yang baru datang dari pesawat. Tersedianya fasilitas ruang tunggu *lounge* yang sifatnya *semi private* di terminal bandara terdiri dari layanan fasilitas *lounge* VVIP (*Very Very Important Person*) yang diperuntukan untuk pejabat negara dan layanan fasilitas VIP (*Very Important Person*) yang biasa disebut CIP (*Commercial Important Person*). *Lounge* ruang tunggu yang diperuntukan bagi penumpang *executive class* dari maskapai penerbangan atau member nasabah bank untuk memberi layanan fasilitas *satisfaction customer* seperti layanan *airport handling* yang meliputi: membantu membayarkan fiskal dan tidak perlu antri saat cap paspor (khusus perjalanan luar negeri), *airport tax*, *check in* tiket dan pengurusan bagasi. Dalam era persaingan global, untuk meningkatkan kenyamanan pelayanan bagi

penumpang maskapai penerbangan maka dibutuhkan ruang tunggu yang sifatnya *semi private* di *CIP lounge* bandara maka perlunya kriteria fasilitas kebutuhan ruang tunggu yang nyaman yang dilengkapi dengan fasilitas ruang yang disesuaikan kebutuhan gaya hidup penggunanya. Dan secara estetika desain interior yang menarik dan fasilitas pendukung kebutuhan ruang merupakan salah satu yang memegang peranan *satisfaction* penumpang.

Semakin meningkatnya keberadaan *CIP lounge* sebagai bentuk pelayanan ruang tunggu *commercial* di bandara-bandara besar seiring pula dengan meningkatnya gaya hidup urban sebagai bagian dari *lifestyle*, semakin beragam pula tuntutan fasilitas yang harus disesuaikan demi kenyamanan *satisfaction* calon penumpang. Namun keberadaan fasilitas ruang yang disediakan oleh *CIP lounge* baik yang dimiliki oleh maskapai-maskapai penerbangan atau bank sangat beragam. Oleh karena keberagaman ini menjadi daya tarik penulis untuk melakukan penelitian terhadap 2 *CIP lounge* antara lain CIP Mandiri Prioritas *Lounge* Bandara Kualanamu dan CIP Blue Sky *Lounge* Bandara Sepinggan. Suasana yang dihadirkan pada kedua *CIP lounge* memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan dari *corporate* identitas *lounge* tersebut. Suasana ruang merupakan bagian dari desain interior yang terbentuk melalui aspek estetika yang terlihat dari implementasi penataan *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi

ruang, elemen dekoratif penunjang dan pencahayaan ruang yang disusun berdasarkan konsep yang sesuai dengan kaedah prinsip prinsip desain.

Kenyamanan suasana ruang, keindahan karakteristik estetika ruang dapat dirasakan pengguna sebagai visual *experience* pengguna.

Dapat dikatakan bahwa penataan estetika saling berkorelasi erat dengan fungsi dalam ruang terhadap aktivitas pengguna baik bagi karyawan *CIP lounge* dan pengunjung secara maksimal. Batasan masalah yang akan diteliti adalah menganalisis peran elemen desain interior dalam membentuk *atmosphere* pada ruang tunggu publik *CIP lounge* bandara terhadap kenyamanan pengguna melalui teori desain interior melalui aspek estetika melalui implementasi konsep desain sesuai dengan kaedah prinsip prinsip desain .

Objek lingkup penelitian ini dibatasi hanya pada kajian desain interior pada *CIP lounge* bandara di Indonesia pada dua wilayah kajian *CIP lounge* dengan menggunakan metode penelitian deskripsi kualitatif dengan pendekatan teori desain Interior dari Francis D.K. Ching yaitu teori fungsi, bentuk, teknik dan ruang sesuai dengan prinsip kesatuan dalam desain dengan menguraikan gambaran secara mendetail sistem penataan desain interior ruang tunggu kedua *CIP lounge* berada. Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pada desain interior sudah sesuai dengan kaedah prinsip-prinsip desain yang menghasilkan komposisi tatanan interior

yang berbeda sesuai karakteristik terhadap suasana citra ruang kedua *lounge*, namun tetap memberikan suasana yang nyaman, bersih yang dapat memberi kepuasan bagi pelanggan sebagai pengguna.

LITERATUR

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata desain berarti kerangka bentuk atau rancangan. Mendesain berarti membuat desain atau membuat suatu rancangan pola. Oleh karena itu, kata desain dapat diartikan juga sebagai kegiatan merancang atau perancangan. Menurut Francis D.K. Ching (Chng & Binggeli,2012) desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, di samping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Dalam ilmu desain interior, terdapat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan produk desain interior yang baik, yaitu :

1. *Unity* (kesatuan) & *harmony* merupakan prinsip desain dimana elemen-elemen yang terpisah dan berbeda disatukan untuk mengkreasikan keseluruhan komposisi dari desain. *Unity* adalah kualitas dari kesatuan

dan keselarasan yang tercapai melalui penataan berbagai macam elemen-elemen dasar penunjang desain interior di dalam tema keseluruhan. *Unity* dapat dicapai melalui pengulangan garis, bentuk, tekstur, material maupun warna. *Harmony* adalah suatu keadaan dimana kesesuaian tercapai antara elemen-elemen dengan keadaan di sekelilingnya. Elemen yang dapat berbaur, menyatu, dan sesuai satu dan lainnya merupakan rancangan yang telah mencapai prinsip keharmonisan.

2. *Balance* atau keseimbangan terbagi menjadi tiga, yaitu keseimbangan simetrik, asimetrik, dan proksimal. Simetris: Keseimbangan simetris yang ada apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal maupun vertikal. Gaya ini mengandalkan keseimbangan berupa dua elemen yang mirip dari dua sisi yang berbeda (cerminan dari sisi yang lain). Kondisi pada keseimbangan simetris adalah gaya umum yang sering digunakan untuk mencapai suatu keseimbangan dalam desain. Meskipun mudah untuk diterapkan, keseimbangan simetris sulit untuk membangkitkan emosi dari pembaca visual karena terkesan "terlalu direncanakan". Keseimbangan simetris juga biasa disebut dengan keseimbangan formal. Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan informal dimana dengan komposisi antar sisi sama

namun dengan penggunaan material yang berbeda atau terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata di poros tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan. Seringkali kita melihat sebuah desain dengan gambar yang begitu besar diimbangi dengan teks yang kecil namun terlihat seimbang karena permainan kontras, warna, dsb. Keseimbangan asimetris lebih mungkin untuk menggugah emosi pembaca visual karena ketegangan visual dan yang dihasilkannya. Ketegangan asimetris juga biasa disebut dengan keseimbangan informal. Keseimbangan proksimal sama seperti keseimbangan asimetrik tetapi pendistribusiannya lebih jauh dan dalam.

3. *Focal Point (Interest)* adalah aksentuasi yang menjadi daya tarik ruangan. Prinsip ini merupakan aspek penting dari kepuasan estetika dan keberhasilan suatu rancangan. *Interest* tercapai dengan memanfaatkan variasi bentuk, ukuran, tekstur, warna, perbedaan arah, gerakan, suara, atau pencahayaan. Penggunaan elemen yang unik dan mengejutkan dapat menekankan *interest* pada ruang. *Focal point* bisa satu atau lebih, misalnya *focal point* pada ruangan adalah jendela besar yang ada di ruangan, sofa dan meja besar, ataupun aksesoris-aksesoris ruangan seperti partisi dan lukisan.

4. Ritme dalam desain interior, ritme adalah semua pola pengulangan tentang visual. Ritme didefinisikan sebagai kontinuitas atau pergerakan yang terorganisir.
5. *Details* adalah hal hal yang terperinci yang akan diterapkan pada suatu desain interior misalnya pemilihan sakelar, tata cahaya ruang, letak pot bunga dan lainnya yang akan menambah nilai suatu ruang.
6. Skala dan proporsi merupakan perbandingan tinggi, lebar, luas, massa, volume. Skala dapat membandingkan antara satu elemen dengan elemen lainnya dengan sistem pengukuran (alat pengukur), dapat dalam satuan cm, inchi atau apa saja dari unit-unit yang akan diukur. Dalam arsitektur dan interior yang dimaksud dengan skala adalah hubungan harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya dengan manusia. Skala-skala itu ada beberapa jenis yaitu: skala intim, skala manusiawi, skala monumental/megah, skala kejutan. Menurut Vitruvius proporsi berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan bersifat rasional dan terjadi bila dua buah perbandingan adalah sama.
7. Warna merupakan prinsip yang harus di pegang kuat karena dengan warna kita dapat mengatur *mood* atau suasana suatu ruang. Elemen – elemen ruangan interior dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi, yaitu

lantai, dinding, plafon serta bukaan pintu dan jendela. Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), apabila salah satu diantaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai interior karena ruangan tersebut tidak dapat berfungsi dan dipergunakan dengan baik. Secara tiga dimensional, terdapat empat elemen dasar pembentuk interior yang terdiri dari tiga bidang dimensional (3D) yang akan membentuk volume (panjang x lebar x tinggi) sebuah ruangan :

- Lantai sebagai bidang bawah
- Dinding sebagai bidang tengah/penyekat
- Plafon sebagai bidang atas
- Berbagai bukaan yang dapat diaplikasikan ke dalam tiga bidang dimensional diatas
- Elemen pengisi ruang yang disebut juga perabot/*furniture*, biasanya berwujud kursi, meja, ranjang, lemari, lukisan, vegetasi, lampu dll

Ruang dalam kaidah arsitektur selalu melingkupi keberadaan kita, melalui volume ruang kita bergerak, melihat bentuk bentuk dan benda-benda. Pada ruang, bentuk visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala, bergantung seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur-unsur bentuk (A. Paulus Hanoto, 1996). Ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif. Ruang juga dapat berdampak pada perilaku manusia dan budaya, menjadi

faktor penting dalam arsitektur dan berdampak pada desain bangunan dan struktur. (Wicaksono dan Tisnawati, 2014), Sementara pengertian tunggu, atau menunggu adalah tinggal beberapa saat di suatu tempat sambil mengharapkan sesuatu yang terjadi, atau datang mengharap. (Pembinaan, 1989) Ruang tunggu pada terminal bandara ada yang diperuntukan bagi pengantar dan penjemput penumpang dan ada ruang tunggu yang diperuntukan untuk penumpang pesawat. Namun bagi penumpang VIP & VVIP disediakan ruang tunggu VIP Lounge dan VVIP Lounge yang sering disebut *CIP lounge* berdasarkan program aktivitas penumpang yang dilengkapi berbagai fasilitas selama menunggu keberangkatan pesawat seperti *wifi, bussines corner, meeting area, premium coffe bar, snack corner, relaxing lounge & chair, mushola, flight information display system (FIDS) & charger terminal*.

CIP singkatan dari *Commercial Important Person, lounge* bandara berdasarkan wikipedia adalah ruangan yang biasa digunakan oleh penumpang maskapai penerbangan. *Lounge* biasanya dapat digunakan oleh penumpang kelas bisnis dan eksekutif saat menunggu pesawat di bandar udara. Selain itu, penumpang dengan tingkatan tertentu pada program *frequent flyer*-nya dapat menggunakan *lounge* ini. Biasanya penumpang biasa pun dapat menggunakan *lounge-lounge* tertentu menggunakan kartu kredit. *Lounge* biasanya hanya ada di bandara internasional.

Menurut C. Permatasari, *CIP lounge* merupakan

bagian dari zona pada fasilitas komersial bandara selain *zona food & beverage, zona retail, zona duty free, zona services, dan zona entertainment* (Mercu & Jakarta, n.d.). Jadi *CIP lounge* bandara adalah fasilitas layanan penumpang di zona fasilitas komersial bandara diperuntukan bagi penumpang pesawat bandara atau transit baik penumpang kelas bisnis atau *executive class* di layanan area fasilitas VIP (*Very Important Person*) saat menunggu pesawat di bandara dengan menggunakan kartu kredit yang keberadaannya hanya ada di bandara-bandara besar baik domestik atau internasional.

Konsep dalam desain adalah tahap awal dalam semua kegiatan-kegiatan yang melibatkan kemampuan kreatifitas. Menurut filsuf Susanne Langer menyatakan bahwa perumusan konsep merupakan syarat utama bagi berlakunya sebuah gagasan, selanjutnya konsep memberikan bentuk, keterkaitan, kejelasan dan pembobotan suatu masalah serta pertimbangan-pertimbangan yang merupakan ciri berpikir rasional. Salah satu bagian dari konsep perancangan yang cukup penting adalah tema. Tema dapat dilihat sebagai cara imajinatif membuat demarkasi permasalahan dan intensitas hubungan yang ingin diselesaikan sebagai karya (Wirjomartono, 2001). Tema dalam konteks tersebut adalah suatu pola yang merupakan batasan suatu masalah desain yang dapat dipecahkan dengan beberapa pendekatan konsep desain. Tema merupakan gagasan spesifik yang berulang diseluruh desain rancangan proyek. Tema dapat merepresentasikan satu atau

beberapa karakteristik yang menonjol dari ruang yang dirancang. Dalam konteks konsep desain selain pendekatan tema, pendekatan gaya juga sangat mendukung citra ruang yang diinginkan. Gaya adalah sebuah sistem mengenai bentuk yang terdiri dari tiga aspek dalam seni rupa yaitu elemen dasar bentuk dan tujuan, kaitan hubungan-hubungan bentuk, kualitas. (John A. Walker, n.d.). Gaya desain dalam interior adalah ragam atau corak yang digunakan sebagai ekspresi kepribadian untuk memecahkan permasalahan desain interior, mencakup unsur- unsur bentuk, konstruksi, bahan, warna dan karakter daerah.

Berdasarkan DK Ching, dalam mendefinisikan dan menganalisis suatu permasalahan desain seseorang juga mengembangkan tujuan-tujuan akhir dan kriteria-kriteria dimana efektivitas suatu solusi dapat diukur. Beberapa pokok yang harus diperhatikan :

- Berdasarkan fungsi dan tujuan , pertama fungsi yang diharapkan pada desain harus terpenuhi dan tujuan akhirnya tercapai.
- Faedah dan pertimbangan ekonomis
- Bentuk dan gaya
- Citra dan pesan.(Ching, Francis DK and Adjie, 1996).

Maka dalam penelitan ini tentang keberadaan *CIP lounge* bandara di Indonesia tentang wilayah kajian standarisasi ruang tunggu *CIP lounge* bandara yang berkaitan erat dengan permasalahan pada desain interior yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana karakteristik keberadaan suasana desain ruang dan fasilitas ruang tunggu privat di masing-masing *CIP lounge* Bandara apakah sudah sesuai dengan prinsip-prinsip desain interior yang dinamis yang menerapkan ciri kearifan lokal sebagai identitas setempat?
- b. Bagaimana sistem penataan desain interiornya sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna *lounge* dengan membandingkan dua *lounge* sebagai wilayah kajian penelitian?

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode deskripsi dokumentatif komparatif yang dilakukan dengan pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara
Wawancara dengan EGM *Airport Development* Angkasa Pura II , (Agus Wialdi), tentang konsep pengembangan bandara di Angkasa Pura II.
Wawancara dengan *founder* Lenggoa Wood, perencana desain interior CIP Bluesky Lounge Sepinggan dan Mandiri Prioritas Lounge Kualanamu (Irna Fitri).
2. Studi banding
Perbandingan karakteristik sistem penataan desain ruang pada ruang tunggu *CIP lounge* Bandara dengan wilayah kajian, subjek pertama *CIP lounge* Mandiri Prioritas Bandara Kualanamu di Medan, subjek kedua *CIP lounge* Blue Sky di Bandara Sepinggan. Dengan membahas salah satu subjek pene-

litian secara lengkap, kemudian pembahasan terhadap subjek kedua dilakukan sambil membandingkannya dengan subjek yang pertama, dengan menguraikan gambaran secara mendetail tentang identifikasi sistem penataan desain interior ruang tunggu *CIP lounge* di dua bandara di Indonesia sebagai wilayah kajian dengan metode pembahasan yang digunakan adalah deskriptif dokumentatif dengan pendekatan komparatif. Hasil analisa dijelaskan melalui deskripsi tahapan perancangan gambar-gambar sistem penataan desain dan fasilitas ruang apakah sesuai prinsip-prinsip desain interior yang berdasarkan :

- Fungsi, manfaat dan tujuan , pertama fungsi yang diharapkan pada desain harus terpenuhi dan tujuan akhirnya tercapai,
- Memenuhi kriteria prinsip-prinsip desain
- Gaya dan citra dan pesan estetis yang berkaitan dengan kearifan lokal budaya setempat sesuai lokasi bandara tersebut berada sebagai kesimpulan.

Manfaat penelitian adalah tersusunnya suatu rekomendasi yang dapat menjadi acuan perancangan standarisasi fasilitas ruang tunggu *CIP lounge* bandara dan dapat dijadikan dasar dalam melakukan pengembangan ruang tunggu *CIP lounge* di bandara di Indonesia disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan kepemilikan *corporate*, tuntutan gaya hidup, peningkatan kepuasan penumpang/calon penumpang sebagai bagian dari jasa layanan penumpang di area

pelayanan komersial.

Langkah 1 : Menentukan tujuan penelitian dan rumusan masalah penelitian. Dalam tahap ini pengusul menentukan tujuan yang akan dilakukan, latar belakang informasi yang relevan, dan bagaimana informasi tersebut dapat bermanfaat.

Langkah2 : Menentukan pendekatan penelitian Setelah kita mengetahui apa yang ingin diteliti, kemudian kita menentukan pendekatan penelitian. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi pencarian teori yang mendasari, membuat rumusan masalah.

Langkah 3 : Memformulasikan desain riset (*research design*). Dalam tahap ini kita memilih klasifikasi riset yang akan digunakan, menentukan metode pengambilan data, merancang alat pengumpulan data, skala pengukuran, dan merencanakan metode analisis data.

Langkah 4 : Pengumpulan data (*fieldwork*) dari ke dua studi kasus *CIP lounge* Bandara sebagai wilayah kajian

Langkah 5 : Untuk menentukan kebutuhan ruang apa saja berangkat dari faktor manusia sebagai pengguna lalu dianalisa kebutuhan ruang apa saja yang dibutuhkan. Data yang sudah dikumpulkan

tentu tidak dapat memberikan informasi yang kita butuhkan jika tidak diolah dan dianalisis.

Analisis yang dilakukan meliputi sebagai berikut :

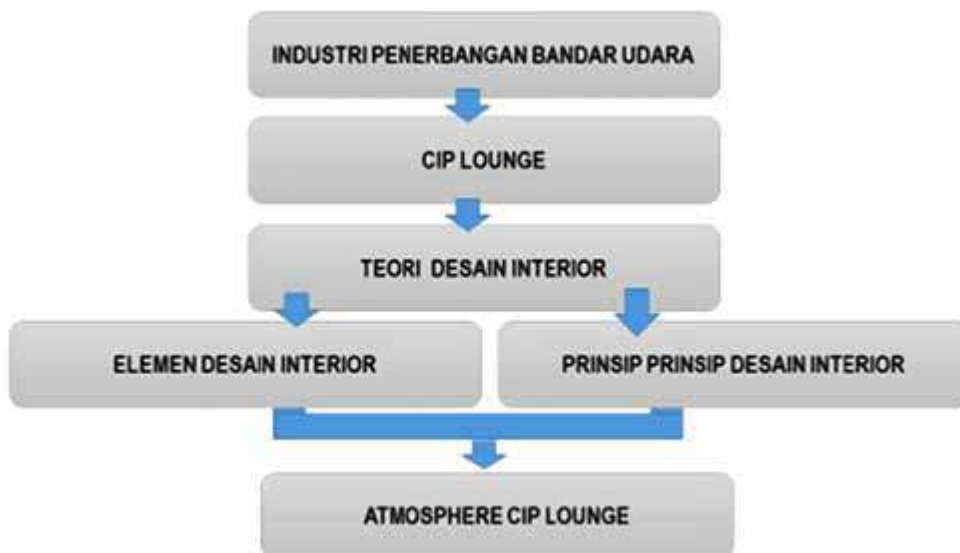
- a. Analisis non fisik tahapan melalui aspek manusia pengguna
 - Analisis fungsi ruang dan kegiatan berdasarkan jenis kegiatan, pelaku kegiatan, sifat kegiatan, syarat kegiatan dan standar kegiatan.
 - Analisis sosial ekonomi pengguna terkait ekspresi desain ruang yang menunjukkan sifat, bentuk, karakter dan fungsi.
 - Analisis sosial budaya terkait dengan pola perilaku pengunjung dan penerapan kearifan lokal sebagai simbol identitas budaya pada ruang publik.

b. Analisis fisik tahapan melalui :

- Analisis tapak lokasi ruang
- Analisis pola sirkulasi ruang
- Analisis utilitas fasilitas ruang

c. Analisis Konsep Gaya & Tema

Langkah 6 : Mempersiapkan laporan penelitian agar hasil temuan penelitian dapat bermanfaat dalam pengambilan keputusan dan dapat dimengerti oleh orang lain maka hasil riset tersebut harus dibuat laporannya. Format laporan menyertakan: tujuan dan masalah yang diriset, metode penelitian yang digunakan, temuan-temuan penting, serta kesimpulan dan saran. Laporan tersebut harus dibuat dalam bentuk komprehensif dan mudah dibaca.



Gambar 1. Skema Pemikiran Penelitian
Sumber : Dokumentasi Penulis,2019

HASIL ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini mengkaji desain interior ruang tunggu *CIP lounge* yang ada di bandara-bandara 5 terbesar di Indonesia baik di bawah operasional Bandara oleh BUMN Angkasa Pura I dan Angkasa Pura II. Keduanya masing masing adalah *CIP Lounge Blue Sky* di Bandara Sepinggan, Balikpapan di bawah naungan Angkasa Pura I, dan *CIP Mandiri Prioritas Lounge* di Bandara Kualanamu, Medan di bawah Naungan Angkasa Pura II. Seiring dengan meningkatnya jumlah penumpang, keberadaan *CIP lounge* merupakan sarana yang menunjang kenyamanan dalam bandara yang bisa memberikan pencitraan kepada pemerintah dan daerah *lounge* bandara berada melalui standar fasilitas pelayanan yang baik dan bisa memberikan nilai komersial kepada perusahaan pengelolanya, baik dari pihak korporasi bank atau dari maskapai penerbangan disaat para calon penumpang menunggu *boarding* pesawat di area keberangkatan.

Konsep desain Interior pada *CIP lounge* sangat besar perannya terhadap kenyamanan dan kepuasan pengunjung di samping *service* pelayanannya lainnya yang ditawarkan agar pengunjung pemakai jasa *CIP lounge* yang datang merasa puas sehingga mereka tertarik datang kembali dan bisa menjadi member tetap *CIP lounge*. Perlu diketahui Pengguna *CIP lounge* adalah para calon penumpang pesawat yang akan berangkat menaiki pesawat yang sifatnya berbayar baik *member card bank* tertentu atau dari maskapai tertentu. Dengan

sistem berbayar secara sosial ekonomi rata-rata pengguna berasal dari kalangan menengah ke atas baik penumpang yang bertujuan untuk urusan pekerjaan maupun untuk liburan

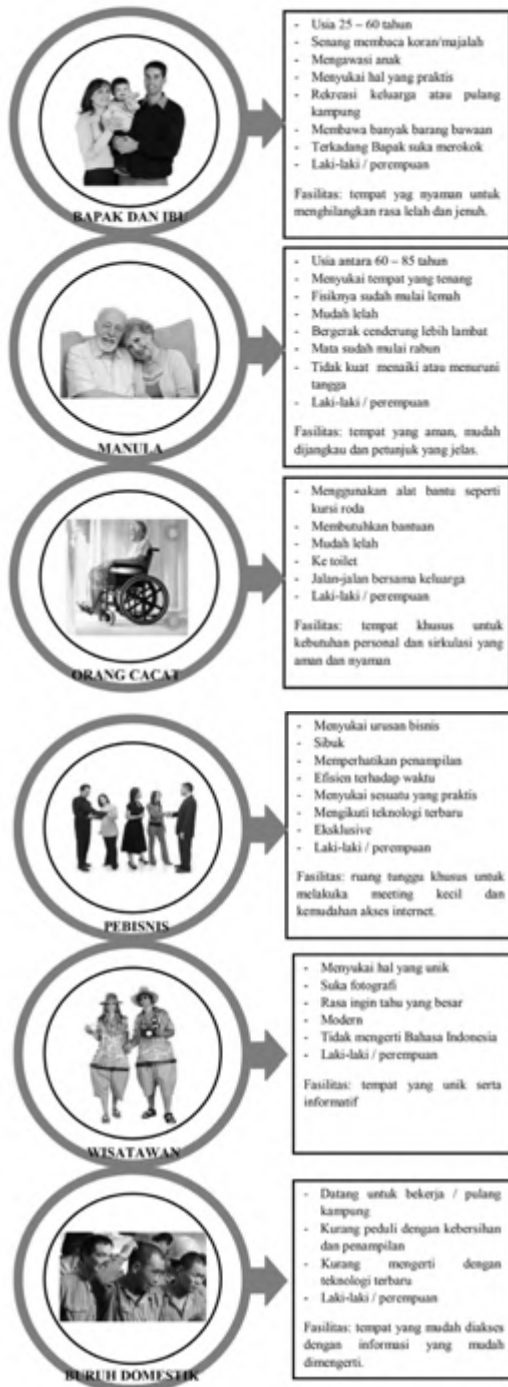
A. Analisis Non Fisik

Berdasarkan aspek manusia, pengguna sangat berpengaruh terhadap kebutuhan fasilitas ruang tunggu yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Perlunya dibuatkan pemetaan pengguna baik dari segi usia (bayi, balita, anak, remaja, dewasa, manula), fisik (disabilitas), status sosial (dari pekerjaan), tujuan calon penumpang (wisatawan atau bisnis).

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014) mengenai prinsip fungsi ruangan, masing masing aktivitas membutuhkan elemen pengisi tersendiri.



Gambar 2. Analisa Data Pengguna
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019



Gambar 2. Analisa Data Pengguna (lanjutan)
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019

Oleh karena itu pada tahap perancangan desain sebuah ruang perlu dianalisis aktifitas apa saja dari

penggunanya sehingga akan dihasilkan fasilitas apa saja dan ruang apa saja yang dibutuhkan

Tabel 1. Analisa Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengunjung dan Pengelola

PENUMPANG			
NO	AKTIFITAS	FASILITAS	RUANG
1	Mendaftar dan membayar biaya masuk kedalam lounge Menitipkan koper ke loker penumpang	- Meja reception - Kursi kerja - Credenza - Ambalan kartu kredit - Komputer - Telepon	Receptionis
2	Menitipkan koper kepada pengelola.	- Loker koper - Kunci loker	Penitipan koper
3	Mengambil dan memesan makanan dan minuman yang diinginkan	- <i>Buffet table</i> - <i>Egg corner</i> - <i>Cooking table</i> - Rak simpan	Food and beverage area
4	Menunggu jadwal keberangkatan pesawat dan menikmati hidangan yang tersedia.	- Sofa 1 seater - Coffee table - Vas bunga - Charger outlet	Waiting room
5	Area khusus bagi penumpang executive maskapai dengan fasilitas yang lebih	- Sofa 1 seater - Coffee table - Vas bunga - Charger outlet - Jaringan wifi	VIP area (Maskapai)
6	Mengisi baterai handphone, dan mengambil koran atau majalah untuk dibaca.	- Lemari charger - Stop kontak - Koran - Majalah	Charger and Magazine station
7	Melakukan pijat dengan menggunakan kursi Osim sambil mendengarkan musik.	- <i>Massage chair</i> OSIM - <i>Side table</i> Earphone	Reflexy room
8	Melakukan kegiatan dengan internet (email/browsing/dan lainnya).	- Internet table - Kursi Komputer - Jaringan wifi	Internet area
9	Menikmati minuman coffee dengan berbagai varian	- <i>Table counter</i> - <i>Stool bar</i> - <i>Credenza</i> - <i>Hanging glass</i>	Coffee corner
10	Melakukan kegiatan bermain anak	- <i>Pluff</i> - <i>Playstation table</i> - <i>Playstation</i> - komik - buku bacaan edukasi	Kids room
11	Mengganti popok dan ibu menyusui.	- Sofa bench - <i>Side table</i> - Wastafel - padding Tempat sampah - Keran air - tisu	Nursery room
12	Melakukan aktivitas merokok	- Meja - Kursi Tempat abu rokok	Smoking area
13	Melakukan kegiatan privasi seperti meeting dengan rekanan	- Sofa 1 seater - <i>Multifunction table</i> - <i>Credenza</i>	Multifunction room
14	Melakukan kegiatan beribadah bagi umat muslim	- Lemari mukena Sajadah - Mukena	Mushola
15	Melakukan kegiatan mencuci tangan, buang air kecil dan besar serta membersihkan tubuh.	- Kabinet wastafel - Toilet - Urinal - <i>Shower tray</i>	Toilet

NO	AKTIFITAS	PENGELOLA	
		FASILITAS	RUANG
1	Melayani penumpang dalam transaksi pembayaran untuk masuk ke dalam lounge. Membantu penumpang dalam penitipan koper.	- Meja reception - Kursi kerja - Credenza - Ambalan kartu kredit - Komputer - Telepon	Receptionis
2	Menyimpan koper penumpang ke dalam loker.	- Loker koper - Kunci loker	Penitipan koper
3	Menyajikan dan mensupply makanan dan minuman di area meja saji.	- <i>Buffer table</i> - <i>Egg corner</i> - <i>Cooking table</i> - Rak simpan	Food and beverage area
4	Membersihkan area ruang tunggu.	- <i>Sofa 1 seater</i> - <i>Coffee table</i> - <i>Yas bunga</i> - <i>Charger outlet</i>	Waiting room
5	Melayani kegiatan penumpang yang lebih privasi dan menyediakan kebutuhan yang diperlukan.	- <i>Sofa 1 seater</i> - <i>Coffee table</i> - <i>Yas bunga</i> - <i>Charger outlet</i> - Jaringan wifi	VIP area (Maskapai)
6	Merapikan kabel charger handphone	- Lemari charger - Stop kontak - Koran - Majalah	Charger and Magazine station
7	Merapikan area pijat	- <i>Massage chair</i> OS IM - <i>Side table</i> Earphone	Reflexy room
8	Mengecek kegiatan internet penumpang dan memeriksa jaringan internet yang tersedia	- Internet table - Kursi Komputer - Jaringan wifi	Internet area
9	Menyediakan dan melayani penumpang	- <i>Table counter</i> - <i>Stool bar</i> - <i>Credenza</i> - <i>Hanging glass</i>	Coffee corner
10	Mengontrol kegiatan bermain anak dan membersihkan area bermain anak	- <i>Puff</i> - <i>Playstation table</i> - <i>Playstation</i> - komik - buku bacaan edukasi	Kids room
11	Membersihkan area ibu menyusui	- <i>Sofa bench</i> - <i>Side table</i> - Wastafel - padding Tempat sampah - Keran air - tisu	Nursery room
12	Membersihkan area merokok, membersihkan abu rokok	- Meja - Kursi Tempat abu rokok	Smoking area
13		- <i>Sofa 1 seater</i> - <i>Multifunction table</i> - <i>Credenza</i>	Multifunction room
14	Membersihkan area beribadah	- Lemari mukena - Sajadah - Mukena	Mushola
15	Menjaga kebersihan area toilet agar tetap kering	- Kabinet wastafel - Toilet - Urinal - <i>Shower tray</i>	Toilet
16	Membersihkan dan menyimpan alat-alat kebersihan.	- Rak simpan - Mop - Vacum cleaner - Pembersih kaca	Janitor room
17	Mengelola dan mensuplai makanan untuk dihidangkan di buffet. Membersihkan peralatan makan.	- Kitchen set - Kompor - Sink - Microwave - Kulkas - Trolley	Pantry
18	Mengontrol transaksi kegiatan lounge, seperti pembayaran, pusat jaringan wifi, dan pusat listrik. Merapikan, menyimpan dan berganti pakaian, make up dan beristirahat.	- Meja kerja - Kursi kerja - Lemari arsip - Credenza - Loker - <i>Sofa 2 seater</i> - <i>Side table</i> - Telepon - Fax - Cermin	Office



Gambar 3. Bagan Sirkulasi Kegiatan Pengunjung
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019

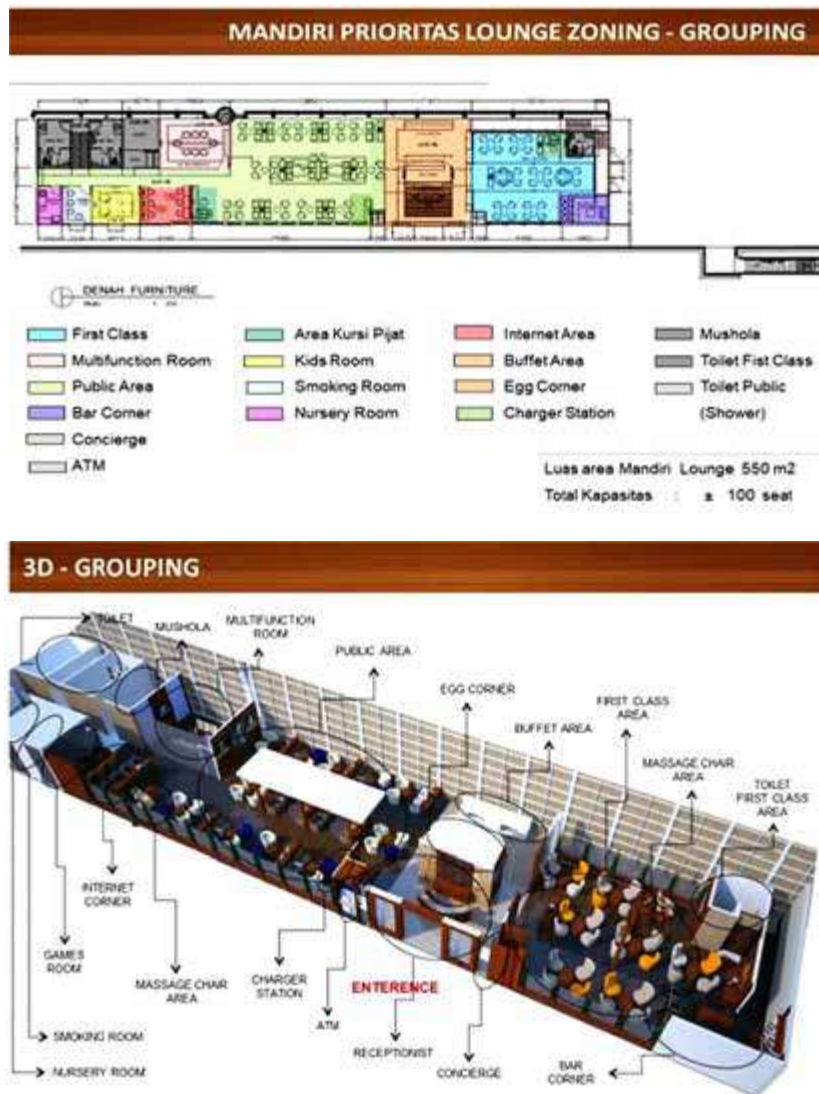
B. Analisis Fisik

Bandara Kualanamu adalah bandar udara internasional yang berada di Kualanamu, Medan merupakan pintu utama bagi pendatang berkunjung ke Medan melalui perjalanan udara. Bandara Kualanamu dalam pengembangannya menerapkan konsep *aerotropolis* yaitu menggabungkan kawasan bandara, kawasan bisnis, industri, permukiman warga didalam satu area. Di Bandara Kualanamu ini ada 5 *CIP lounge* selain Mandiri Prioritas Lounge diantaranya BRI Prioritas Lounge, Blue Sky Lounge, Garuda Lounge, Mandai Lounge yang berada di dekat area *boarding lounge*. CIP Mandiri Prioritas Lounge berada di tengah *mezanine pier*

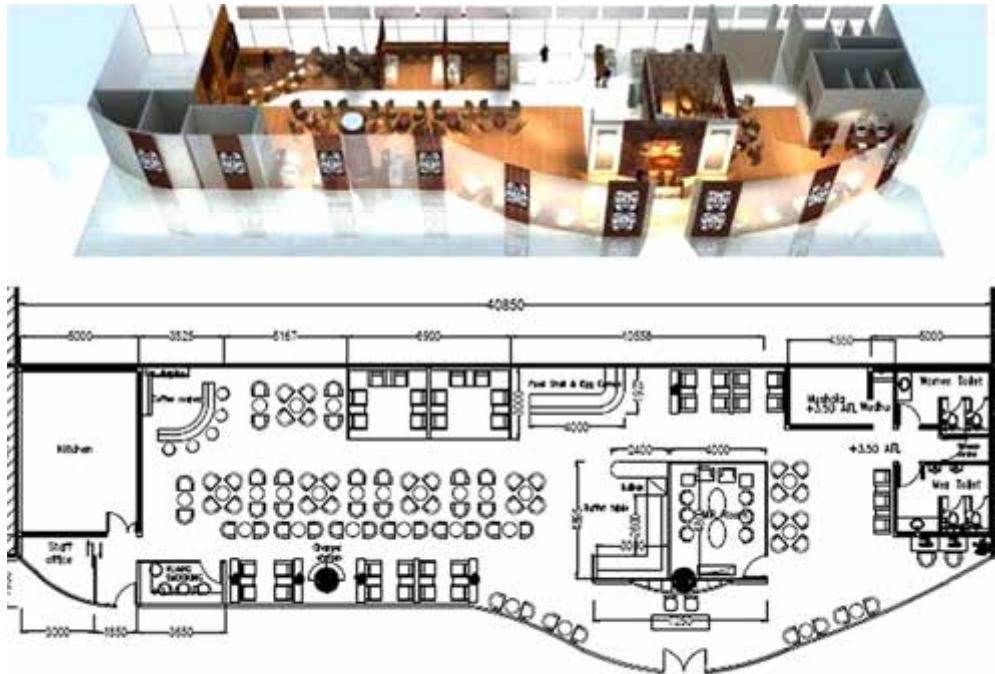
Sumber : Dokumentasi Pribadi,2019

lounge area di bandara Kualanamu. Dengan luas 550 m2 dengan daya tampung 100 *seat*. Analisa lokasi *lounge* tersebut berada di area *pier lounge* mezanin dekat area *boarding lounge*. Fasilitas penunjang *lounge* disesuaikan dengan tingkat kebutuhan gaya hidup pengguna *lounge* di area tunggu *boarding area*. Sehingga

pada area zoning, *grouping* pola pergerakan aktifitas pengguna menganut pola horizontal. Dengan menganut konsep ruang terbuka dan sebagian tertutup bagi ruang *private*. Sementara CIP Blue Sky berada di Bandara Sepinggan di Balikpapan dengan luas 585 m2 dengan daya tampung 120 *seat*.



Gambar 4. Layout Furniture dan Aksonometri CIP Mandiri Prioritas Lounge Bandara Kualanamu
Sumber : PT. Lengoa Wood, 2014



Gambar 5. *Layout Furniture* dan Aksonometri CIP Bluesky Lounge Bandara Sepinggan
Sumber : PT. Lenggoa Wood, 2013

C. Analisa Elemen Pembentuk Ruang

Pada perencanaan *layout* desain Interior fasilitas utilitas yang ada disesuaikan dengan kebutuhan analisa pengguna. Analisa desain interior ruang tunggu pada kedua CIP memiliki pola tatanan *layout* pengelompokan ruang sesuai analisa aktifitas pengguna. Pada elemen pembentuk ruang interior CIP Mandiri Prioritas Lounge dan CIP Blue Sky Lounge terdapat ciri-ciri yang sama untuk pemakaian elemen pembentuk lantai, dinding dan elemen pengisi ruang pola komposisi *furniture*nya, sama sama menggunakan ciri simbol muatan lokal pada area gerbang pintu masuk *lounge* walau konsep

masing-masing berbeda. Pemakaian elemen material lantai pada kedua *lounge* sama sama menggunakan material *homogeneous tile* pada jalur sirkulasi dan menggunakan karpet tile pada area duduk dengan komposisi *furniture* lebih dominan menggunakan komposisi 4 dudukan *single* yang sama. Pada elemen dinding keduanya menggunakan material perpaduan unsur kayu, warna natural pada elemen dinding. Warna pada ruang interior CIP Blue Sky Lounge yang diterapkan menunjukkan unsur warna kayu yang lebih kuat sesuai dengan karakter budaya setempat, mencerminkan suasana yang hangat, elegan, *luxury* menunjukkan karakter *identitas*

corporate, mengusung tema *luxury of borneo*. Sementara pada CIP Mandiri Prioritas Lounge dengan gaya modern kontemporer warna identitas

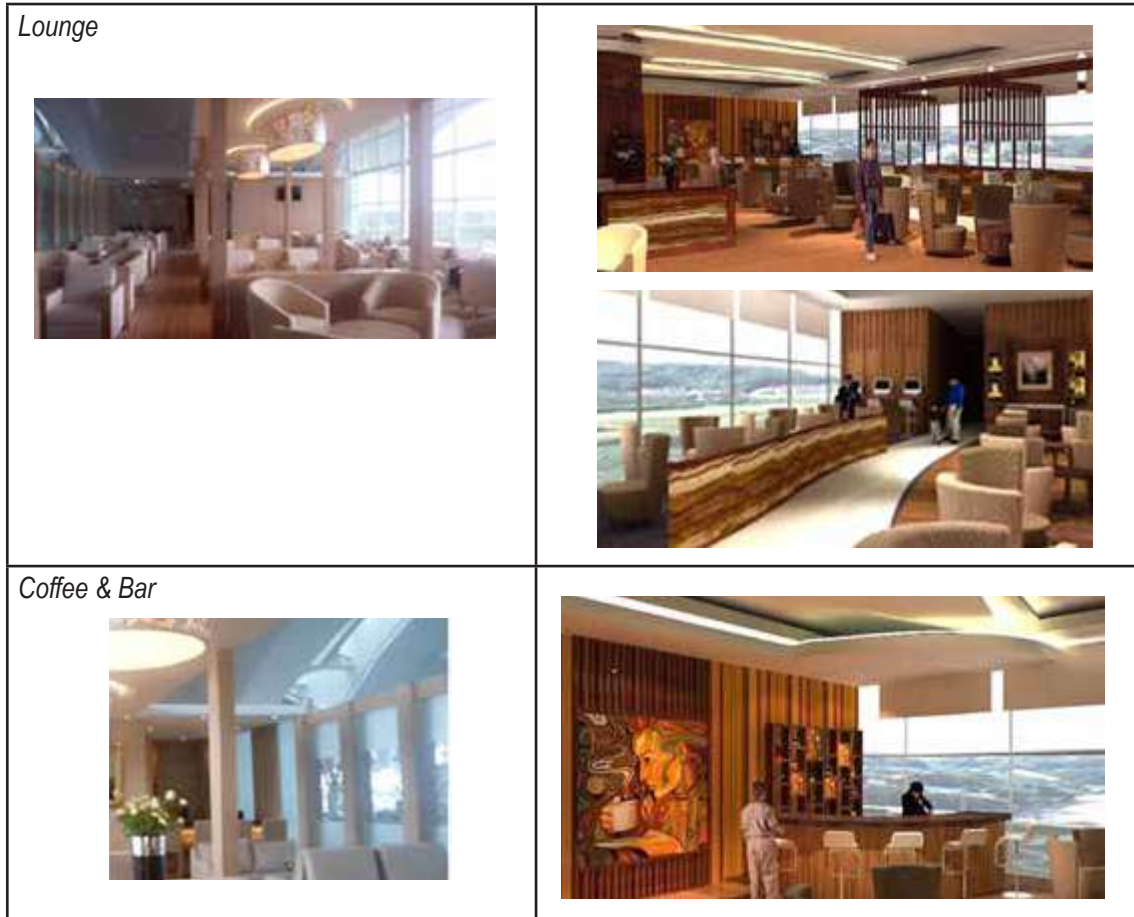
corporate lebih natural kayu lebih muda namun tetap elegan, nyaman dan mengusung dekoratif simbol motif nuansa lokal setempat.

CIP MANDIRI PRIORITAS LOUNGE	CIP BLUE SKY LOUNGE
<p>FAÇADE</p> 	
<p>RECEPTION</p> 	

Gambar 6. Bagan Gambar Zona Publik Area Desain Interior Lounge
Sumber : Dokumentasi PT. Lenggoa Wood , 2014

CIP MANDIRI PRIORITAS LOUNGE	CIP BLUE SKY LOUNGE
<p>Buffet Area</p> 	

Gambar 7. Bagan Gambar Zona Semi Publik Area Desain Interior Lounge
Sumber : Dokumentasi PT. Lenggoa Wood , 2014



Gambar 7. Bagan Gambar Zona Semi Publik Area Desain Interior *Lounge* (lanjutan)
 Sumber : Dokumentasi PT. Lenggoa Wood , 2014



Gambar 8. Bagan Gambar Zona Private Area Desain Interior *Lounge*
 Sumber : Dokumentasi PT. Lenggoa Wood , 2014

<p>Nursery Room</p> 	<p>Tidak ada</p>
<p>Kids Room</p> 	<p>Tidak ada</p>

Gambar 8. Bagan Gambar Zona Private Area Desain Interior Lounge (lanjutan)
 Sumber : Dokumentasi PT. Lenggoa Wood , 2014

Dari bagan *flip chart* kedua lounge diatas secara visual penerapan konsep desain memenuhi aspek estetika berdasarkan penerapan elemen desain dan kaedah prinsip desain

- **Unity Harmony** baik dari unsur garis , warna dan tekstur.
- **Balance Simetris** bidang pada ornamen di kiri dan kanan gate *entrance*.
- **Focal Point** ornamen karakter lokal sebagai *point of interest main entrance CIP lounge & signage lounge*.
- **Ritme** pengulangan unsur pada bidang ornamen dan panel wood di area sepanjang dinding luar batas lounge .

- **Detail** pemilihan warna dan material
- **Proporsi Skala** perbandingan tinggi, lebar, luas, massa, volume sudah proporsional.
- **Warna** memberi kesan elegan menunjukkan *corporate image*.

Dari kedua desain Interior *CIP lounge* elemen, bidang lantai digunakan sebagai penunjang kegiatan dan sebagai penyangga aktivitas di dalam ruang dan sebagai dasar penopang dinding dan plafon. Bentuk pola lantai segi empat dengan tatanan susunan grid secara vertikal dan horizontal membentuk susunan berulang dapat menciptakan ritme. Dan permainan material yang berbeda memberi

pengayakan desain sehingga memberi kesan yang tidak monoton pada ruang selain juga untuk membedakan antara area sirkulasi dan *lounge*.

Pada analisa desain interior ruang tunggu CIP Mandiri Prioritas Lounge di Bandara Kualanamu berdasarkan teori desain, implementasi konsep desain sesuai dengan kaedah elemen unsur dan prinsip desain *unity*, harmoni, *balance* simetris, focal point, ritme, detail, proporsi, warna sudah memenuhi persyaratan prinsip desainnya. Secara *layout* keduanya menganut bentukan dasar rupa bentuk geometris memanjang yang tersusun secara asimetris dengan tatanan yang tersusun secara berulang dengan *main entrance* di tengah bidang ruang. Organisasi ruang dan sirkulasi menjelaskan adanya hubungan antara aktivitas pengguna dengan kebutuhan fasilitas dan fungsi ruang, mendukung kesan pergerakan yang ditata rapi dalam ruang. Selain itu sirkulasinya berbentuk linier membuat pengguna ruang bergerak lurus dari *main entrance* diarahkan ke sisi area ke arah dalam diarahkan ke area kiri atau kanan ruang.

KESIMPULAN

Keberadaan suasana desain ruang dan fasilitas ruang tunggu *private* di *CIP lounge* dari ke dua bandara sudah mengacu sesuai kriteria sebagai berikut :

1. Dilihat dari fungsi keberadaan *lounge* sebagai ruang tunggu *private* calon penumpang pesawat telah mengakomodir kebutuhan pengguna baik dari fasilitas

ruang yang disediakan dan pelayanan makanan dan minuman yang ditawarkan sesuai dengan harga yang dikeluarkan oleh pengguna.

2. Prinsip-prinsip desain yang sudah diterapkan dari kedua *CIP lounge* wilayah kajian sudah memenuhi kriteria sbb :

a. Dari kedua *CIP lounge* wilayah kajian secara konsep implementasi sudah memiliki keselarasan *unity* dan *harmony* yang dicapai melalui pengulangan garis, bentuk, tekstur, material maupun warna yang digunakan dan kesesuaian antara elemen elemen material lantai, dinding, plafon dengan keadaan di sekelilingnya. Ditambah elemen dekoratif yang memiliki ciri khas nuansa lokal yang dapat berbaur, menyatu, dan sesuai satu dan lainnya sehingga rancangannya telah mencapai prinsip keharmonisan.

b. Dari kedua *CIP lounge* wilayah kajian tersebut dapat disimpulkan menerapkan pola keseimbangan asimetris (keseimbangan informal) dimana dengan komposisi antar sisi sama namun dengan penggunaan material dan pola *layout* yang berbeda secara visual seperti skala, kontras warna secara tidak beraturan untuk mencapai keseimbangan yang lebih mungkin untuk menggugah emosi secara visual.

c. Dari kedua *CIP lounge* memiliki *focal point* (*interest*) sebagai aksentuasi yang menjadi daya tarik ruangan pada *main entrance* yang rata2 berada ditengah area ruang. Secara *facade* tampak *entrance* dan area

lobby *CIP lounge* telah menerapkan konsep desain yang menarik pengunjung dengan mengimplementasikan elemen estetis bernuansa lokal sebagai daya tarik. Prinsip ini merupakan aspek penting dari kepuasan estetis dan keberhasilan suatu rancangan. *Interest* tercapai dengan memanfaatkan variasi bentuk, ukuran, tekstur, warna, perbedaan arah, gerakan, suara, atau pencahayaan.

- d. Dari kedua *CIP lounge* wilayah kajian secara konsep desain sama-sama memiliki pola ritme dalam desain interior yang diterapkan pada pola *layout furniture*-nya memiliki pola pengulangan secara visual.
- e. Dari kedua *CIP lounge* secara detail telah mengimplementasikan pada desain interiornya dengan pemilihan dan peletakan titik *outlet* stop kontak, saklar, pemilihan daya, warna jenis lampu dan peletakan titik lampu sehingga menghasilkan *ambiance* karakter ruang yang memberi kenyamanan bagi pengguna ruang. Serta peletakan elemen aksesoris dekoratif interior secara detail juga menambah nilai estetis suatu ruang.
- f. Dari kedua *CIP lounge* penerapan desainnya memiliki skala dan proporsi yang sesuai dengan kaidah desain baik perbandingan tinggi, lebar, luas, massa, volume antara satu elemen dengan elemen lainnya yang memiliki keselarasan dan harmoni.
- g. Dari Kedua *CIP lounge* memiliki karakter dan warna berbeda sesuai dengan *corporate*

brand image kepemilikan yang merupakan prinsip yang harus dipegang kuat karena dengan komposisi penerapan warna pada elemen interiornya dapat mengatur *mood* atau suasana suatu ruang.

Secara keseluruhan kedua *CIP lounge* wilayah kajian sudah memenuhi kriteria prinsip-prinsip desainnya, yaitu :

1. Penerapan gaya dan citra dari kedua *CIP lounge* wilayah kajian memiliki pesan estetis yang berkaitan dengan kearifan lokal budaya setempat sesuai lokasi bandara tersebut berada dan ini menjadikan ciri karakter dari masing-masing desain *CIP Lounge*.
2. Dari hasil kajian desain interior penelitian ini keberadaan fasilitas ruang *CIP lounge* bandara di Indonesia dari kedua wilayah kajian sudah tercapai baik dilihat berdasarkan fungsi keberadaan *lounge*, konsep desain *CIP lounge* sudah memenuhi kriteria prinsip-prinsip desain sehingga tujuan akhirnya tercapai terciptanya keamanan, kenyamanan dan keserasian dalam perancangan *CIP lounge* yang merupakan tempat berlangsungnya kegiatan sehari-hari berkaitan dengan pelayanan ruang tunggu *private commercial lounge* sebagai bentuk pelayanan *satisfaction* untuk para penumpang yang menunggu keberangkatan pesawat, transit ataupun kedatangan di bandara.
3. Manfaat dan tujuan dari penelitian ini diharapkan hasil dari penelitian dapat dijadikan *guidance* standarisasi persyaratan fasilitas

perencanaan desain interior *CIP lounge* pada bandara di Indonesia sehingga kontribusi penelitian terhadap ilmu pengetahuan bisa dijadikan acuan tidak hanya sebagai bahan pengajaran bagi mahasiswa desain interior untuk merancang desain interior suatu *CIP lounge* bandara, tetapi juga bisa digunakan oleh para praktisi dalam merancang sebuah *CIP Lounge*.

Wiryomartono, B. P. (2001). *Pijar-pijar penyingkap rasa: sebuah wacana seni dan keindahan dari plato*. Jakarta: PT Gramedia Utama.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Paulus Hanoto. (1996). *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*. Erlangga.
- Ching, Francis DK and Adjie, P. H. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. (F. D. . Ching, Ed.). Jakarta: Erlangga.
- John A. Walker. (n.d.). *Design History and the History of Design*. London, United Kingdom: PLUTO PRESS.
- Mercu, U., & Jakarta, B. (n.d.). PENERAPAN KONSEP AIRPORT MALL PADA BANDARA : STUDI KASUS BANDARA KUALA NAMU MEDAN SUMATERA UTARA, 345–359.
- Pembinaan, T.P.K.P.(1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Vol. 2). Retrieved from <https://scholar.googleusercontent.com/scholar.bib?q=info:hv-62h6GgRUJ:scholar.google.com/&output=citation&scisig=AAGBfm0A AAAAXA3qS>
- Wicaksono dan Tisnawati. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Group).